



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
FACED - DEPARTAMENTO DE FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOMOTRICIDADE**

**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO
PSICOMOTOR INFANTIL**

RENATA LIMA GUIMARÃES

**FORTALEZA – CE
2007**

RENATA LIMA GUIMARÃES

**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO
PSICOMOTOR INFANTIL**

**Monografia submetida à
coordenação do curso de Especialização
em Psicomotricidade como requisito
parcial para obtenção de grau de
especialista pela Universidade Federal
do Ceará.**

**FORTALEZA – CE
2007**

Esta monografia foi submetida como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Especialista em Psicomotricidade pela Universidade Federal do Ceará e encontra-se à disposição dos interessados na Biblioteca Central da referida Universidade.

A citação de qualquer trecho desta monografia é permitida, desde que seja feita de conformidade com as normas da ética científica.

Renata lima Guimarães

MONOGRAFIA APROVADA EM: ____/____/____

Prof^a Luciane Ponte e Silva
Prof. Orientadora

A todas as crianças, que enchem
nossas vidas de alegria, com seus
sorrisos e carinhos espontâneos.

AGRADECIMENTOS

A DEUS, criador de tudo e de todos, que me deu a vida e que sempre esteve comigo nas dificuldades e nas vitórias.

Ao meu noivo Heládio, que esteve sempre ao meu lado, dando muita força e apoio à realização deste trabalho.

A minha mãe Nilsa, que me ensinou a enfrentar e superar os mais diversos obstáculos com amor e dedicação, resultando em inúmeras vitórias na minha vida.

A minha tia Vânia, que custeou meus estudos e me incentivou a alcançar meus objetivos.

A professora e orientadora Luciane Ponte, pela paciência, dedicação e sugestões fundamentais para a realização deste trabalho, pois sem sua importante ajuda não teria sido concretizado.

E as demais pessoas que de alguma forma deram sua contribuição na elaboração desta monografia.

*“Felizes os que sonham,
os que amam,
os que sorriem,
os que fazem descobertas
sem temer os obstáculos.
Assim são as crianças
que vivem felizes
sem se preocuparem
com o momento seguinte.”*

RESUMO

Ao observarmos as crianças brincando, podemos contemplar encantados, a alegria da brincadeira livre e da fantasia permitida aos grupos infantis.

O estudo a seguir tem o objetivo de estabelecer a relação existente entre o brincar e o desenvolvimento psicomotor infantil. Documentado a partir de diferentes referências teóricas, os dados foram coletados levando em consideração as fases do desenvolvimento infantil, os jogos e os brinquedos adequados a cada idade.

Como resultado desta pesquisa podemos observar que a criança que participa de atividades lúdicas têm maiores oportunidades de crescer dentro de aspectos psicomotores seguros e em equilíbrio com as aquisições de cada etapa do seu desenvolvimento.

Este trabalho proporcionará ao leitor, resgatar momentos de sua infância através de jogos e brincadeiras que ultrapassaram as barreiras do tempo e de conhecer os que traduzem os modelos da sociedade moderna.

Palavras-chaves: Desenvolvimento infantil, brinquedos, jogos, equilíbrio.

SUMÁRIO

<u>INTRODUÇÃO</u>	09
<u>CAPÍTULO 1 - PSICOMOTRICIDADE</u>	12
1.1. Histórico.....	12
1.2. Elemento Psicomotores.....	14
1.2.1. Praxia Global.....	15
1.2.2. Praxia fina e Óculo- manual.....	16
1.2.3. Esquema Corporal.....	16
1.2.3.1. Fase do corpo vivido (0 a 03 anos).....	17
1.2.3.2. Fase do corpo percebido (03 a 07 anos).....	17
1.2.3.3. Fase do corpo representado (07 a 12 anos).....	18
1.2.4. Lateralidade.....	18
1.2.5. Estruturação Espacial.....	19
1.2.6. Estruturação Temporal.....	19
<u>CAPÍTULO 2 - DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DE</u>	
<u>0 A 6 ANOS</u>	20
2.1. Etapas Evolutivas do Desenvolvimento Psicomotor da Criança.....	20
2.2. Necessidades Básicas para o Desenvolvimento da Criança.....	26
2.2.1. Segurança Material.....	27
2.2.2. Segurança Emocional.....	27
2.2.2.1. O Amor.....	28
2.2.3. Segurança Intelectual.....	28
2.2.4. Orientação.....	28

CAPÍTULO 3 - CONTEXTUALIZANDO JOGO, BRINQUEDO

E BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO PSICOMOTORA.....	30
3.1. Jogo e suas características.....	31
3.1.1. Tipos de Jogos.....	32
3.1.1.1. Jogos de escolha.....	32
3.1.1.2. Jogos de perseguir, procurar e escolha.....	34
3.1.1.3. Jogos de correr e pular.....	39
3.1.1.4. Jogos de atirar.....	45
3.1.1.5. Jogos de agilidade, destreza e força.....	47
3.1.1.6. Brincadeiras de roda.....	51
3.1.1.7. Jogos de adivinhar e pegadas.....	55
3.1.1.8. Jogos das prendas.....	59
3.1.1.9. Jogos de representação.....	60
3.1.1.10. Jogos de Salão.....	61
3.2. Brinquedo e brincadeira.....	64
3.2.1. Tipos de Brinquedos.....	64
3.2.1.1. Brinquedos de berço.....	65
3.2.1.2. Brinquedos de afeto.....	65
3.2.1.3. Brinquedos para manipulação.....	66
3.2.1.4. Brinquedos de faz-de-conta.....	66
3.2.1.5. Brinquedos de Construção.....	66
3.2.1.6. Brinquedos de Sucata.....	67
3.3. O Jogo e o Brinquedo na Educação Psicomotora.....	68
<u>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS</u>.....	69
<u>5. REFERÊNCIAS</u>.....	71

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento da criança é composto de diversas fases, neste processo estão envolvidos fatores que gradativamente vão formar a personalidade e as características do indivíduo. Os jogos, brinquedos e as brincadeiras são essenciais para o crescimento e a aprendizagem infantil.

Desde a Antigüidade, as brincadeiras fazem parte do cotidiano infantil. Existem registros de brinquedos infantis provenientes de diversas culturas, que remontam épocas pré-históricas demonstrando assim, que o brincar sempre esteve presente no cotidiano das pessoas. Nestas sociedades os brinquedos eram fabricados pelas próprias famílias e no decorrer dos tempos surgiram os artesãos que fabricavam bonecas de madeira, barro cozido, pedra, metal, bolas de couro cheias de crina ou palha, bonecos articulados movidos por meio de barbantes, miniaturas de móveis, jarros e outros objetos que fazem parte do cotidiano.

No século XV surgiram as primeiras fábricas de brinquedos, assumindo importante papel na economia das cidades. Com o passar dos tempos, as sociedades evoluíram e os brinquedos foram sendo modificados e passando a ter características de cada época.

A indústria de brinquedos está presente hoje em quase todo o mundo. Fabricam-se diversos tipos de brinquedos desde um simples chocalho até os mais sofisticados, que envolvem inovações tecnológicas.

Quanto aos jogos, é difícil precisar a época em que surgiram, pois diferente dos brinquedos, passaram pela civilização deixando poucos vestígios. Porém, sabemos que os jogos tradicionais já existiam em muitas sociedades, ao brincar de pega-pega, esconde-esconde, estátua, pique-cola, entre outros, a criança envolve-se com um determinado grupo desenvolvendo emoções que são particulares e única deste contexto, sendo assim, estes jogos vão transpondo as barreiras do tempo e passando de geração em geração.

Os jogos com materiais concretos, também sempre fizeram parte do imaginário infantil. As crianças costumavam realizar disputas, criando jogos com pedrinhas, ossos, pedaços de madeira, metal, barro, etc. Estes jogos estão atualmente presentes na cultura popular, principalmente nas classes com nível sócio-econômico médio ou baixo, onde as crianças têm pouco ou nenhum acesso aos brinquedos comercializados, podendo então viajar na imaginação, criando seus brinquedos e jogos a partir de materiais sem utilidade.

Os brinquedos podem ser simples ou até rudimentares diante de alguns padrões estéticos impostos pela sociedade, mas, são eles, nas suas originalidades e criatividade que evocam as melhores lembranças da infância de cada um, resgatando o autêntico significado do brincar, preservando valores e tradições da cultura de um povo.

O brinquedo é tão importante para a criança como o alimento, pois é na relação com ele que ela elabora sua imagem corporal (VELASCO, 1996:51).

Observando diariamente as crianças na escola em que trabalho, sempre compartilhei com elas a alegria que envolvia suas brincadeiras. Durante o curso de especialização em psicomotricidade, pudemos perceber que as brincadeiras que tanto prendem a atenção das crianças poderiam ser recursos muito importantes no desenvolvimento da psicomotricidade. Os jogos e os brinquedos levam as crianças a adquirirem noções corporais e espaciais bem definidas, já que nessas atividades elas estão em constante movimento, realizando desafios e novas descobertas.

A motricidade e seu exercício pela criança, através das brincadeiras, favorecem o processo inerente ao desenvolvimento motor e à obtenção de um ajustado equilíbrio corporal, permitindo que ela conheça a si própria e garantindo, por outro lado, o domínio consciente das partes do corpo. Com a possibilidade de um maior equilíbrio psicomotor, a criança tem facilidade no convívio social, favorecendo a sua aprendizagem e seu melhor desempenho nas tarefas cotidianas.

Ao longo desse trabalho, foi possível perceber que a criança que brinca é capaz de desenvolver-se mais facilmente e de forma prazerosa em seus aspectos psicomotores. Assim, os jogos e os brinquedos oferecem ao profissional de psicomotricidade um vasto recurso para o acompanhamento do desenvolvimento psicomotor infantil.

O presente estudo procura estabelecer a relação entre os brinquedos e jogos – sejam eles fabricados pelas indústrias, de origem imaginária ou confeccionados pelas próprias crianças – com o desenvolvimento psicomotor infantil. A revisão bibliográfica realizada é apresentada em três capítulos distintos, sendo que no primeiro capítulo procuramos expor os fundamentos da psicomotricidade através do trabalho de estudiosos e pesquisadores de diversas linhas de pensamento, embora envolvidos na integração entre o psiquismo e a motricidade. Os elementos psicomotores são parte essencial deste primeiro momento, envolvendo uma análise específica de

cada elemento e expondo conceitos e particularidades importantes para o desenvolvimento motor infantil.

O segundo capítulo refere-se ao desenvolvimento cronológico da criança desde o nascimento até os seis anos de idade. Procuramos apresentar algumas características correspondentes a cada faixa etária, assim como as aquisições e descobertas que envolvem cada período. No tópico seguinte é dada uma maior ênfase às necessidades básicas das crianças que incluem: segurança material, suporte emocional, intelectual, amor e orientação, demonstrando a importância destes aspectos na formação da personalidade do indivíduo.

O terceiro capítulo engloba o jogo, o brinquedo e a brincadeira como importantes aliados na educação psicomotora. Define-se o jogo, suas características e os tipos de jogos existentes com suas amplas variações. O brinquedo é apresentado adequando-se à faixa etária do desenvolvimento da criança. E, por fim, estabelecemos as diferenças entre os jogos e os brinquedos onde são descritos de acordo com suas características e particularidades.

O contexto que envolve o jogo, o brinquedo e a brincadeira é, sabidamente, de grande importância para o desenvolvimento normal de qualquer criança. Neste trabalho procuramos tão somente ressaltar que os fundamentos teóricos e práticos da psicomotricidade, em conjunto com a brincar infantil, pode em muito contribuir para um desenvolvimento mais harmônico, saudável e prazeroso de todas as nossas crianças.

CAPÍTULO 1 - PSICOMOTRICIDADE

1.1. HISTÓRICO

A palavra psicomotricidade surgiu pela primeira vez com Dupre, em 1920, a fim de explicar a relação entre o pensamento e o movimento. Ele, desde 1909, com seus alunos, já chamava atenção para as questões relacionadas com o desequilíbrio motor, relatando que *existia uma estreita relação entre anomalias psicológicas e anomalias motrizes, o que o levou a formular o termo psicomotricidade (OLIVEIRA, 1997:29).*

Seus trabalhos serviram de ponto de partida para diversos autores com linhas de pensamento diferenciados entre si, continuarem realizando pesquisas e novas descobertas no que diz respeito a interação entre psiquismo e motricidade.

Harrow (1972) foi um dos que se destacou ao analisar o homem em seu aspecto primitivo, mostrando a importância do desenvolvimento psicomotor, como forma de superar dificuldades e barreiras da vida cotidiana (apud OLIVEIRA, 1997). Para realizar atividades básicas de caça, pesca e plantio de alimentos, o homem primitivo precisava dominar algumas habilidades: ser ágil, ter força, ser veloz e apresentar boa coordenação desses movimentos. Ser hábil era de fundamental importância para a sobrevivência e permanência deste ser na sociedade a que pertencia.

Piaget (1987) expressa a importância do estágio sensório-motor como base principal para o desenvolvimento das estruturas cognitivas e ressalta que neste período a existência de uma coordenação sensório-motora de ação baseada na evolução da percepção e da motricidade onde *a inteligência é essencialmente prática, tende a busca de resultados favoráveis mais do que o enunciado de verdade (GOULART, 1993:27).* A inteligência é então uma forma de adaptação à vida, pois toda forma de vida adapta-se ao seu meio.

Durante esse processo de desenvolvimento, surgem variantes funcionais, que são denominadas organização e adaptação. A adaptação classifica-se pelos fatores internos e externos. Internamente a adaptação não é observada, mas é processada no organismo. Externamente a adaptação já pode ser vista. Sendo assim, o fator externo refere-se a adaptação e o interno a organização (PIAGET, 1987). A adaptação pode ser então definida como sendo o equilíbrio entre a assimilação e a acomodação.

A assimilação é um processo onde os objetos são incorporados a estruturas mentais que já existem. No jogo simbólico há uma dominância da assimilação. Quando a criança brinca de faz de conta ela simboliza através destes objetos diversas funções para estes, menos a função que lhe é verdadeira. A acomodação é então a modificação dessas estruturas mentais pré-existentes, a partir de dados que vão sendo compreendidos sobre estes objetos (PIAGET, 1987). A criança terá então uma tendência a se ajustar a um novo objeto, alterando os esquemas de ação previamente adquiridos, a fim de se adequar ao objeto.

