

**UNIVERSIDADE CANDIDO MENDES  
PRÓ-REITORIA DE PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO  
DIRETORIA DE PROJETOS ESPECIAIS  
INSTITUTO A VEZ DO MESTRE**

**O JOGO NO CONTEXTO PSICOMOTOR:  
SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

JAQUELINE DENADAI

ORIENTADORA:  
PROF<sup>a</sup>.: MARIA ESTHER DE ARAÚJO OLIVEIRA

RIO DE JANEIRO  
JULHO/2009

**UNIVERSIDADE CANDIDO MENDES  
PRÓ-REITORIA DE PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO  
DIRETORIA DE PROJETOS ESPECIAIS  
INSTITUTO A VEZ DO MESTRE**

**O JOGO NO CONTEXTO PSICOMOTOR:  
SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

JAQUELINE DENADAI

Trabalho monográfico apresentado como requisito parcial  
para obtenção do Grau de Especialista em Educação  
Infantil e Desenvolvimento.

RIO DE JANEIRO  
JULHO/2009

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço em especial a Deus por mais uma etapa vencida e á minha orientadora professora Maria Esther de Araújo Oliveira que me auxiliou durante o processo de realização deste trabalho.

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha amiga Eunice Kieffer de Oliveira, pelo apoio e compreensão para a realização do mesmo.

## RESUMO

Este trabalho apresenta o jogo no contexto psicomotor e sua importância na Educação Infantil, dessa forma busca analisar qual a importância da prática dos jogos na Educação Psicomotora. No primeiro capítulo apresenta a história da psicomotricidade e os conceitos psicomotores. No capítulo posterior aborda as definições e estudos sobre os jogos e suas teorias, apresentando outros temas, como: A prática do jogo na educação, o desenvolvimento e aprendizagem nos aspectos: cognitivo, afetivo, da linguagem, moral e físico-motor.

Analisa o jogo como meio educacional, a atitude do educador perante o jogo, enfim, o valor e o papel do mesmo e as contribuições segundo as opiniões de Piaget, Wallon, Vygotsky e Bruner. No último capítulo apresenta a pesquisa bibliográfica e de campo, refletindo e analisando a prática escolar. Comprova que o jogo pode propor situações educacionais, pois permite ao educador estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas, competências e potencialidades das crianças envolvidas e principalmente ajuda a mesma a relacionar idéias, desenvolver a expressão oral e corporal. Não é uma atividade vista como passa tempo, porém necessita ser planejada e discutida pelos professores. No campo da psicomotricidade a principal função é trabalhar aspectos da expressão motora, psíquica e mental do indivíduo. No período que compreende à 2 a 7 anos, ocorre a necessidade de proporcionar às crianças jogos que ofereçam as habilidades motoras para o desenvolvimento integral do indivíduo, pois daí pode-se trabalhar em suas habilidades motoras que a ajudarão no seu desenvolvimento futuro.