O crescimento mental da criança envolve uma revolução entre a assimilação e a acomodação, pois há um conflito entre o uso de respostas velhas para ações novas, como aquisição de respostas novas ou aperfeiçoamento das já existentes, com a finalidade de adaptar-se a novas situações.

A inteligência é o resultado de uma adaptação ao novo ambiente onde a criança está inserida. E para que essa adaptação ocorra com sucesso, é necessário que a criança interaja e manipule os objetos deste meio, pois quando os assimila, através de seus órgãos sensoriais, os estímulos que foram assimilados do meio passam a agir sobre o ser e os objetos, utilizando seu próprio corpo.

Para que a psicomotricidade se desenvolva, também é necessário que a criança tenha um nível de inteligência suficiente para fazê-la desejar “experimental”, comparar, classificar e distinguir objetos. (BRANDÃO, apud OLIVEIRA 1992:32).

Segundo Wallon (GALVÃO, 1995) o movimento tem relação com o mundo físico e desempenha um papel importantíssimo na afetividade e também na cognição. Wallon esclarece que as primeiras funções dos movimentos no desenvolvimento da criança estão ligadas diretamente à afetividade, pois antes de agir sobre o ambiente físico, o movimento atuará sobre o meio humano e durante este processo a criança conquistará a atenção das pessoas ao expressar-se, caracterizando, deste modo, a função afetiva. O movimento com a função de explorar o mundo físico somente surgirá no final do primeiro ano de vida, com o aparecimento das praxias. Estas praxias serão responsáveis pelo começo da extensão cognitiva do movimento.

No decorrer do tempo várias pesquisas foram desenvolvidas, contribuindo para que a psicomotricidade conquistasse seu espaço, o que para Jardim (1995), é resultado do esforço de profissionais desta e de outras áreas que acreditam na psicomotricidade, reconhecendo sua

verdadeira essência, ou seja, a de que ela percebe o indivíduo em constante evolução consigo e com o meio em que vive. Acreditar na Psicomotricidade é:

...acompanhar seu percurso, compreender sua evolução, intercalar fatos, idéias, datas, história e filosofia. É compreender que o ser encontra-se em evolução; é respeitar esse processo de vir a ser, e não simplesmente estar. É algo dinâmico, pois evolui, cresce, descreve e logo em seguida se ergue (JARDIM,, 1995:17)

Atualmente a psicomotricidade é uma ciência da educação, não sendo mais vista hoje como um processo isolado. Foi enriquecida pelos conhecimentos de outras áreas como a psicologia, a fisioterapia, a pedagogia, entre outras, visando desenvolver melhor suas postulações e técnicas, visto que trata da representação e da expressão motora do indivíduo buscando desenvolver o corpo através do movimento, proporcionando à criança o bem-estar físico, social e mental.

Caracterizada como uma ciência, a psicomotricidade prioriza estudar a criança e suas relações de descoberta do corpo. Assim, a psicomotricidade tem então

como objetivo atingir a totalidade do indivíduo, sua função em relação ao corpo que se apresenta num processo normal de desenvolvimento ou possui algum déficit no plano da percepção, da motricidade ou da relação com o outro, deve ser a de contribuir para que a criança conheça melhor o seu corpo através da consciência de seus conhecimentos corporais (em estado de repouso e em movimento) e saiba dispor de forma harmoniosa deste mesmo corpo (ARAÚJO, 1992:31).

Nas pesquisas e na prática é importante não deixar de ter como foco principal do nosso trabalho, a criança. É para ela que devemos nos esforçar, criar e proporcionar práticas que respeitem o seu estágio de desenvolvimento, com seus desejos e suas necessidades, estimulando esta criança para aos poucos adquirir consciência do seu corpo e se perceber como um ser único em constante desenvolvimento no universo social.

1.2. ELEMENTOS PSICOMOTORES

Ao permitir que as crianças explorem livremente o espaço e os objetos por meio de brincadeiras, vivenciando o meio que as rodeiam, estamos criando situações estimuladoras para que a criança, por si mesmo, descubra seu corpo e as várias formas de movimentação deste corpo.

De acordo com Velasco (1996), o organismo humano na infância (e também na adolescência) tem seu metabolismo e seu desenvolvimento em fase distinta, única em seu ciclo vital. Esta fase caracteriza-se basicamente por intensos processos de crescimento e diferenciação; é uma fase de evolução psico-orgânica-fisiológica, onde surgem inúmeras alterações, particularidades físicas, psicológicas e psicosociais.

Agindo assim, a criança estará desenvolvendo sua praxia global e seu esquema corporal, possibilitando a conquista de novos espaços, superando suas limitações e encarando os novos desafios motores, cognitivos, sociais e afetivos. Coordenando seus movimentos, perceberá sua lateralidade, base principal para a orientação espacial e temporal e dessa forma elas se orientarão de forma mais segura nos espaços à sua volta.

A praxia fina e a óculo-manual estão ligadas à relação olho/mão desenvolvida através da utilização dos sentidos da visão e do tato pela criança, de uma forma elaborada no momento de realizar a escrita, o desenho, a pintura, a modelagem e na expressão gestual e tátil.

Com a finalidade de compreender de forma mais apurada os elementos psicomotores, é feita a seguir, uma análise específica, expondo as particularidades destes conceitos e sua importância no desenvolvimento da criança.

1.2.1. Praxia Global

Para Piaget (apud VELASCO, 1996) a praxia global é a coordenação de vários movimentos, numa seqüência espaço-temporal em que a criança já tem uma intenção pré-determinada, ou seja, *a praxia global é resultado da interação do sistema muscular, com os nervos sensitivos (aférentes) e motores (eferentes)*. Com a praxia global a criança tem a possibilidade de realizar vários movimentos em um mesmo espaço de tempo, pois cada parte do seu corpo pratica uma ação diferenciada, acontecendo assim, *uma conservação de unidade do gesto* (OLIVEIRA, 1997:41).

Em nossa vida cotidiana várias são as oportunidades que a criança tem de desenvolver sua praxia global, durante atividades rotineiras como: andar, correr, pular, subir, descer, etc. Estas atividades permitem à criança sentir-se bem, na medida em que este corpo a obedece e sabe que pode utilizá-lo, não somente para movimentar-se, mas também para agir.

A coordenação global deve ser observada na criança através de suas atitudes e atividades diárias, sem que seja preciso realizar exercícios direcionados ou mecanizados. Quando

a criança brinca, cria um mundo de oportunidades para serem observadas, pois na brincadeira ela explora diferentes espaços, cria e recria jogos que vão demonstrar suas necessidades e seus desejos. E é através desta exploração que acontece no brincar, que a criança descobre seu corpo.

1.2.2. Praxia fina e Óculo- manual

Levin(1997) vai contra as definições que julgam as mãos apenas como instrumento de trabalho. Para ele as mãos não são membros isolados do corpo, mas uma parte essencial para a criança descobrir o mundo, por meio do toque em pessoas, objetos, texturas, etc. *No toque as mãos são tocadas ao mesmo tempo em que tocam, são faladas, contadas e entram no jogo (LEVIN 1997:131).*

Na praxia fina as mãos têm grande importância, pois são elas as responsáveis em expressar os desejos, as alegrias, as insatisfações e outros sentimentos, através da linguagem gestual, da escrita e das artes manuais. Essas descobertas a partir das mãos precisam ser realizadas em conjunto com a visão (relação óculo-manual) que guia e acompanha todos os movimentos das mãos, produzindo gestos em harmonia. A coordenação bem definida entre olho e mão é essencial para o desenvolvimento infantil e para as vivências corporais.

1.2.3. Esquema Corporal

Head (OLIVEIRA, 1997), em 1911, criou a expressão “ESQUEMA CORPORAL”, permitindo que diariamente pudéssemos construir nosso próprio esquema corporal. A consciência corporal, possui um cunho neurológico pois, o córtex cerebral recebe informações das vísceras, das sensações e percepções táteis, térmicas, visuais, auditivas e de imagens motrizes, o que facilita a obtenção de uma noção, um modelo e um esquema de seu corpo e de suas posturas.

As experimentações e descobertas corporais vividas com a coordenação global encaminham ao esquema corporal.

A criança por si própria percebe-se e percebe os seres e as coisas que a cercam, em função de sua pessoa, sua personalidade se desenvolverá graças a uma progressiva tomada de consciência de seu corpo, de seu ser, de suas possibilidades de agir e transformar o mundo a sua volta.

A criança que possui um esquema corporal organizado, sente-se bem ao ter o conhecimento e o domínio sobre esse corpo. Pois, *o corpo é o ponto de referência que o ser humano possui para conhecer e interagir com o mundo* (OLIVEIRA, 1997:51).

1.2.3.1. Fases do Corpo Vivido (0 a 03 anos)

Neste tópico apresentaremos as três etapas do esquema corporal, desenvolvidas por Le Bouch (1982) e que caracterizam a teoria psicomotora. A etapa do corpo vivido corresponde ao período em que a criança vive em um universo estritamente prático, através da percepção e dos movimentos, que é de acordo com Piaget, o estágio sensório-motor. Neste estágio a criança sente uma grande vontade de movimentar-se de explorar os espaços do meio ao seu redor e de ampliar seus conhecimentos.

As atividades iniciais da criança são extremamente espontâneas e não pensadas. No entanto, vão incorporando novos elementos com intencionalidade pouco a pouco, assim seus desejos objetivam-se e tornam-se conscientes. Este é então um estágio onde a criança adquire seus conhecimentos com as vivências e experiências, pois tem um desejo incessante de investigar o mundo a sua volta.

Em sua exploração a criança se ajusta, domina, descobre e compreende o meio (OLIVEIRA, 1997:58). Ela necessita ter uma vida de forma independente, para viver suas próprias situações. Ao final desta etapa, já podemos dizer que a criança começa a identificar a imagem do seu corpo como seu próprio eu.

1.2.3.2. Fase do Corpo Percebido (03 A 07 anos)

Devido à grande quantidade de vivências experimentais realizadas na fase do corpo vivido, a criança a partir desse novo estágio associa as sensações táteis e cinestésicas à imagem visual do corpo. De acordo com Le Boulch, a criança nesse período organiza seu esquema corporal devido ao amadurecimento da função de interiorização. O que quer dizer, *a possibilidade de deslocar sua atenção do meio ambiente para seu próprio corpo a fim de levar à tomada de consciência* (LE BOULCH 1982:16).

Na função de interiorização há uma transição entre o ajustamento espontâneo e o ajustamento controlado. Sendo que este último será responsável por um maior domínio corporal constituindo assim uma grande variedade de associação de movimentos. A criança passa a dar

uma melhor qualidade a seus movimentos coordenando-os dentro de um espaço e tempo estabelecido.

Ao finalizar a fase do corpo percebido a criança terá desenvolvido um bom comportamento motor e intelectual, passando ao nível caracterizado como pré-operatório, onde é capaz de organizar mentalmente suas ações em torno do objeto e de seu próprio corpo.

1.2.3.3. Fases do Corpo Representado (07 a 12 anos)

É nesta fase que a criança tem a capacidade de representar mentalmente seu corpo a partir de movimentos seqüenciados e de ter controle sobre seus gestos de forma voluntária. O início desta fase é caracterizado pela representação mental da imagem do corpo que constituiu-se apenas na reprodução desta imagem.

Por volta dos 10 a 12 anos, a criança passa a coordenar, de modo real, a imagem e a representação mental de seu corpo. De acordo com Piaget (1987), a criança estará passando pelo estágio das operações concretas, onde estará adquirindo de forma gradual e consciente a construção de sua motricidade.

O incentivo e o estímulo, com o objetivo de desenvolver o esquema corporal, devem ser uma ação contribuinte para a formação da personalidade da criança, bem como sua segurança e autonomia, a fim de que se torne um indivíduo capaz de viver bem integrado no meio social em que está inserido.

1.2.4. Lateralidade

A lateralização é o elemento de envolvimento e orientação do corpo, com o mundo a sua volta. A dominância de um dos lados do corpo é resultante da relação entre as funções dos hemisférios cerebrais. Essa dominância lateral pode apresentar-se do lado direito ou esquerdo do corpo da criança, tendo como base os fatores genéticos, embora atividades de treino e fatores sociais possam influenciar no desenvolvimento do lado dominante deste corpo. Assim, *a lateralização é função da dominância, tendo um dos hemisférios a iniciativa da organização do ato motor, que incidirá no aprendizado e na consolidação das Praxias.* (LE BOULCH, 1982:94)

Partindo deste contexto, na lateralidade o lado que prevalece exprime agilidade, coordenação e força muscular e é esse o lado que realiza a principal ação em uma atividade, enquanto que o outro lado apenas dá auxílio a essas atividades.

Durante o desenvolvimento da criança, a lateralização tem grande importância estando presente em todos os estágios, sendo este um instrumento de ação sobre o meio coordenado e diversificado, onde estão envolvidas diretamente coordenação motora e estruturação espacial sendo esta última parte integrada a lateralização. (COSTE, 1977)

1.2.5. Estruturação Espacial

A organização espacial é essencial para vivermos em sociedade. É por meio do espaço e das interações espaciais que a criança se situa no ambiente em que vive. Ela orienta-se no espaço físico onde é capaz de perceber o seu corpo e a proximidade deste com os objetos do meio. Assim,

...é através do movimento que imprime o objeto e ao próprio corpo que a criança descobre o espaço. Ela projeta e se projeta nesta descoberta.
(VELASCO, 1996:37)

A criança para desenvolver sua aprendizagem precisa ter noção do corpo, seus lados, suas diferenças e posições relativas. Associar também a noção temporal, pois no decorrer das ações deste corpo em um determinado espaço, estará inserido o tempo para realizar o movimento. As consciências corporais, espaciais e temporais precisam estar associadas, pois é a partir desta interação que podemos compreender o movimento na criança.