# SUMÁRIO

|  |    |
|--|----|
| <b>INTRODUÇÃO</b> .....                                  | 08 |
| <b>METODOLOGIA</b> .....                                 | 09 |
| <b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....                       | 10 |
| <b>CAPÍTULO I – A HISTÓRIA DA PSICOMOTRICIDADE</b> ..... | 10 |
| <b>1.1 CONCEITOS PSICOMOTORES</b> .....                  | 10 |
| 1.1.1 Etapas do desenvolvimento do esquema corporal..... | 11 |
| <b>1.2 COORDENAÇÃO MOTORA</b> .....                      | 13 |
| 1.2.1 Coordenação dinâmica geral.....                    | 13 |
| 1.2.2 Coordenação óculo-manual.....                      | 13 |
| 1.2.3 Coordenação motora fina.....                       | 14 |
| 1.2.4 Coordenação motora ampla.....                      | 14 |
| 1.2.5 Coordenação visomotora.....                        | 14 |
| 1.2.6 Coordenação audiomotora.....                       | 15 |
| <b>1.3 EQUILÍBRIO</b> .....                              | 15 |
| 1.3.1 Equilíbrio estático.....                           | 16 |
| 1.3.2 Equilíbrio Dinâmico.....                           | 16 |
| <b>1.4 LATERALIDADE</b> .....                            | 16 |
| 1.4.1 Destro.....  | 17 |
| 1.4.2 Sinistro ou canhoto.....                           | 17 |
| 1.4.3 Ambidestro.....                                    | 17 |
| 1.4.4 Falta de maturidade motora.....                    | 17 |
| 1.4.5 Tonicidade alterada, a menos ou por excesso.....   | 17 |
| 1.4.6 Incoordenação psicomotora.....                     | 18 |
| <b>1.5 PERCEPÇÃO ESPACIAL</b> .....                      | 18 |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1.6 ORIENTAÇÃO TEMPORAL.....</b>  | <b>19</b> |
| <br>   |           |
| <b>CAPÍTULO II.....</b>  | <b>22</b> |
| <b>2.1 DEFINIÇÕES E ESTUDOS SOBRE O JOGO.....</b>  | <b>22</b> |
| <b>2.2 TEORIAS DO JOGO.....</b>  | <b>23</b> |
| <b>2.3 A PRÁTICA PEDAGÓGICA DO JOGO NA EDUCAÇÃO.....</b>                                   | <b>26</b> |
| <b>2.4 DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM.....</b>   | <b>28</b> |
| <b>2.5 JOGO COMO MEIO EDUCACIONAL.....</b>   | <b>31</b> |
| <b>2.6 O VALOR E O PAPEL DO JOGO.....</b>  | <b>34</b> |
| <b>2.7 OS JOGOS NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA, SEGUNDO PIAGET, WALLON, VYGOTSKY E BRUNER.....</b> | <b>35</b> |
| <br>   |           |
| <b>CAPÍTULO III – APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS.....</b>                           | <b>39</b> |
| <b>3.1 QUESTIONÁRIO DE COLETA DE DADOS JUNTO AO PROFESSOR...39</b>                         | <b>39</b> |
| <b>3.2 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS DA QUESTÃO Nº 01.....</b>                          | <b>39</b> |
| <b>3.3 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS DA QUESTÃO Nº 02.....</b>                          | <b>40</b> |
| <b>3.4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS DA QUESTÃO Nº 03.....</b>                          | <b>41</b> |
| <b>3.5 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS DA QUESTÃO Nº 04.....</b>                          | <b>41</b> |
| <b>3.6 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS DA QUESTÃO Nº 05.....</b>                          | <b>42</b> |
| <b>3.7 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS DA QUESTÃO Nº 06.....</b>                          | <b>42</b> |
| <br>   |           |
| <b>CONCLUSÃO.....</b>  | <b>44</b> |
| <br>   |           |
| <b>BIBLIOGRAFIA.....</b>   | <b>45</b> |
| <br>   |           |
| <b>ANEXOS.....</b>   | <b>48</b> |

## INTRODUÇÃO

O jogo no contexto psicomotor. Sua importância na Educação Infantil é o tema abordado deste estudo. Na busca de uma atuação que engaje os conhecimentos alcançados pela psicomotricidade, pode-se encontrar uma das mais importantes manifestações infantis: os jogos. Pelas características dos estímulos que propiciam no âmbito psicomotor, afetivo, cognitivo e social, e, portanto merecem justificada atenção.

O problema questionado ao longo desse estudo foi: Qual a importância da prática dos jogos na Educação Psicomotora. Procurando compreender por meio das pesquisas realizadas na escola sobre a importância da psicomotricidade através dos jogos.

Os jogos, esportes e brincadeiras são contextos favoráveis para intervenção do professor por várias razões, entre elas, ao que diz respeito ao próprio desenvolvimento dos conhecimentos relativos a cultura corporal, ou seja, o professor pode estar criando situações que coloquem esses conhecimentos em questão assim proporcionar situações que solicitem a criança a resolução de um problema, seja no plano motor, na organização do espaço e do tempo, na utilização de uma estratégia ou na elaboração de uma regra.

São, portanto, objetivos desta pesquisa conhecer como o jogo no contexto psicomotor se apresenta no cotidiano escolar, procurando compreender o significado de sua prática por meio de suas pesquisas realizadas na escola. Identificar como o jogo no contexto psicomotor vem sendo trabalhado na escola.

A hipótese estudada foi a seguinte: A prática dos jogos na Educação psicomotora poderá possibilitar a aprendizagem em várias áreas do conhecimento das habilidades motoras. Portanto, foi levado em consideração a criança buscando analisar as fases compreendidas da psicomotricidade para o obter a consciência da realidade corporal.



## **METODOLOGIA**

A presente pesquisa teve como método a leitura de vários livros com os seguintes autores: Jean Lê Boulch, Álvaro Cabral, Vânia Carvalho de Araújo, Fátima Alves, Adriana Friedmann, Gislene de Campos Oliveira, Miranda Nicanor, que contribuíram para o tema em estudo e reflexão ao longo deste trabalho.

A pesquisa foi desenvolvida em uma escola de rede municipal localizada em Marechal Floriano, Espírito Santo, onde um questionário foi distribuído a 10 professores que atuam na área da Educação Infantil. O instrumento foi um questionário contendo 6 questões objetivas destinadas aos professores.

Após a pesquisa de campo os questionários serão analisados e comparados seguindo o embasamento teórico dos autores citados anteriormente.