1.2.6. Estruturação Temporal

A estruturação temporal é a capacidade da criança de situar-se em relação aos acontecimentos antes, durante e depois, dias, horas, etc. Para que aja desenvolvimento da percepção temporal é necessário que a criança faça a distinção entre o seu tempo e os tempos impostos pelo ambiente social. *O tempo de cada criança tem relação direta com seu tempo orgânico ou biológico. Já o tempo que é imposto pelo ambiente em que vive, representa as relações de duração do ambiente (dias, horas, estações do ano...) e do movimento (rápido/lento, depressa/devagar...)* (ARAÚJO, 1992:39)

A equilíbrio e a adaptação da criança ao ambiente, durante o processo de estruturação temporal, deverá considerar o ritmo do desenvolvimento na estruturação do tempo e sua percepção rítmica. (ARAÚJO, 1992)

CAPÍTULO 2 - DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DE 0 A 6 ANOS

Podemos entender por desenvolvimento humano, a integração entre as vivências experimentais que a criança passa diariamente e a adaptação deste corpo ao meio em que vive. Durante este processo de desenvolvimento infantil há a inclusão dos aspectos físicos, motores, afetivos, sociais e cognitivos. (BUENO, 1998)

2.1. ETAPAS EVOLUTIVAS DO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DA CRIANÇA

De acordo com o capítulo anterior a criança descobre o mundo através de seus movimentos. Utiliza-os para suprir suas necessidades, capacidade motora, intelectual e afetiva, fazendo relação com o meio, conforme sua carga tônica pessoal, que é desenvolvida nas atividades diárias, por meio de estímulos e limitações que o meio e o ambiente impõem a este ser.

Neste contexto, a criança no decorrer de seu desenvolvimento, vai percebendo que o seu corpo não pode existir isolado do espaço e do tempo, pois seus gestos gradativamente vão encaixando-se ao tempo e o espaço do ambiente externo. Depois desta fase, *vai assimilando também os conceitos que lhe permitirão se movimentar livremente neste espaço-tempo. Assimilará noções de velocidade e duração próprias a seu dia-a-dia* (OLIVEIRA, 1997:89).

O Desenvolvimento de 0 a 18 meses

1º mês

No primeiro mês de vida, o bebê tem reação de atenção inata, comunica-se através do choro. Apresenta reflexos como a sucção, indispensável a sua sobrevivência. Dorme a maior parte do dia. Faz movimentos com o braço, perna e mãos (como empurrões) basicamente reflexivos. Mantém as mãos com os punhos fechados ou ligeiramente abertos. Coordena os olhos para o lado, olha para um objeto, mas não tenta alcançá-lo. Fixava os olhos no rosto da mãe. Ao ouvir a voz humana aquietava-se, indicando resposta a este som. Gosta de ser pego no colo, ajusta a postura ao corpo da pessoa que o está segurando.

Na medida em que há uma interação entre o adulto e o bebê ambos compreendem as diferentes ações e estarão aprendendo a interpretar movimentos, gestos e sons um do outro.

2º mês

No segundo mês o bebê estará mais adaptado ao ambiente. Rotinas de alimentação e sono vão se fixando gradativamente. Porém, o bebê tende a ficar, mas tempo acordado e alerta. Os reflexos vão aos poucos desaparecendo, dando lugar a ações voluntárias. Conseguem erguer a cabeça por alguns segundos e segurar objetos.

Na presença de pessoas, demonstra agitação, aquieta-se ao ser pego no colo, ao ouvir a voz e o rosto das pessoas. O bebê sente-se cada vez mais satisfeito quando o adulto o acaricia e o alimenta, este tipo de interação será de grande importância para o seu desenvolvimento futuro.

3º mês

No terceiro mês o bebê segue o movimento de um brinquedo que balança a 20 cm de distância. Sacode o chocalho involuntariamente. Sorrir em resposta a outro sorriso. A partir deste mês sai do estágio do reflexo passando a comunicar-se com o mundo humano, através do sorriso. Quando fica de bruços mantém a cabeça erguida, “descobre” as mãos e as leva a boca constantemente.

Reage diferentemente a presença dos pais. Tenta atrair a atenção quando um deles está por perto. Começa a distinguir o som da fala de outros sons.

O bebê passa a expressar necessidades e preferências distintas. A interação com o meio e as pessoas vai desenvolvendo sua personalidade pouco a pouco. Neste momento o adulto terá mais facilidade para distinguir a linguagem do choro do bebê, ao expressar fome, dor, atenção, desconforto entre outros e gradativamente poderá buscar a melhor forma de comunicar-se com este bebê.

4º mês

O bebê nesta fase deixa de ser considerado um recém-nascido. Sua aparência passa por mudanças, como a troca do cabelo. Seus músculos crescem e ficam mais fortificados. Sua habilidade para pegar objetos aumentou e ele passa a apresentar maior flexibilidade, sorri durante uma brincadeira e chora se esta é interrompida. Pode interromper as refeições com brincadeiras. Apresenta interesse para ouvir sons e tenta imitá-los.

O bebê, nesta fase, gosta de brincar e receber carinho e atenção dos adultos, que devem buscar brincar com o bebê, por mais que sua atenção esteja voltada para seus brinquedos e seus

jogos. As brincadeiras e trocas com os adultos constituem uma parte integrante no seu desenvolvimento.

5º mês

No quinto mês o bebê tem uma maior flexibilidade e curiosidade recém-reveladas. Ele passa a maior parte do tempo praticando as suas mais recentes habilidades motoras, conversando, ouvindo e explorando tudo que estiver ao seu redor. Neste período, o bebê já possui uma maior mobilidade, precisando que o adulto imponha limites que podem resultar na resistência por parte dele. O bebê precisa de uma determinada quantidade de estabilidade e regularidade que são a base estrutural da disciplina.

6º mês

Neste período, os bebês demonstram consideráveis diferenças de comportamento. Mantendo-se concentrado em uma área de desenvolvimento, como: engatinhar, treinar as habilidades vocais, explorar um brinquedo ou segurar outros objetos, podendo passar algum tempo numa mesma atividade. Vocaliza prazer e desprazer, grita, faz reclamações ou sorri. Pode se incomodar com estranhos, ficar feliz ao ouvir seu nome. Gosta de brincar com a comida e pegá-la com os dedos.

O bebê está desenvolvendo cada vez mais sua adaptação ao meio ambiente e o adulto deve estimulá-lo de forma tranqüila, respeitando seu tempo para novas aquisições.

7º mês

O bebê já consegue levantar-se pelas mãos e joelhos. Gosta de brincadeiras ativas, dorme depois da exaustão do dia, podendo acordar algumas vezes durante a noite. A capacidade para pegar objetos está cada vez mais sofisticada, joga tudo o que tiver ao seu alcance. Começa a aprender o significado do “*não*” pelo tom da voz. Gosta de explorar o corpo com as mãos. Brinca com brinquedos que fazem barulho, tais como sino, caixa de música e chocalho.

No sétimo mês o bebê já balbucia sons em seqüência como “mama” e “papa”, contudo isso não significa que esteja referindo-se a um adulto. Porém aos poucos ele compreenderá que apenas uma pessoa se chama “mama” através dos estímulos de sua mãe.

8º mês

O bebê desta idade tende a apresentar uma curiosidade intensa. Envolve-se em um trabalho de exploração, exame, assimilação e acomodação de suas descobertas intelectuais em tempo integral. Nesta fase os movimentos corporais auxiliam o bebê nas suas explorações pois, engatinha para frente e para trás, fica de pé apoiado em móveis, com as mãos livres, afasta objetos que não tem interesse, segura dois objetos simultaneamente, um em cada mão, gosta de explorar o corpo com a boca e as mãos.

O bebê acha divertidas suas conquistas, porém cabe ao adulto orientá-lo e observar suas descobertas. Pois, ele quase não tem consciência instintiva do que está fazendo e poderá causar danos para si mesmo, ou para o que estiver ao seu redor.

9º mês

O bebê neste mês procura coordenar e aperfeiçoar suas técnicas e seu aprendizado. A curiosidade tem agora cada vez mais força impulsora. Gosta de brincar próximo da mãe ou do pai, escolhe o brinquedo que chama sua atenção, pega e manipula objetos e os bate no centro do corpo, pega objetos pequenos com os dedos e os grandes com ambas as mãos. Consegue seguir instruções simples. Por volta dos nove meses surge a possibilidade do bebê manipular os adultos para que atendam todas as suas vontades e tornar-se mimado. Neste caso, o adulto precisa ser mais firme que nos meses anteriores, o bebê precisa sentir a certeza deste adulto, transmitindo para ele o que pode ou não fazer.

10º mês

Aos dez meses de idade o bebê engatinha ou fica de pé, embora precise de ajuda para manter o equilíbrio, percorre a casa segurando-se nos móveis. Entende o que quer dizer “não” e pode até imitar os adultos, sacudindo a cabeça. Porém, isso não costuma detê-lo. O bebê passa por um período de conflito entre livrar-se e segurar-se, entre a necessidade de descobrir para si mesmo e agradar aos seus pais. Gosta de subir e descer em móveis, brincar com água, tem constante mudança de humor, demonstrando estar zangado, magoado, triste, alegre e feliz. Imita gestos, expressões faciais e sons. Responde a música, balançando o corpo.

Nesta fase o bebê, provavelmente cria um vínculo maior com apenas um dos pais de cada vez. Isso, contudo é uma fase passageira e o bebê não deve ser repreendido por isso.

11º mês

O bebê desta idade começa a apresentar interesse pelos livros, para olhar as figuras ou ouvir os adultos contarem histórias para ele. Os jogos de encaixe despertam sua atenção, observa constantemente formatos e tamanhos. Gosta de brincadeiras, tais como: esconde-esconde, rolar uma bola para frente e para trás. Reconhece as palavras como símbolos para objetos (quando ouve “avião”, aponta para o céu).

O bebê está aprendendo como resolver seus problemas ou pedir que as pessoas resolvam para ele. Cabe ao adulto auxiliá-lo para que construa suas próprias respostas.

12º mês

Demonstra afeto com as pessoas e com os objetos preferidos. Apresenta noções de uso dos brinquedos, tais como pinos e martelo, telefone. Gosta de procurar objetos escondidos.

O fim do décimo segundo mês marca o final da fase de bebê, porém, a criança continuará cada vez mais fazendo explorações no ambiente e desenvolvendo-se a cada dia. Sorri ou vocaliza para fazer contato social e ganhar atenção. Expressa protesto, resiste a um adulto que tenta pegar seu brinquedo. Imita sons e movimentos.”

A Criança com 1 ano

No 1º ano explora todo espaço e objetos do ambiente. Fica de pé e anda sozinho. Apresenta linguagem de ação com organizações rítmicas. Há o amadurecimento neurológico para o controle esfinteriano (início da percepção). Faz rabiscos, sem sentido (descarga motora).

A Criança com 2 anos

Com 2 anos, a criança já demonstra certa independência, realiza atividades mais complexas e relaciona-se bem com adultos e outras crianças. Abre e fecha portas pegando no trinco; ultrapassa degraus, em escadas sobe com os dois pés. Encaixa cubos de diferentes dimensões. Manuseia a colher e o lápis. Forma frases com 2 ou 3 palavras aumentando rapidamente seu vocabulário.

O mundo real confunde-se com a fantasia. O que pensa e imagina tem valor real e é fácil de realizar para a criança.

A Criança com 3 anos

Com três anos a criança percebe-se no espaço em que está inserida. Utiliza o pronome “eu” o que demonstra a tomada de consciência de si como um ser. Nesta fase faz muitas perguntas e utiliza os “porquês”. Tem um vocabulário em torno de 200 palavras. É capaz de compreender os comandos dados pelos adultos quando são dados de forma clara e direta. Coordena bem vários movimentos como usar talheres, quer vestir-se e calçar-se, sobe e desce escada alternando os passos; anda de motoca ou velocípede. A coordenação motora fina também se aperfeiçoa no desenho e começam a aparecer as primeiras formas celulares, ainda sem intenção definida. Socialmente gosta de estar em companhia de outras crianças, mas brinca e fala sozinha.

A criança de 3 anos percebe-se no espaço porém está em uma fase egocêntrica e seu nível de linguagem é o monólogo, por isso pode brincar sozinha, isolada em meio a várias crianças e outras pessoas.

A Criança com 4 anos

Neste período a criança já tem um vocabulário bem desenvolvido, forma frases e cria novas palavras para nomear pessoas e objetos. Conta fatos, experiências e pequenas histórias. Coordena os movimentos, anda, salta, corre com facilidade. Há uma maior elasticidade nas articulações. Distingue frente e costas, veste-se sozinho, escova os dentes e abotoa algumas roupas. Identifica e escreve seu nome, através de repetição e modelo. Seu desenho tem forma e significado. Utiliza círculos com ramificações para representar objetos e pessoas. Está na fase em que o desenho é identificado e descrito como badameco com detalhes.

Nesta fase começa a manifestar curiosidade pelo sexo, percebe diferenças entre menino e menina. Explora e manipula de maneira mais acentuada a área sexual. Com o desenvolvimento destas habilidades a criança sente-se segura e inicia o processo de socialização dela com o mundo. É capaz de fazer amigos e conviver com estranhos.

A Criança com 5 anos

Aos 5 anos, a criança já tem bem desenvolvida sua coordenação global e o desenvolvimento do esquema corporal, utiliza uma mão dominante e reconhece esquerda e direita. Coordenação viso-motora em fase de desenvolvimento, dissociação manual e digital.

Colabora no cuidado com crianças menores, gosta de ajudar e cumprir chefias, aceita limites e regras.

Forma grupos com crianças do mesmo sexo (simpatia e antipatia). Desenvolvimento do movimento de pince, segura o lápis com segurança mostrando progressos neuromotores quando desenha linhas retas e circulares. Identifica e nomeia cores, ordena objetos e figuras.

A Criança com 6 anos

A criança neste período tem grandes habilidades psicológicas e motoras.

Há integração do corpo, aperfeiçoamento das habilidades e as dissociações manual e digital já estão firmadas. Desenvolvimento da leitura e da escrita. Participa de jogos, competição e raciocínio e utiliza algumas regras.

Possui grande habilidade para pintar, desenhar, modelar e seus trabalhos são realizados com maior observação e capricho. Fase da troca dos dentes de leite.

A criança desenvolve seu corpo e sua percepção do meio de forma gradual. A cada ano de vida faz novas descobertas e passa a dominar movimentos e atitudes que no ano anterior lhe pareciam difíceis. Quando completa os seis anos o ciclo do desenvolvimento infantil é de certa forma concluído e a criança agora já domina diversos movimentos corporais que a partir desta etapa vão ser apenas aperfeiçoados. Concluímos então, que *o desenvolvimento psicomotor se processa de acordo com a maturação do sistema nervoso, capacitando o organismo a responder aos estímulos de uma maneira mais ordenada e permitindo maior elaboração dos atos motores voluntários* (VELASCO, 1996:21)

2.2. NECESSIDADES BÁSICAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Nos primeiros anos de vida da criança há necessidades básicas que são determinantes para o desenvolvimento de sua personalidade, pois é neste período que a criança, desenvolvendo-se psicológica, física e socialmente através da imitação e da percepção do mundo dos adultos irá pouco a pouco formar sua personalidade. Deste modo é indispensável no desenvolvimento da criança, a presença do adulto, transmitindo para ela segurança material, emocional e intelectual. Assim, a criança terá maiores probabilidades de crescer equilibrada e tornar-se um adulto mentalmente sadio. No entanto se a criança se vir privada, por um grande tempo e de forma

profunda, da satisfação dessas necessidades, sofrerá prejuízos muitas vezes, irreversíveis em seu desenvolvimento físico e psicológico (FILHO, 1968).

2.2.1. Segurança Material

A criança, para ter um desenvolvimento forte e saudável, precisa ter uma alimentação nutritiva, dormir o suficiente, exercitar o seu corpo e respirar ar puro. É importante esclarecer a ela, que os adultos procuram protegê-la evitando que corra perigos, deste modo, a criança não se sentirá insegura em sua integridade física ou abandonada à sua própria fragilidade.

De acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), promulgado pela Lei Federal nº 8.069 de 13 de julho de 1990, Art. 4º pág. 02 – “É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e a convivência familiar e comunitária.

2.2.2. Fragilidade Emocional

A afetividade é expressa pela criança desde seu nascimento, como forma de obter atenção do adulto. A criança precisa sentir segurança e ter certeza de que seus pais a querem muito e que ela é muito importante para eles. Ela deve perceber desde cedo que os adultos gostam dela como ela é mesmo, nos momentos em que eles são firmes e impõem ordens e limites.

Então, assim a criança sentirá que faz parte de um grupo social familiar sólido onde é estimulada a ter consciência de seus atos sem deixar de ser amada estando segura de sempre ter seu lugar garantido neste grupo.

A forma de comunicação mais importante entre pais e filhos é aquela que ajuda as crianças a se sentirem mais compreendidas e com maior possibilidade de explorar suas potencialidades, suas experiências, seus sentimentos e suas emoções, uma vez que isso ajuda o bom desenvolvimento emocional. Além disso, aprofunda o relacionamento e favorece o desenvolvimento da personalidade. (LOBO, 1938 : 83)

Art. 19º - pág. 06 – Toda criança tem direito a ser criada e educado no seio da sua família e excepcionalmente, em família substituta, assegurá-la da convivência familiar e comunitária.

Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) Lei Federal nº 8.069 de 13 de julho de 1990.

2.2.2.1. O Amor

A criança para ser feliz, precisa amar e ser amada, estabelecendo relações íntimas e profundas primeiramente com a mãe. O amor materno deve ser objetivo, transformado em ações que respeitem a criança como ser único e agora já separado do corpo da mãe. Se a mãe não traduz este amor em ações, a criança não percebe que é amada e se sente insegura, não se desenvolvendo bem e nem satisfazendo suas necessidades.

Quando o amor materno é seguro e respeita os limites da criança, gradativamente ela vai alargando o seu ciclo de relacionamento à família e a outros grupos sociais. Amar, então, é acreditar que ser é mais importante do que ter e, independente das dificuldades da vida, criar todas as condições para a criança ser feliz (LOBO, 1933 : 14).

2.2.3. Segurança Intelectual

A segurança intelectual da criança será constituída de forma gradativa, através do desenvolvimento de formas de pensar coerentes, obtidas pela experiência concreta, pelo apoio do adulto e pelas oportunidades de decidir-se por si mesma, dentro dos limites de sua capacidade.

Piaget considera o desenvolvimento da inteligência da criança como um exemplo de comportamento adaptativo, com ligação direta com o meio em que vive, tendo que dar a ela a oportunidade de organizar e reorganizar o pensamento, suas atitudes e ações (apud MUSSEN, 1982)

A criança precisa ter a certeza que os adultos confiam nela e abrem espaço para ela se tornar independente. É importante porém, que a criança saiba que a cada situação nova, que lhe pareça estranha ou ameaçadora poderá buscar neste adulto o apoio que for preciso para vencer suas dificuldades e ampliar seus conhecimentos.

Art. 53º - pág. 13 – A criança tem direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania.

Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) Lei Federal nº 8.069 de 13 de julho de 1990.

2.2.4. Orientação

A criança precisa saber que para viver em sociedade algumas regras são estabelecidas e que não lhe é permitido fazer tudo o que tem vontade. Então, cabe determinar o que a criança pode ou não fazer e levá-la a compreender e ter consciência de suas ações.

Os limites têm importância fundamental na educação da criança, porque, eles vão influenciar diretamente na personalidade. Porém, estes limites devem ser introduzidos aos poucos, na medida em que são necessários, levando em consideração a fase do desenvolvimento em que a criança se encontra. Ressaltando a importância, sempre de um diálogo aberto, sem mentiras, agressões ou castigos físicos. Deste modo a criança não ficará confusa e com o passar do tempo vai compreender que as regras estão presentes em todos os lugares do meio em que vive e que precisa delas para viver em equilíbrio com familiares e amigos.

A orientação, então, é um processo que deve começar cedo, porque os padrões estabelecidos pelos pais nos primeiros anos de vida funcionam melhor, uma vez que facilitam o auto-controle mais tarde. (LOBO, 1933:301)

Concluimos assim que toda criança precisa de estímulos para que possa desenvolver-se, sendo uma base indispensável e para que isso ocorra, faz-se necessária a segurança e a confiança que os adultos transmitem para ela.

Art. 227º - pág. 94 – É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, a cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e a convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) Lei Federal nº 8.069 de 13 de julho de 1990.

CAPÍTULO 3 – CONTEXTUALIZANDO JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO PSICOMOTORA.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras já existiam em épocas pré-históricas, segundo as pesquisas arqueológicas, passando por diferentes culturas, demonstrando que é natural ao homem brincar, independente de sua origem e de seu tempo.

O brinquedo, enquanto objeto real e manipulável, tem acompanhado a evolução do homem, interagindo em seu espaço físico, em suas funções e em seu próprio aspecto.

Os jogos e as brincadeiras passaram por várias mudanças desde o início dos tempos até os dias atuais, nas mais diversas culturas e contextos sociais. Mas, podemos observar que o prazer que envolve o brincar para a criança nada mudou no decorrer do tempo.

Através do brincar, a criança inicia sua integração com o meio social e desenvolve sua cognição e motricidade. Assim:

A criança que brinca, portanto vive a sua infância, torna-se-á um adulto muito mais equilibrado fisicamente, suportará muito melhor as pressões das responsabilidades adultas e terá maior criticidade para solucionar os problemas que surgirem. (VELASCO, 1996:43).

O jogo e o brinquedo estão presentes durante toda a infância, envolvendo as crianças em um mundo prazeroso e divertido. Porém, estas atividades apresentam características distintas, diferenciando-se uma da outra em suas particularidades.

O brinquedo envolve a relação com a criança e a indeterminação quanto à forma com que vai ser explorado, ou seja, não existem regras fixas. Os brinquedos podem existir concretamente ou abstratamente, pois eles estão envolvidos diretamente no brincar. Para a criança não importa o tipo, material, a função, a cor, a forma, nem a origem. Estão interessados em simbolizar seus sentimentos, imaginação ou representar a realidade através destes brinquedos.

O jogo, no entanto, possui intenções lúdicas; estimula o desafio e a flexibilidade do pensamento, mantém um controle entre os jogadores e, portanto uma relação interpessoal dentro de determinadas regras (ANTUNES, 2005). Os jogos bem organizados proporcionam à criança construir novas descobertas, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade, e é por meio destes que as crianças aprendem a se relacionar na sociedade em que está inserida.

Já a brincadeira refere-se à *ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação* (KISHIMOTO, 1999:21).

O jogo, os brinquedos e as brincadeiras criam para a criança uma situação de aprendizagem. A imaginação e as regras favorecem ao indivíduo um comportamento além do habitual, pois uma vez que passa a ter domínio do momento que está vivenciando, tem a oportunidade de que esta experiência venha a contribuir, de forma intensa e especial, com o seu desenvolvimento.

3.1. JOGO E SUAS CARACTERÍSTICAS

No decorrer dos tempos, o jogo tem sido base para pesquisa de vários teóricos que buscam defini-lo. O paradoxo do jogo levou os pesquisadores, nos últimos 150 anos, a enfrentarem conflitos.

Quanto à sua definição, foram dadas diferentes explicações de porque o jogo acontece e quando ele deveria acontecer. Porém, a todos os teóricos é comum afirmar que o jogo de hoje não é apenas um método para aliviar tensões, acreditando no jogo como uma atividade dinâmica que se transforma de um contexto para outro, sendo de grande importância para o desenvolvimento infantil.

Segundo Millo (1989), o jogo pode ser definido como uma atividade ou ocupação voluntária, onde a realidade e fantasia se encontram com características competitivas, ocorrendo em um local determinado e com tempo previamente definido, desenvolve-se sobre regras combinadas entre os participantes, e são, em geral, a habilidade física e o desempenho cognitivo dentro da situação do jogo os responsáveis pelos resultados obtidos. Esse jogo acontece em um clima de observação e expectativa, principalmente, por estar de frente ao desenvolvimento antecipado do resultado final.

O jogo é em essência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, pois a medida que interage no jogo ela vai de conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo.

Essa atividade é um dos meios propícios à construção do conhecimento. Para desenvolver o jogo a criança utiliza suas habilidades sensório-motoras, pois o corpo e o pensamento interagem entre si. Neste processo é desafiada a desenvolver habilidades que

envolvam identificação, observação, comparação, análise, síntese e generalização. Assim, vai conhecendo suas possibilidades e desenvolvendo cada vez mais sua auto-confiança.

Características dos jogos

Os jogos tradicionais ou populares apresentam como característica principal a utilização de regras. Ao iniciar o jogo a criança tende a definir junto ao seu grupo os seguintes aspectos:

- Nome do jogo: há diferenças quanto ao nome de como o jogo é conhecido em uma determinada região, estado ou país.
- Materiais utilizados: faz referência aos instrumentos que serão necessários na atividade, como, por exemplo: corda, bola, bolinhas de gude, pedrinhas, lenço entre outros.
- Número de participantes: indica se o jogo será individual ou com determinado número de indivíduos.
- Local do jogo: indica se o jogo será ao ar livre ou em um espaço fechado.
- Regras: diz respeito à descrição da regra (ou das regras), que permitam o desenvolvimento do jogo. Incluem-se também variações ou combinações propostas pelo grupo.
- Desenvolvimento: a partir de todo “roteiro” definido, inicia-se o jogo prazeroso e competitivo, visando a vitória de um participante ou de um grupo.

3.1.1 – Tipos de jogos

Neste item serão apresentados jogos que fazem parte do cotidiano das crianças em diferentes grupos sociais e culturais, constituindo exemplos práticos dentro de cada tipo classificado.

3.1.1.1. Jogos de Escolha

As fórmulas de escolha constituem as preliminares de alguns jogos. São jogos que implicam a escolha para incluir e/ou eliminar os companheiros dos grupos. Podem ter diálogos ou monólogos, a partir dos quais as crianças, em tom ritmado, permanecem atentas a sua chance de serem escolhidas.

EM CIMA DO PIANO

Número de participantes: Três ou mais jogadores.

Regra tradicional: O líder vai cantando, e a cada sílaba da fórmula corresponde um indivíduo. Aquele em que a fórmula se encerra, cabe-lhe a última sílaba, pode ficar com o pior papel (quando a escolha é feita de modo direto como, por exemplo, pegador) ou ficar livre, eximindo-se dos papéis menosprezados. Então, a escolha é mais demorada, porque é feita por exclusão.

Em cima do piano
Tem um copo de veneno
Quem bebeu morreu
Anabu, anabu
Quem sai és tu
 Ou
Quem sai és tu
Puxando o rabo do tatu.
 e também:
Quem sai é tu,
Do rabo do tatu
Pau, porrete,
Bengala, cacete.

Áreas desenvolvidas

Área afetiva

- Envolve tensão e dificuldades de ceder a vez.
- Senso de si e dos outros - Descentraliza a criança de si mesma (no começo as crianças costumam -dizer: "tá bom, faz 'Lá em cima do piano', mas eu que vou ser o primeiro, né?").

Interações sociais

- Cria expectativas de quem será escolhido.

Área cognitiva (abstração e noções matemáticas)

- Com o domínio da técnica de escolher, a criança passa a fazer uma contagem antecipada (mentalmente) como forma de prever o resultado, escolhendo por onde convém começar ou a posição.

Área de linguagem

- Enriquecimento - A fórmula pode ser transformada em texto, em um trabalho de sistematização de leitura e escrita. Mesmo crianças que ainda não dominam a leitura podem procurar palavras escritas a partir do seu conhecimento do texto da tradição oral: podem criar hipóteses a respeito da disposição das palavras e até contrapô-las a suas próprias hipóteses da escrita.

Outra forma de aproveitar a fórmula de escolha é trabalhando com as palavras-chave (*piano, copo, veneno* etc.), descontextualizando-as e usando-as em frases.

3.1.1.2. Jogos de perseguir, procurar e pegar

São jogos de agilidade, rapidez e grande desempenho físico que requerem amplos espaços e liberdade de movimentos. O objetivo a ser alcançado é perseguir os adversários, competindo para obter a vitória. Muitas vezes em equipe, outras não, há sempre situações antagônicas e de oposição, nas quais as crianças assumem diversos papéis (de perseguidor e de perseguido, por exemplo). O respeito à regra é básico para o desenvolvimento do jogo. São jogos que não requerem materiais (eventualmente uma bola), nem músicas ou verbalização.

ALERTA

Número de participantes: Três ou mais jogadores.

Regra tradicional: Um dos participantes, de posse da bola, deve correr e arremessá-la para o alto, anunciando o nome de um companheiro que deverá apanhá-la e arremessá-la contra um dos participantes. (NAVARRO, 1985)

Varição: Área de linguagem - Podem ser preparadas, antecipadamente, cartelas com o nome de cada criança. Aquela que irá arremessar a bola deverá retirar uma cartela e lê-la, designando o nome de quem deverá apanhar a bola. Trabalha-se com o reconhecimento e a leitura dos nomes do grupo.

Áreas desenvolvidas

Área físico-motora

- Requer coordenação na hora de correr e apanhar a bola.

Área cognitiva

- Requer noções de espaço e tempo.

Área afetiva

- Implica certa tensão de quem será chamado.

Área social

- Conhecimento das crianças do grupo: geralmente as crianças começam chamando os amigos mais próximos.
- Trabalha a atenção.

BARRA-MANTEIGA

Número de participantes: Quatro ou mais jogadores.

Regra tradicional: Traçam-se duas linhas paralelas, distantes quinze metros uma da outra. Sobre elas ficam as crianças, divididas em igual número, defrontando-se em fileira. Dado o sinal de início, o jogador, designado por sorteio, começa o Jogo: sai correndo da linha do seu partido e, chegando ao campo adversário, bate na palma da mão direita estendida dos adversários, recitando:

*Barra-manteiga na fuça da nega,
minha mãe mandou bater nesta daqui,
um, dois, três.*

Bate então mais fortemente na mão de uma das crianças, em sinal de desafio, e foge para o seu grupo, enquanto o desafiado tenta prendê-lo antes de transpor a linha. Conseguindo-o, o prisioneiro será incorporado ao partido contrário e o desafiante continua o mesmo. Em caso negativo, o desafiado torna-se o desafiante, voltando a ocupar seu lugar primitivo. O novo desafiante repete a ação do primeiro e o jogo prossegue.

Será considerado vencedor o partido que obtiver o maior número de prisioneiros dentro do tempo estipulado (MIRANDA,1980).

Áreas desenvolvidas

Área físico-motora

- Agilidade na corrida e no reflexo rápido de sair correndo.

Área cognitiva

- Trabalha seqüência (seguir uma ordem que é fundamental para outros jogos).
- Trabalha-se com noção de espaço.

Área social

- Desperta o sentido da cooperação em grupo - Não vence um, mas toda a equipe.
- Há competição entre as equipes.
- É um ótimo jogo para a integração de crianças em grupos fechados ou de crianças que não se conhecem muito.

Área afetiva

- As crianças têm que aprender a esperar sua vez.

Área de linguagem

- Deve haver consonância entre a fala e o tapa nas mãos, seguindo a rima. A compreensão das regras é fundamental para o desenvolvimento do jogo.

CAÇA AO TESOURO

Número de participantes: Três ou mais jogadores.

Regra do jogo: Esconder duas prendas. Dar várias pistas para que os participantes possam achá-las. (NAVARRO, 1985)

Variação: Área de linguagem - As pistas podem estar escritas em cartelas com as informações de onde procurar o tesouro. Com crianças menores podem ser usados símbolos em vez de letras.

Áreas desenvolvidas

Área social

- Há competição entre equipes e cooperação entre as crianças dentro de uma mesma equipe.

Área cognitiva

- Noção espacial. Abstração na formulação de pistas.

Criatividade

- Na elaboração de pistas.

DONA POLENTA

Outros nomes: Mamãe Polenta, mamãezinha valente.

Número de participantes: Três ou mais jogadores.

Regra tradicional: É um pegador com enredo folclórico:

Cadê o bolo?

O gato comeu.

Cadê o gato?

Está em cima do telhado.

Mamãe Polenta pede uma escada para subir e ver o gato mas, quando sobe, escorrega e cai, todos dizem: "- Bem feito, bem feito!" e saem correndo, Quem for pego pela Mamãe Polenta recebe um castigo. (NAVARRO, 1985)

Áreas desenvolvidas

Área físico-motora

- Habilidade de alcançar as outras crianças e delas fugir.

Área afetiva

- Fortalece elos afetivos, sobretudo entre o professor e as crianças quando este se faz de Mamãe Polenta.

Área de linguagem

- Trabalha o enredo folclórico.

Área cognitiva

- Memorização.
- Trabalha a atenção.

Área social

- Estimula as interações.

ELEFANTE COLORIDO

Número de participantes: Três ou mais jogadores.

Regra tradicional: É um tipo de pegador no qual o pique será nos objetos de uma determinada "cor". Essa cor é determinada pelo pegador. (NAVARRO, 1985)

Variação: Aplicação para o desenvolvimento de noções de matemática e geometria – Procurar em cima, embaixo, dentro, fora etc.; procurar formas geométricas.

Áreas desenvolvidas

Área cognitiva

- Há associação da palavra com o objeto.
- Noção espacial.
- Conhecimento das cores.
- Discriminação visual.

Área físico-motora

- Habilidade de correr, pegar ou fugir.

Área social

- Estimula as interações – Muitas vezes as crianças procuram as cores nas outras crianças (nas roupas); outras, elas "ajudam" os colegas e os estimulam a se apressar.

LENÇO-ATRÁS

Outros nomes: Corre-cutia, lencinho, lenço branco, lenço na mão, que lenço.

Regra tradicional: Dispõem-se os jogadores em círculo, voltados para o centro e ligeiramente afastados uns dos outros. Escolhida por sorteio, uma criança permanecerá fora do círculo e segurará um lenço. Dado o sinal de início, o jogador de posse do lenço corre ao redor do círculo e solta o lenço atrás de uma das crianças. Enquanto a criança corre, as do círculo, de olhos fechados, vão cantando:

*Corre cutia,
na casa do tio.
Corre cipó,*

*na casa da vó.
Lencinho bronco
caiu no chão,
moço bonito
do meu coração,
posso jogar?
Pode!*

(NAVARRO, 1985 e MIRANDA, 1980)

Áreas desenvolvidas

Área- afetiva

- Paciência e tensão de esperar a vez.

Área físico-motora

- Coordenação: "andar ou correr em volta do círculo, sempre para o mesmo lado."

Área de linguagem

- Enriquecimento, ritmo.
- Atenção.
- Compreensão de regras: é um jogo muito bom para introduzir noções de regras a crianças pequenas.

Área social

- Promove o entrosamento das crianças.

Área cognitiva .

- Estimula à descentralização: as crianças olham a situação do ponto de vista do outro e fazem o que o oponente não espera.

3.1.1.3. Jogos de correr e pular

Jogos nos quais há um movimento de sair do lugar, percorrer uma determinada distância ou sair do chão. Os materiais são raros e as regras flexíveis.

a) Corridas

As crianças realizam movimentos de ida e volta, enfrentando desafios diversos no

percurso.

CORRIDA COM UM SÓ PÉ

Número de participantes: Três ou mais jogadores.

Regra tradicional: Todos os participantes apostam corrida saltando em um só pé. (NAVARRO, 1985)

Áreas desenvolvidas

Área físico-motora

- Desenvolve aptidões físicas: corrida, equilíbrio, força.

Área social

- Há competição.

Área cognitiva

- Noção espacial: qual é o percurso que dá para correr em um só pé; qual é o percurso mais curto (na diagonal, reto etc.).

CORRIDA DO OBSTÁCULO

Número de participantes: Quatro ou mais jogadores (sempre número par).

Regra tradicional: Traça-se no chão uma linha de partida. Os participantes se dividem em duas filas, formando duas equipes, com o mesmo número de crianças, que ficam atrás da linha demarcada. À frente de cada equipe, colocam-se dois ou três objetos afastados alguns metros uns dos outros (tijolo, caixa de papelão etc.). Uma bola é entregue ao primeiro jogador de cada coluna.

Dado o sinal para início, o primeiro jogador de cada equipe sai correndo. Com a bola na mão, ele salta os obstáculos à frente de sua coluna, volta saltando os mesmos obstáculos; entrega a bola ao segundo jogador e vai para o final da fila. O segundo jogador procede da mesma forma, e assim sucessivamente, até o último participante de cada fileira. Quem deixar cair a bola durante a corrida deverá pegá-la antes de continuar o percurso. Vence a equipe que terminar primeiro. (RIZZI, 1986)

Variações: Além de obstáculos para saltar, podem ser postos mais alguns para a criança passar por dentro, por baixo;

. Obstáculos desenhados, que podem se relacionar ao tema de interesse do grupo. . Linhas ou

cordas - Para se equilibrarem. . Um lugar específico para parar e fazer algum tipo de movimento: cambalhota, giro etc.

Esses circuitos, com desenhos e temas, podem ajudar as crianças com maiores dificuldades, a entrar no grupo e se soltar, pelo envolvimento com a história.

Áreas desenvolvidas

Área físico-motora

- Desenvolve aptidões - Destreza, salto, coordenação motora (pular sem soltar a bola). É ótimo para trabalhar com crianças que não estão muito soltas corporalmente.

Área social

- Há competição de equipes.
- Há cooperação entre os participantes de uma mesma equipe, no sentido de perceber que a vitória não depende de um, mas de todos.
- Esse jogo é muito interessante para trabalhar com grupos em que haja crianças muito egocêntricas.
- Estimula a criatividade na escolha e colocação dos obstáculos.
- Trabalha a atenção - Para sair correndo rapidamente, na sua vez.

b) Jogos de pular

As crianças sobem, descem, tiram os pés do chão, avançando ou retrocedendo.

ABC

Números de participantes: Três ou mais jogadores.

Regra do jogo: Pula corda cantando o alfabeto. Perde a vez aquele que errar o pulo ou o alfabeto, passando a vez ao próximo jogador. (NAVARRO, 1985)

Variação: Aquele que errar deverá falar uma palavra que comece com a letra que parou.

Áreas desenvolvidas

Área de linguagem

- Conhecimento do alfabeto.

Área físico-motora

- Estimula o desempenho físico e a coordenação dos pés com a velocidade da corda.

Criatividade

- Na forma de pular.

Área afetiva

- Há certa impaciência na espera da sua vez, alegria na hora de ganhar.

Área social

- Jogo interessante para a integração das crianças no grupo e um estímulo àquelas mais introvertidas.

AUMENTA-AUMENTA

Número de participantes: Dois, três ou mais jogadores.

Regra tradicional:

- Saltar uma corda, segura em cada ponta por uma criança. A altura da corda vai sendo aumentada pelas crianças até não se conseguir pulá-la.
- Ou, saltar "pau": dois paus, colocados paralelamente, vão sendo distanciados à medida que conseguem ser pulados por todos. Aquele que erra sai da brincadeira. Quando o último errar, começa-se de novo (NAVARRO, 1985) .

Áreas desenvolvidas

Área físico-motora

- Percepção das possibilidades físicas de cada criança.
- Percepção do impulso necessário para cada altura.

Área social

- Há competição, o que é positivo, na medida em que incentiva as crianças a melhorar seu

desempenho.

Senso moral

- Há uma idéia de "justiça", no sentido de não mudar as alturas de uma para outra criança.

CORDA

Número de participantes:

- Um (que segura e pula ao mesmo tempo).
- Três ou mais (uma criança de cada lado, segurando e batendo a corda, e uma ou mais pulando).

Regra tradicional:

- Comum - A corda vai girando e a criança pulando.
- Foguinho - Uma só corda girada bem rápida.
- Corda dupla - Duas voltas de corda giradas juntas. Pula-se a corda, segura por duas crianças (ou pela criança que está pulando), esticada e deixada baixa no lugar onde se vai pular, cantando:

Batalhão-Ihã-Ihã
quem não entrar é um bobão
Abacaxi-xi-xi
quem não sai é um saci
 - *Quem é?*
 - *É o padeiro.*
 - *O que quer?*
 - *Dinheiro.*
 - *Pode entrar que eu vou buscar o*
seu dinheiro, lá debaixo do travesseiro,
na cama de solteiro, 1, 2, 3.

Variações:

- . Usa-se uma corda de cerca de cinco metros. Duas crianças seguram as pontas e começam a bater

a corda para uma ou mais crianças pularem. As crianças devem entrar com a corda em movimento, sem tocá-la, seguindo, em alguns estados, o diálogo abaixo:

- *Qual é a cor do seu namorada? Preto, branco, loiro ou moreno?*
- *Qual a cor dos olhos dele (a)? Verde, azul, castanho ou preto?*
- *Quantos anos ele (a) tem?*

E é dado início à contagem: 1, 2, 3... até o jogador cometer o erro, que é tocar a corda em movimento.

Se o jogador conseguir saltar a corda executando toda a seqüência sem errar, pode recomeçar o jogo.

Quando cometer um erro, a criança passa a vez a outro jogador.

- Pular corda cantando o alfabeto.

Perde a vez aquele que errar o pulo ou o alfabeto, passando a vez ao próximo jogador (KOCH, 1975).

Áreas desenvolvidas

Área físico-motora

- .Desenvolve aptidões de pular, ,resistência, coordenação, controle visomotor (para perceber o momento de pular).

Área social

- Há competição entre as crianças e um desafio de cada um no sentido de melhorar o desempenho.

Área de linguagem

- Dado pelas cantigas.

Área cognitiva

- Conhecimentos matemáticos (contagem).
- Incentiva a criatividade de rimas e pulos diferentes.

Área afetiva

- Paciência, esperar a vez.

3.1.1.4. Jogos de atirar

Jogos nos quais objetos diversos são lançados a determinadas distâncias, para cima, dentro de espaços delimitados ou não. Pode-se brincar em grupo ou individualmente. Alguns têm regras flexíveis e outros, regras mais fixas.

AMARELINHA

Número de participantes: Dois, três ou mais jogadores.

Regra tradicional: Seguindo traçados feitos no chão, cada criança terá sua vez de pular. A criança deve jogar uma pedrinha, a começar pelo número 1.

Não pode pôr o pé na quadra quem estiver com a pedra, pulando-a e seguindo até chegar à última. Na volta, deve pegar a pedra. Errando o pulo, pisando na linha, ou se a pedra cair fora ou na linha do desenho, a criança perde sua vez.

Variações:

Depois de terminada a rodada, nos moldes da anterior, seguem-se mais quatro rodadas:

- 1ª) Deve-se carregar a pedra em cima do pé, em vez de jogá-la; descansando somente no inferno.
- 2ª) A pedra deve ser equilibrada sobre os dedos indicador e médio de uma das mãos, parando também no inferno para ajeitá-la.
- 3ª) Levar a pedra na testa. Quando achar dificuldade, pode perguntar aos companheiros: "pisei?" ou "estou bem?" No inferno, deve retirar a pedra para olhar o caminho de volta.
- 4ª) Fazer coroas. De costas para a academia, a criança joga a pedra por cima da cabeça. No quadro em que cair, faz a coroa, isto é, um sinal de que somente irá naquele quadro. Pode-se jogar a pedra 3 vezes, até acertar. Feita a coroa, as crianças a enfeitam com a primeira letra do nome, desenham flores etc. Vence o jogo quem fizer maior número de coroas. As partes da amarelinha denominam-se:

1,2 e 3 - quadros;

4 e 5 - asas;

6 - pescoço;

7 - inferno. .

Podem-se também usar figuras, letras, números ou outros conceitos com o objetivo de fixar conteúdos. .

Origem do jogo:

Para o antropólogo argentino J. Imbelloni, esses gráficos de jogos infantis representam simplesmente templos; ele afirma que o jogo da *rayuela* (amarelinha) deve ser comparado com o traçado dos *Sephiroth*, próprio da cosmologia da cabala (Livro Judaico) (KOCH, 1975).

Áreas desenvolvidas*Área físico-motora*

- É necessária destreza corporal para pular alternando um e dois pés dentro do espaço delimitado.

Área cognitiva

- Conceitos matemáticos: numerais, seqüência/ordem dos pulos e jogadas; noção espacial; noção de começo, meio e fim.

Área afetiva

- As crianças lidam com a espera da sua vez (paciência, autocontrole); expectativa de melhorar seu desempenho.

Área social

- Ao pular paralelamente as crianças têm oportunidade de comparar. Há competição e troca.
- Em relação às regras: podem ser simples no começo (por exemplo: pular com os pés unidos e afastados, alternadamente; pular sem pedra); até outras possibilidades mais complexas, adaptadas à faixa etária.

JOGO DE PEDRINHAS (SAQUINHOS)

Número de participantes: Um por vez.

Regra tradicional: Pegam-se cinco pequenas pedras (ou cinco saquinhos cheios de arroz ou de areia).

- Etapa do um: Jogam-se as cinco pedrinhas no chão. Lança-se uma para o alto. Nesse instante, pega-se outra pedrinha do chão e tenta-se apanhar aquela que foi lançada para alto. E assim uma a uma.

- Etapa do dois: Idem, pegando-se as pedrinhas duas a duas.
- Etapa do três: Idem, pegando-se três pedrinhas e depois uma que fica como resto.
- Etapa do quatro: Idem, pegando-se quatro pedrinhas de uma vez.

Para ver quem ganha, tiram-se os pontos na palma da mão: jogam-se cinco pedrinhas para cima e tenta-se pegá-las com as costas da mão. Cada pedrinha vale de 10 a 20 pontos.

Origem: É o secular jogo dos ossinhos, popular na Grécia e em Roma (KOCH, 1975).

Áreas desenvolvidas

Área físico-motora .

- Desenvolvimento da motricidade fina; coordenação visual/tátil (da mão e do olho), ao lançar um saquinho para cima, pegar outro antes de o primeiro cair.

Área cognitiva

- Desenvolve-se a noção espaço-temporal: noções matemáticas; há descentração; a criança tem oportunidade de comparar.

Área social

- Há competição e troca: uma criança estimula a outra a melhorar seu desempenho; estimula a integração.

Área afetiva

- A criança tem que aprender a esperar a vez (há um certo nervosismo nessa espera).
- Estimula a atenção.
- Estimula a criatividade: na escolha de materiais; na elaboração das regras.

3.1.1.5. Jogos de agilidade, destreza e força

Atividades em que a agilidade física e mental entra em jogo para conseguir alcançar os objetivos. São jogos com regras que requerem exercício e prática para o seu aprimoramento. Eventualmente alguns objetos simples são necessários.

a) Jogos de agilidade e destreza

A agilidade de pensamento e/ou do corpo determina o sucesso da brincadeira.

DANÇA DAS CADEIRAS

Número de participantes: Três ou mais jogadores.

Regra tradicional: Colocam-se, lado a lado, tantas cadeiras quantos forem os participantes, menos uma, formando duas colunas de cadeiras, uma de costas para a outra. Os participantes ficam enfileirados, em volta das cadeiras. O organizador da brincadeira põe uma música (ou bate palmas) e todos andam em volta e bem perto das cadeiras. De repente, o organizador pára a música (ou as palmas) e cada jogador deve sentar-se na cadeira mais próxima. Aquele que ficar em pé será eliminado. Tira-se uma cadeira em cada rodada, e o jogo recomeça com menor número de participantes e de cadeiras. Vence o jogador que conseguir sentar até a última rodada, quando restar apenas uma cadeira (KOCH, 1975).

Áreas desenvolvidas

Área físico-motora

- Coordenação auditiva e motora (seguir o sentido da roda enquanto há música e sentar quando ela pára).

Área social

- Há competição entre as crianças.

Área cognitiva

- Atenção.
- Noção espacial.
- Noções matemáticas (sempre tem de haver uma criança a mais em relação ao número de cadeiras).

Área afetiva

- Contenção da vontade de guardar uma cadeira.
- Frustração de ter de sair.

Observação: Dependendo da idade das crianças, pode-se "premiar" quem sai com uma cadeira, para amenizar a sensação de perda.

ESTÁTUA (MUSEU DE CERA)

Número de participantes:. Três ou mais jogadores.

Regra tradicional: Os participantes ficam um ao lado do outro, sobre uma linha traçada no chão. A uma distância de 10 a 12 metros fica um jogador, de costas para o grupo. Dado o sinal de início, a criança que está de costas para o grupo conta rapidamente até um número inferior a dez, enquanto as outras avançam, andando ou correndo, procurando alcançá-la. De repente, esta interrompe a contagem e volta-se de frente para os companheiros, que devem parar imediatamente. Ao voltar-se para o grupo, se vir um jogador ainda em movimento, a criança que contava fará esse jogador retroceder à linha de partida para recomeçar. Os demais permanecem no lugar onde pararam. A criança destacada volta-se novamente de costas para o grupo e recomeça a contagem, procedendo sempre da mesma forma, até algum jogador alcançá-la; quem primeiro tocar a criança que estiver contando irá substituí-la (RIZZI, 1975).

Variação: Área de linguagem e criatividade - O jogador destacado canta uma música e para de repente. Então, todos devem parar; aquele que se mexer sai e é escolhida, entre as que ficaram, a estátua mais bonita ou a mais dura (cutucando-as para ver qual resiste).

Áreas desenvolvidas

Área físico-motora

- Controle corporal; firmeza da estátua, equilíbrio.

Área afetiva

- Controle emocional, atenção.

Área social

- Há competição.

Área cognitiva

- Conceitos matemáticos (contagem).
- Noção espacial.

MACACO SIMÃO

Outros nomes: Siga o Mestre, Mestre manda, Chefe manda, Mamãe manda.

Número de participantes: Três ou mais jogadores.

Regra tradicional: O Macaco Simão, ou o Mestre, é quem determina o que o grupo tem que executar, segundo a regra que exige o comando completo: o Mestre manda subir a escada; o Mestre manda saltitar no lugar, etc.

Somente as ordens dadas pelo Macaco Simão (ou Mestre) devem ser obedecidas.

Quando disser somente: "levante os braços..." deve-se permanecer na posição anterior, até que a ordem venha de Simão (Mestre). Quem mudar de posição, nesse momento, sai do jogo (NAVARRO, 1985).

Áreas desenvolvidas

Área físico-motora

- Quando as ordens dizem respeito a movimentos corporais, esse jogo é excelente para o desenvolvimento físico (correr, pular, colocar o pé no nariz, encostar as mãos no chão sem dobrar os joelhos).

Área social

- Há competição (para ver quem faz mais rápido) e trocas: um mostra ao outro como dá para fazer, qual é o melhor jeito.

Área afetiva

- Há expectativa na melhoria do desempenho individual de cada um.
- Criatividade: na formulação das ordens.

Área cognitiva

- Pode-se trabalhar com a fixação de conceitos como: as partes do corpo, cores, figuras, números etc., quando se pensa em objetivos pedagógicos específicos.

b) Jogos de força

A força física individual ou do grupo é um fator que determina a competitividade no jogo.

CABO-DE-GUERRA (TRAÇÃO DE CORDA)

Número de participantes: Indeterminado.

Regra tradicional: As crianças, formando duas colunas fronteiras, seguram uma corda. No ponto em que as colunas se tocam será traçada uma linha perpendicular aos jogadores - a linha média. A uma distância de quatro metros do último jogador de cada coluna risca-se a linha da vitória. Dado o sinal de início, os jogadores puxam a corda, esforçando-se em arrastar os adversários até a linha de vitória. Será considerado vencedor o partido que atingir o fim visado (MIRANDA, 1980).

Áreas desenvolvidas

Área físico-motora

- Uso e percepção da força; equilíbrio.

Área social

- Ha competição entre as duas equipes e cooperação entre os membros de uma mesma equipe.

Observação: Pode ser usado para exaltar alguém que não aparece tanto e que, neste jogo, pode ter oportunidade para tal.

3.1.1.6. Brincadeiras de roda

Jogos nos quais as crianças, ao som de uma música, cantiga ou rima, viram-se, mexem-se, falam e representam.

a) Cantigas de roda

No ritmo das cantigas, diálogos e ações, as crianças giram em rodas. A música é o elemento principal desses jogos.

CIRANDA

Número de participantes: Três ou mais jogadores.

Regra tradicional: Faz-se uma roda, com as crianças de mãos dadas. Enquanto rodam, cantam, por exemplo:

*Ciranda, cirandinha
 Vamos todos cirandar
 Vamos dar a meia volta
 Volta e meia vamos dar*

*o anel que tu me deste
 Era vidro e se quebrou
 O amor que tu me tinhas
 Era pouco e se acabou*

*Por isso Dona... (fulana)
 Faz favor de entrar na roda
 Diga um verso bem bonito
 Diga adeus e vá-se embora.*

Nessa última estrofe, a criança chamada vai ao centro da roda, diz um verso e volta para seu lugar. A brincadeira se repete enquanto houver interesse (MIRANDA, 1980).

Varição: Pode-se trabalhar no texto da cantiga: a reprodução escrita do texto pelas crianças (como uma forma de diagnóstico); a leitura; a ortografia.

Áreas desenvolvidas

Área físico-motora

- Desenvolvimento de aptidões físicas - Coordenação motora.
- Criatividade, imaginação - Na hora de dizer um verso.

Área de linguagem

- Enriquecimento; rima; o conteúdo corresponde à trama do jogo.

Área social

- Interessante para promover a integração de crianças.

Área afetiva

- Envolve certa tensão na expectativa de ser chamado e de ter de dizer um verso (que é uma forma de se expor diante do grupo).

QUE HORAS SÃO?

Número de participantes: Quatro ou mais jogadores.

Regra tradicional: Forma-se uma roda, com um companheiro (o "rato") no centro, e outro (o "gato") de fora. Então começam a rodar e estabelecer o diálogo entre o gato e a roda:

gato: - Seu ratinho está em casa?

coro: - Foi fazer compras.

,gato: - _ que horas volta?

coro: - As cinco horas.

gato: - Que horas são?

coro: - Uma hora.

gato: - Que horas são?

coro: - Duas horas.

(. . .)

gato: - Que horas são?

coro: - Cinco horas.

Aí o gato sai no encaicho do rato, que é protegido pelas crianças da roda.

Varição: Pode-se colocar uma das crianças da roda virada para o lado oposto dos colegas, que representará a porta. É com essa criança que o gato trava a primeira parte do diálogo (FERNANDES, 1979).

Áreas desenvolvidas

Área afetiva

- Há uma certa ansiedade por parte das crianças, ao terem de esperar a vez de ser um dos personagens.

Área social

- Há cooperação entre as crianças que formam a roda e o rato.

Área de linguagem

- O diálogo estimula o uso de vocabulário.

Área cognitiva

- Conceitos matemáticos (contagem).

Área físico-motora

- Habilidade das crianças para não deixar o gato pegar o rato.

Observação: O enredo desse jogo é muito forte e envolve demais as crianças. Excelente para introduzir jogos de regras, por conter características de jogo simbólico e de regras ao mesmo tempo.

b) Canções, jogos de bater palmas, parlendas, rimas, trava-línguas

A verbalização ritmada ou musicada é a base para o desenvolvimento desses jogos, que implicam habilidades das mãos e da voz.

PARLENDAS

Regra tradicional:

Existem várias versões registradas.

(Bom Retiro - São Paulo)

<i>Amanhã é domingo,</i>	<i>O touro é valente,</i>
<i>Pé de cachimbo.</i>	<i>Bate na gente.</i>
<i>Cachimbo é de barro,</i>	<i>A gente é fraco,</i>
<i>Bate no jarro.</i>	<i>Cai no buraco.</i>
<i>O jarro é de ouro,</i>	<i>Buraco é fundo,</i>
<i>Bate no touro.</i>	<i>Acabou-se o mundo.</i>

(Rio de Janeiro e Sergipe)

<i>Amanhã é domingo</i>	<i>O besouro é de prata</i>
<i>Pé de cachimbo.</i>	<i>Que dá na mata.</i>
<i>Galo Monteiro,</i>	<i>A mata é valente,</i>
<i>Pisou na"areia.</i>	<i>Que dá no tenente.</i>
<i>A areia é fina,</i>	<i>O tenente é mofino,</i>

*Que dá no sino.
O sino é de ouro,
Que dá no besouro.*

*Que dá no menino.
Menino é valente
Que dá em toda a gente.*

3.1.1.7. Jogos de adivinhar e pegas

Esses tipos de jogos, que requerem reflexão e humor, são preliminares ou o clímax de ações físicas.

a) Jogos de adivinhar

FORCA

Número de participantes: Dois jogadores.

Regra tradicional: O "enforcador" escolhe uma palavra e, em uma folha de papel, escreve a letra inicial e marca tantos tracinhos quantas forem as letras que compõem a palavra. Aquele que vai jogar irá dizendo letras. Se elas constarem na palavra escolhida, serão registradas nos tracinhos correspondentes. Se a letra não constar da palavra, será ponto perdido que representará uma parte do corpo a ser pendurada na forca. Se depois de feito o corpo (resultado das letras erradas) ainda não estiver solucionado o enigma, o próximo erro corresponderá ao enforcamento. Para tal, faz-se um laço no pescoço do boneco. O "enforcado" perde o jogo. Quando o "enforcador" erra a ortografia da palavra escolhida, o jogo é anulado e ele paga uma prenda imposta pelo adversário (MIRANDA, 1980).

Variação: A criança deverá primeiro descobrir as vogais e depois as consoantes. Contribui para a compreensão do valor e disposição das letras.

Áreas desenvolvidas

Área afetiva e social

- Uma criança querer ajudar a outra e ficar aflita em falar.
- Trabalha a atenção.

Área de linguagem

- Excelente no período de alfabetização; estimula o enriquecimento do vocabulário.

Área cognitiva

- Para testar todo tipo de conhecimentos (conteúdos).

GATO MIA

Número de participantes: Três ou mais jogadores.

Regra tradicional: Apaga-se a luz do recinto e as crianças se calam. A criança que foi sorteada pergunta: "gato mia?", e quem responder tem que disfarçar a voz para que a outra não acerte pelo som da voz (KOCH, 1975).

Áreas desenvolvidas

Área cognitiva

- Discriminação auditiva.

Área afetiva

- Há uma certa tensão, medo, emoção.

Área social

- Reconhecimento dos outros.

PASSAR ANEL

Número de participantes: Três ou mais jogadores.

Regra tradicional: As crianças sentam-se na beira das calçadas. Uma delas, de pé, vai passar o anel. Ficam todas com as mãos postas no colo. A que dirige a brincadeira também conserva as mãos fechadas, em idêntica posição, escondendo o anel. Começa então a passá-lo. Vai fingindo que deixa o anel cair entre as mãos das crianças, uma por uma, e afinal solta-o nas mãos da criança que escolhe, sem que as outras desconfiem. Feito isso, a dirigente afasta-se, dá um sopro nas próprias mãos, abrindo-as e mostrando que o anel desapareceu. E sai perguntando: "- Quem tem o anel?".

Se a criança interrogada responde, adivinhando quem tem o anel, esta irá passá-lo em seguida. Se não acertar, recebe tantos tapas na mão quanto desejar a criança que tinha o anel.

Na versão paulista, enquanto passa o anel, a dirigente vai recitando:

*Ele vai, ele vem,
Já passou por aqui,
Com seu cavalinho*

Comendo capim.

Origem: Em Portugal, enquanto passa o anel a menina vai dizendo:

O anel vai na mão

ele cairá ou não!

O anel vai na mão

ele cairá ou não!

Se a criança não acerta quem tem o anel, além de pagar prenda, recebe sentenças como esta:

- Que há de fazer ao dono da prenda?

- Há de ir dar um beijo na parede...etc.

Áreas desenvolvidas

Área cognitiva

- .O bom andamento do jogo implica a compreensão correta de regras e organização do grupo.

Área social .

- Jogo interessante para a integração das crianças.

Criatividade

- Há uma certa malícia ao fingir ou ao enganar o outro.

Área afetiva

- Atenção; controle emocional.

Área físico-motora

- Coordenação das mãos.

QUEM ESTÁ DIFERENTE?

Número de participantes: Três ou mais jogadores.

Regra tradicional: Forma-se um círculo; um participante fica fora da roda, com os olhos vendados. Todas as crianças adotam a mesma posição, menos uma, que permanece diferente das demais. A um sinal, o jogador retira a venda e procura encontrar, no círculo, quem apresenta posição diferente dos demais. Inicialmente, a posição da "criança diferente" deve ser de fácil

reconhecimento, mas depois a dificuldade é aumentada (RIZZI, 1986).

Varição: Pode-se fazer com cores, roupa (uma manga dobrada, um pé sem sapato etc.).

Áreas desenvolvidas

Área cognitiva

- Discriminação visual.
- Criatividade nas posições.

Área social

- Cooperação e troca.

b) pegas

VACA AMAREIA

Número de participantes: Dois ou mais jogadores.

Regra tradicional: O organizador fala:

Vaca amarela

Cagou na panela

Quem falar primeiro

Come toda a bosta dela, 1,2,3.

Os jogadores têm que permanecer em silêncio.

Quando uma criança fala, as outras gritam:

- Comeu, comeu.

A brincadeira se repete, enquanto houver interesse.

Observação: Podem-se inventar versos diferentes. Por exemplo:

Vaca azul

Cagou no baú...

Vaca preta

Cagou na gaveta...

Vaca amarela

Sutiã de flanela

Quem falar primeiro

Vai pôr o sutiã dela...

De acordo com a idade das crianças, pode-se variar o grau de dificuldade. Por exemplo: não pode falar, nem rir; não pode falar nem se mexer; não pode falar nem olhar para ninguém etc (MIRANDA, 1980).

Áreas desenvolvidas

Área afetiva

- Controle para não falar, não dar risada; atenção.
- Estimula o riso e a diversão.
- Estimula a criatividade - na hora de fazer as outras crianças perderem o controle.

Área social

- Competição entre as crianças.

Área de linguagem

- Rima.

3.1.1.8. Jogos das Prendas

"Castigos" ou "prêmios" estipulados pelas crianças, traduzidos em ações a serem realizadas ou resultados a serem obtidos.

PRENDAS

Regra tradicional: Cada um oferece uma prenda. Pergunta-se o que merece a dona da prenda e respondem: pular, dançar, imitar pássaro, sapo, gato etc. O escolhido vai para o meio da sala "fazer de conta que é gato, pássaro etc." (MIRANDA, 1980).

Áreas desenvolvidas

Área afetiva

- Revela sentimentos das crianças, tanto na formulação das prendas, como na forma como são cumpridas: com soltura, com timidez, com prazer, com desgosto, com raiva etc.

- Estimula a criatividade na hora de escolher e formular as prendas.

Área físico-motora

- Quando a prenda implica desempenho físico (dançar, pular etc.), há um incentivo para o desenvolvimento corporal.

Área cognitiva

- Quando a prenda implica mostrar conhecimentos (imitar um animal, por exemplo).

Área de linguagem

- Quando a prenda implica uma verbalização.

Área social

- Há cooperação entre as crianças: elas "ajudam" no desempenho da prenda.

Área moral

- Cumprir a prenda implica um "compromisso" por parte da criança.

3.1.1.9. Jogos de representação

Jogos nos quais histórias específicas são representadas através de diálogo previamente memorizado e acompanhados de mímica corporal.

MÍMICA

Número de participantes: Dois ou mais jogadores.

Regra tradicional: Uma pessoa tenta representar, através de gestos, uma ação, o nome de um filme, uma personagem etc. Para isso, pode-se dividir o grupo de pessoas em times, ganhando aqueles que acertarem mais mímicas, ou pode-se escolher uma pessoa por vez para representar para o resto do grupo. Aquele que acertar será o próximo a representar.

Observação: Dependendo da faixa etária, pode-se permitir alguns sons ou a combinação de alguns códigos. Por exemplo: mão fechada significa um artigo (MIRANDA, 1980).

Áreas desenvolvidas

Área físico-motora

- Implica desempenho gestual e corporal: são os gestos e as diferentes partes do corpo que vão "expressar" a mensagem.

Área de linguagem

- Estimula, de forma muito rica, a utilização de palavras, sinônimos e amplia o vocabulário.

Área cognitiva

- Revela o nível de conhecimento das crianças e pode ser utilizado nas mais diversas áreas com o objetivo de fixar conceitos, informações e conteúdos específicos.
- A criança trabalha no nível do pensamento abstrato.
- Área matemática - Muitas vezes as crianças dividem uma palavra em duas, para depois voltar a juntá-las.

Área afetiva

- Testa a paciência daquele que representa e há uma certa ansiedade naqueles que tentam interpretar.

Área social

- Estimula a cooperação entre as crianças - Quando se joga em equipes, há também competição. É um jogo interessante para a integração de crianças novas ou uma oportunidade para as mais introvertidas se soltarem.

3.1.1.10. Jogos de salão

Esses jogos são caracterizados por serem mais sedentários, pois geralmente são realizados em espaços fechados. Requerem maior habilidade mental do que física. São jogos coletivos, com ou sem materiais.

AR-TERRA-MAR

Regra tradicional: É feito um círculo e uma criança fica em seu interior. Começa a brincadeira quando a pessoa que está no círculo indica um dos outros e diz "ar". Quem foi apontado deverá dizer um animal que vive no ar. O animal não pode ser repetido. Em seguida passará para "terra", depois "mar". Quem for errando vai sentando (KOCH, 1975).

Áreas desenvolvidas

Área cognitiva

- Estimula ou avalia o conhecimento do jogador em áreas como: ecologia, fauna, flora, geografia etc.
- Há associação e correspondência de idéias.
- Há abstração de idéias, já que a criança não vê os elementos.

Área de linguagem

- Estimula o enriquecimento do vocabulário.

Área afetivo-social

- Há cooperação na ajuda entre as crianças e competição, se a brincadeira é feita em equipes.

a) Jogos de amor

Jogos verbais ou corporais inseridos de mensagens amorosas, de amizade ou de conquista.

BEIJO, ABRAÇO, APERTO DE MÃO (GOSTA DESSE)

Número de participantes: Indeterminado.

Regra tradicional: Separam-se duas crianças, uma de olhos vendados; o resto do grupo fica a certa distância, uma criança ao lado da outra. A criança que está na frente vai apontando para as crianças da fila e diz para aquela que tem os olhos vendados: "gosta desse?"... até que ela diga sim. Então pergunta: "o que você quer? Beijo, abraço ou aperto de mão?"; depois de receber o que pediu, o escolhido passa à posição de interrogado (KOCH, 1975).

Áreas desenvolvidas

Área afetiva

- Há uma certa tensão das crianças na hora da escolha.
- Há também um certo nervosismo e constrangimento pela manifestação física de beijar, abraçar ou apertar a mão.

Área físico-motora

- Há reconhecimento através do tato.

Área cognitiva

- A criança constrói mentalmente, baseada na exploração do tato.
- Raciocínio espacial..

Área social.

- Estimula a integração entre as crianças e um maior conhecimento. Na troca de papéis, as crianças conseguem se colocar no lugar do outro.

Área de linguagem

- A palavra está associada à ação física.

Senso moral

- Começa a ser estimulado pela significação que esse contexto físico-amoroso tem para as crianças.

TELEFONE-SEM-FIO

Número de participantes: Três ou mais jogadores.

Regra tradicional: As crianças sentam-se uma ao lado da outra. A primeira da fila deve pensar uma palavra (ou frase), e dizer no ouvido da segunda, e assim por diante, até o final da fila. A última deve falar a palavra (ou frase), e assim descobrirão se esta chegou certa ou se mudou no meio do caminho (NAVARRO, 1985).

Áreas desenvolvidas*Área perceptivo-motora*

- Discriminação auditiva; coordenação: de um lado ouve-se, do outro comunica-se.

Área de linguagem

- Enriquecimento do vocabulário.

Criatividade

- Na elaboração das frases.

b) Jogos de mesa

Esse tipo de jogo requer a utilização de um tabuleiro. São jogos coletivos cujas regras definem-se em função dos tabuleiros ou de outros materiais. Implicam, ainda, competição individual ou em equipes. Exemplos: xadrez, dama, baralho, bingo, entre outros.

3.2. BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

O brinquedo é uma fonte bastante atrativa para criança. Ao ver o brinquedo, a criança é tocada pela sua proposta; reconhece coisas, descobre outras, experimenta e reinventa. Sua imaginação e suas habilidades se desenvolvem.

O brinquedo traduz o real para o mundo infantil. Na brincadeira a criança dramatiza os movimentos e as ações que observa dos adultos. Assim,

...brinquedo é tudo o que a criança utiliza como passaporte para o reino mágico da brincadeira (VELASCO, 1996:49)

Durante este momento mágico que envolve o brincar, as crianças entram em ação, empenhando por completo suas energias para vivenciar e explorar todas as possibilidades, que envolvem aquele brinquedo. Esta atividade é enriquecedora para a aprendizagem infantil, como socialização, linguagem, afetividade, cognição entre outras áreas.

3.2.1. Tipos de brinquedos e brincadeiras

O brincar no desenvolvimento psicomotor da criança é de grande importância, porém devemos mencionar que a escolha do tipo de brinquedo deve ser adequada a faixa etária em que a criança se encontra. Deste modo, *devemos respeitar os interesses e aptidões das crianças em relação à fase em que se encontram, quando lhe damos brinquedos ou propomos atividades lúdicas (VELASCO, 1996:54).*

Os tipos de brinquedo que iremos apresentar neste estudo, adequaram-se aos períodos sensório-motor, operatório e operatório completo, descritos por Piaget, e foram classificados da seguinte maneira:

3.2.1.1. Brinquedos de berço

Móviles, chocalhos, bichinhos de vinil, brinquedos para olhar, ouvir, pegar e morder são valiosos para a estimulação sensorial e motora do bebê. A presença destes pequenos objetos no universo da criança, chamando sua atenção e despertando seus sentidos, é uma contribuição importante para seu desenvolvimento.

Inicialmente, apenas alguma coisa para atrair o olhar do bebê, depois algo que se mova para atrair sua atenção e, em seguida, um objeto que ele possa tentar pegar, começando assim a dirigir seus movimentos. Para que possa sentir o peso e a textura, um chocalho que, por provocar ruído, leve a criança a perceber que alguma coisa diferente acontece e que ela pode provocá-la.

Os bebês gostam de observar e, quando adquirem maior mobilidade, tem necessidade de explorar e conhecer coisas novas.

Estimular uma criança é tão importante quanto respeitar sua fragilidade e a pessoa que for interagir com um bebê precisa também ter o bom senso de não exagerar a ponto de deixá-lo muito excitado.

3.2.1.2. Brinquedos de afeto

Ursinhos, gatinhos ou bebês muito “fofos” são um convite à ternura e ao gesto meigo, provocando aconchego e oferecem consolo à criança.

Macios, gostosos de pegar, de aparência simpática, estes brinquedos despertam, em todos que os vêem, uma vontade de acariciá-los e abraçá-los.

Entre os vários que possam estar disponíveis, sempre haverá um que será o “bichinho de estimação”. Algumas crianças apegam-se de tal maneira a suas bonecas ou bichinhos, que não dormem sem eles e querem trazê-los consigo, mesmo quando vão à escola. Talvez estes brinquedos de afeto tornem-se companheiros tão indispensáveis por representarem o apoio de um amigo silencioso que nada pergunta e nada pede, só oferece conforto e segurança.

Este é um brinquedo que, pelo tipo de vínculo afetivo que possibilita, deve realmente pertencer à criança.

3.2.1.3. Brinquedos para manipulação

É através de atividades que acontece o desenvolvimento do pensamento e das habilidades psicomotoras. Quanto mais ricas e variadas forem as oportunidades oferecidas à criança, maior possibilidade ela terá de se desenvolver globalmente.

Os brinquedos para manipulação são aqueles que estimulam a criança a interagir com eles, a mexer, a tentar e a observar para ver o que acontece. Alguns chegam a ser irresistíveis até mesmo aos adultos.

Algumas vezes pode ser necessário mostrar como o brinquedo funciona, para atrair a atenção da criança, seja pondo uma bolinha para correr, empurrando o carrinho ladeira abaixo ou girando uma manivela. Mas, em seguida, deve-se deixar que a curiosidade comande a atividade. Bendita curiosidade! Ela é a mola verdadeira do processo de aprendizagem, portanto, deve ser estimulada e respeitada.

3.2.1.4. Brinquedos de Faz-de-conta

O pensamento da criança evolui a partir de suas ações. As crianças precisam vivenciar suas idéias em nível simbólico para poder compreender seu significado na vida real.

Os brinquedos de “faz-de-conta” funcionam como elementos introdutórios e de apoio à fantasia; facilitam o processo de simbolização e propiciam experiências que, além de aumentarem o repertório de conhecimento da criança, favorecem a compreensão de atribuições e de papéis.

O “faz-de-conta” dá oportunidade para expressão e elaboração em forma simbólica de desejos e conflitos; quanto mais rica for a fantasia e a imaginação da criança, maiores serão suas chances de ajustamento ao mundo ao seu redor.

3.2.1.5. Brinquedos de Construção

Os blocos de construção são provavelmente o brinquedo mais antigo e mais usado na brincadeira infantil. A variedade de tamanhos, formas e cores que eles possuem possibilita diferentes formas de utilização e de manifestação da criatividade.

A construção com blocos favorece diversos aspectos do desenvolvimento infantil:

- Desenvolvimento da atenção e concentração.
- Desenvolvimento de movimentos amplos e finos.

- Desenvolvimento de coordenação visomotora.
- Desenvolvimento da noção de equilíbrio, proporção e simetria.
- Desenvolvimento de paciência e perseverança.
- Desenvolvimento da independência.
- Desenvolvimento do sentimento de realização, que reforça a auto-imagem.
- Desenvolvimento das formas geométricas e de suas peculiaridades.
- Desenvolvimento do pensamento abstrato.
- Desenvolvimento de tamanhos, formas e espaços.
- Desenvolvimento de semelhanças e diferenças.
- Aquisição de conceitos matemáticos – maior do que, menor do que, em cima, embaixo, ao lado, etc.
- Encorajamento à solução de problemas e formulação de projetos.
- Oportunidade para aprendizagem seqüencial e utilização no nível de pensamento de cada criança.
- Satisfação de inventar, construir, destruir e transformar.

Os blocos de encaixe possibilitam construções mais sólidas e estimulam a elaboração de estruturas mais complexas. Podem transformar-se em quebra-cabeças tridimensionais, desenvolvendo assim o pensamento lógico através do enriquecimento das situações-problema. Basta, para isso, que sejam propostos modelos para serem reproduzidos.

3.2.1.6. Brinquedos de sucata

Este tipo de brinquedo é aquele construído artesanalmente pela própria criança, com diversos materiais, como madeira, lata, borracha, papelão, tampinhas, garrafas e outros recursos extraídos do cotidiano. É confeccionado a partir de um trabalho de transformação, de reaproveitamento de materiais recicláveis.

Os objetos construídos são tratados com grande afeição pelas crianças, e também constituem meio integrante no desenvolvimento infantil. As crianças produzem brinquedos lindos, coloridos, simples no seu material e riquíssimo em suas possibilidades de brincar (ABRAMOVICH, apud WEISS 1989:110).

3.3. O JOGO E O BRINQUEDO NA EDUCAÇÃO PSICOMOTORA

O desenvolvimento psicomotor da criança acontece através das experiências vividas em sua infância, quando esta é rica em atividades estimuladoras. Brincando, jogando, encaixando ou manipulando objetos, o desenvolvimento da criança vai acontecendo, mobilizada pelo prazer de estar inserida em atividades saudáveis e desafiantes. Estas atividades são de grande importância pois cria a base para que a criança desenvolva sua independência e sua autonomia corporal, além da sua maturidade sócio- emocional, já que, em contato com diferentes situações, a criança sempre se encontra em relação com o outro, com o espaço ou com os objetos, trocando experiências entre o seu eu e outro.

A estimulação do desenvolvimento psicomotor é fundamental para que haja consciência dos movimentos corporais integrados por sua emoção e para que os mesmos possam ser expressos de modo adequado. A infância é, sem dúvida, a fase mais importante para se trabalhar com os mais variados aspectos do desenvolvimento (motor, intelectual e sócio-emocional) humano.

Através do jogo e do brinquedo, a criança inicia sua integração social, aprende a conviver com os outros e a situar-se no mundo que a cerca. Ela se exercita brincando e ao participar do jogo vivencia plenamente novas situações, tornando-se mais segura e autêntica na sua personalidade e individualidade.

Segundo Lorenzo (1995), a psicomotricidade permite descobrir, redescobrir e viver melhor o corpo. O mais importante não são os métodos, as técnicas e os instrumentos, apesar de indispensáveis. O que conta é permitir desabrochar a evolução positiva do ser tanto na relação consigo mesmo como com o mundo.

A educação psicomotora em conjunto com as brincadeiras, leva a criança a tomar consciência do seu corpo, da sua lateralidade, a situar-se no espaço, a dominar o tempo e a adquirir habilidade suficiente para coordenar seus gestos e movimentos.

Em seu brincar, a criança exercita sua psicomotricidade, concentração e atenção e simultaneamente desenvolve seu pensamento tanto lógico como criativo (CUNHA, 2005:141).

Os jogos e os brinquedos são fontes inesgotáveis de subsídios para que a criança, através de suas descobertas, desenvolva sua psicomotricidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar envolve sensações que apenas podem ser sentidas e descritas por quem está inserido na brincadeira. Quando a criança brinca há prazer, tensões, dificuldades e, sobretudo, a oportunidade para que a criança se desenvolva através da exploração do corpo e do espaço. As ações motoras, táteis, visuais e auditivas sobre objetos e seu meio, são essenciais para o desenvolvimento infantil.

A psicomotricidade faz-se necessária tanto no âmbito da prevenção e tratamento das dificuldades vivenciadas pela criança quanto na exploração do potencial ativo de cada um. Na atividade psicomotora e nas brincadeiras, a criança libera sua criatividade e sua espontaneidade através dos movimentos, levando a desenvolver-se de forma real e concreta. Sendo assim, podemos, com este estudo, perceber a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras na psicomotricidade, onde os mesmos buscam desenvolver na criança os seguintes aspectos:

- A consciência do próprio corpo;
- O domínio do equilíbrio;
- O controle e a segurança das coordenações globais e parciais;
- A organização do esquema corporal e a organização espacial;
- Uma estruturação espaço-temporal e maiores possibilidades de adaptação ao mundo exterior.

Durante o processo de pesquisa e observações que envolveram este trabalho pudemos constatar a importância do brincar na rotina diária das crianças que se empenham em brincar na maior parte do seu tempo, seja com brinquedos ou jogos em espaços livres. Quando observamos as crianças podemos visualizar claramente o prazer que existe na brincadeira infantil. As diferentes maneiras com que as crianças se comunicam, fazem descobertas e aprendem coisas novas são interessantes não só para o adulto que as observa mas também para os que se dispõem a trabalhar com elas através das atividades psicomotoras.

O adulto é bem aceito pela criança no seu mundo lúdico, porém, cabe a este participar deste momento particular da criança de maneira integral, obedecendo as regras e os limites que fazem parte dessa atividade.

Concluo este trabalho com grande satisfação, pois no decorrer do período que envolveu as pesquisas em torno do material aqui apresentado, várias foram as informações que

enriqueceram meus conhecimentos e causou alegria ao poder estudar e conhecer mais de perto o universo infantil. É nosso desejo que este material possa servir de embasamento científico para outros estudantes que acreditam no brincar e no seu potencial em proporcionar um adequado desenvolvimento psicomotor infantil.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **O Jogo e a Educação Infantil: Falar e Dizer, Olhar e Ver, Escutar e Ouvir**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

ARAÚJO, Vânia Carvalho de: **O Jogo no Contexto da Educação Psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

BUENO, Jocian Machado. **Psicomotricidade: Teoria e Prática. Estimulação, Educação, Reeducação Psicomotora com Atividades Aquáticas**. São Paulo: Lovise, 1998.

CASCUDO, Luís Câmara. **Jogos e Brinquedos do Brasil**. Rio de Janeiro: Correio da Noite, 1947.

Ceará. Secretária da Educação Básica. Agenda 0 a 5 anos- **A Educação Infantil no Novo Milênio**. Divisão de Educação Infantil, Fortaleza 2001.

COSTE, Jean Claude. **A Psicomotricidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

CUNHA, Nylse Helena Silva, **Brinquedos: Desafios e Descobertas**, Rio de Janeiro: Vozes, 2005.

DAMASCO, Leonardo Graffius. **Natação para Bebês dos Conceitos Fundamentais a Prática Sistematizada**. Rio de Janeiro: Sprint, 1987.

Estatuto da Criança e do Adolescente: Lei federal N° 8.069 constituição relacionada. São Paulo; Cortez, 1990.

FERNANDES, Florestan. **Folclore e Mudança Social na Cidade de São Paulo**. Petrópolis, Brasil: Vozes, 1979.

FILHO, Lourenço. **Necessidades Básicas do Pré-escolar**. Anais do 1° Encontro Internacional de Proteção ao Escolar Rio de Janeiro, 1968.

FRIEDMANN, Adrianna. **Brincar: Crescer e Aprender. O Resgate do Jogo Infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GALVÃO, Izabel. Henry Waiion: **Uma Concepção Dialética do Desenvolvimento Infantil**. Rio de Janeiro. Vozes, 1995.

GOULART, Iris Barbosa. **Piaget: Experiências Básicas para Utilização pelo Professor**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

- JARDIM, Cláudio Santos. **O Percurso da Formação em Psicomotricidade: O invisível e o indivisível da formação e ética.** Fortaleza: SBP, 1999.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 1997.
- KOCH, Dorvalino. **Jogos Infantis e Educação.** São Paulo, Faculdade de Educação / USP 1975.
- LABOVICI, S. e DIATKINE, R. **Significado e função do brinquedo na criança.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.
- LE BOULCH, Jean. **O Desenvolvimento Psicomotor do Nascimento até 6 anos: a Psicocinética na Idade Pré-escolar.** Porto Alegre: Artes médicas, 1982.
- LEVIN, Estevan. **A infância em Cena: Constituição do Sujeito e Desenvolvimento Psicomotor.** Rio de Janeiro: Vozes, 1997.
- LOBO, Luiz. **Escola de pais: Para Que Seu Filho Cresça Feliz** , Rio de Janeiro: Larceda, 1997.
- MELLO, Alexandre Morais. **Psicomotricidade, Educação Física e Jogos Infantis.** São Paulo: Ibrasa, 1989.
- MIRANDA, Nicanor. **200 Jogos Infantis.** Belo Horizonte: Itatiaia, 1980.
- MUSSEN, Paul H. **Desenvolvimento Infantil.** São Paulo: Cortez, 1982.
- NAVARRO, Maria Alice Magalhães. **Aproveitamento dos Jogos Folclóricos na Educação Física.** (Tese de Doutorado) São Paulo: ECA, 1985.
- OLIVEIRA, Gislene de Campos. **Psicomotricidade: Educação e Reeducação num Enfoque Psicopedagógico.** Rio de Janeiro: Vozes, 1997.
- OLIVEIRA, Vera Barros de. **O Brincar e a Criança do Nascimento aos Seis Anos.** Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
- PAGE, Hilary Fisher. **O Brinquedo e a Criança.** São Paulo: Anhanguera Ltda, 1904.
- PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia.** Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.
- RIZZI, Leonor & HAYDT, Regina Célia. **Atividades Lúdicas na Educação de Crianças.** São Paulo: Ática, 1986.
- SOUSA, Dayse Campos. **Psicomotricidade Integração Pais, Criança e Escola.** Fortaleza: Livro Técnico, 2004.

VELASCO, Cacilda Gonçalves: **Brincar o Despertar Psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint. 1996.

VYGOTOSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WEISS, Luise, **Brinquedos e Engenhocas: Atividades Lúdicas com Sucata**. São Paulo: Scipione, 1989