# PROPOSTA DE SUMÁRIO

## Capítulo I

A história da Psicomotricidade

1.1 Conceitos psicomotores

Esquema corporal

Etapas do desenvolvimento do esquema corporal

Coordenação motora

Coordenação dinâmica geral

Coordenação óculo manual

Coordenação motora fina

Coordenação motora ampla

Coordenação visomotora

Coordenação audiomotora

Equilíbrio

Lateralidade

Percepção espacial

Orientação temporal

No primeiro tema será relatado a história da psicomotricidade, o seu conceito e a sua aplicação nas áreas específicas enquanto educação psicomotora, reeducação psicomotora e terapia psicomotora. No segundo tema os conceitos

psicomotores serão descritos cada um seguindo as colocações de vários autores, como Le Boulch, Araújo, Oliveira, etc.

## **Capítulo II**

2.1 Definições e estudo sobre o jogo

2.2 Teorias do jogo

2.3 A prática do jogo na educação

2.4 Desenvolvimento e aprendizagem

2.5 O jogo como meio educacional

2.6 O valor e o papel do jogo

2.7 Os jogos na formação da criança, Segundo Piaget, Wallon, Vygotsky e Bruner.

Nesse capítulo será abordado a definição do jogo e como foi sua prática na Antiga Grécia e os teóricos que frisaram a importância do processo do lúdico na educação das crianças. Em seguida será mencionado as várias teorias dos jogos em que estudiosos tentaram explicar o sentido de sua prática.

Em relação à prática do jogo na educação foi observado que o mesmo propicia as crianças o desenvolvimento integral e dinâmico (no aspecto cognitivo, afetivo, lingüístico, social, moral e físico-motor). Logo após abordarei o assunto desenvolvimento e aprendizagem no que se refere às classificações das aprendizagens nos vários desenvolvimentos em que a criança apresenta no desenvolvimento cognitivo, afetivo, moral e físico-motor. No item o jogo como meio educacional será feita uma reflexão do papel do jogo como instrumento de trabalho, como meio para atingir objetivos, enfim para estimular o desenvolvimento integral das crianças e trabalhar conteúdos curriculares. O penúltimo título o valor e o papel do jogo enfatizará a importância dos jogos segundo vários autores, enfim estabelecendo novas cadeias de significados na

prática dos jogos. E por último os jogos na formação da criança, segundo Piaget, Wallon, Vygotsky e Bruner, onde os autores classificaram os jogos ao grau de complexidade mental, assim distribuíram os jogos em várias categorias. Ex.: Jogo do exercício sensório-motor, jogos simbólicos, etc.

## **Capítulo III**

A pesquisa de campo

3.1 Apresentação da pesquisa

3.2 Apresentação e análise e interpretação do questionário

No primeiro tema será relatado o objetivo do presente trabalho no perfil do jogo no contexto psicomotor, enfim os sujeitos envolvidos, etc.

Na apresentação e análise do questionário será feita uma reflexão através de um texto sobre cada questão do questionário aplicado, seguindo a opinião de vários autores.

O capítulo III não está sendo enviado porque ainda não foi concluído, estou enviando em anexo o questionário, que está sendo aplicado.

# FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

## CAPÍTULO I – A HISTÓRIA DA PSICOMOTRICIDADE

A psicomotricidade é uma ciência encruzilhada ou, mais exatamente, uma técnica em que se cruzam e se encontram múltiplos pontos de vista, e que utiliza as aquisições de numerosas ciências constituídas (biologia, psicologia, psicanálise, sociologia e lingüística) (CABRAL, 1993, p.9).

Por meio da prática da psicomotricidade entende-se que o indivíduo adquire domínio sobre o seu corpo, preparando-o na consciência de sua realidade corporal, entre o seu eu, objeto e os outros, ou seja, o conhecimento que o indivíduo tem de si mesmo, do mundo e das pessoas que o cercam:

O conceito de psicomotricidade surge a partir do discurso médico, mais precisamente neurológico no final do século XIX.

Quanto a sua atuação ela se dirige a algumas áreas específicas:

- **Educação Psicomotora:** envolve os aspectos pedagógicos nas instituições escolares, através da utilização do movimento humano;
- **Reeducação Psicomotora:** inclui uma dimensão, uma estratégia de ajuda, onde através de jogos e exercícios psicomotores, procura corrigir alterações existentes no desenvolvimento psicomotor, tais como: dispraxia, distúrbio de postura, equilíbrio, etc;
- **Terapia Psicomotora:** refere-se particularmente a todos os casos-problemas nos quais a dimensão afetiva ou relacional parece dominante na instalação inicial do transtorno.

### 1.1 Conceitos Psicomotores

O esquema corporal ou imagem do corpo pode ser considerado como uma intuição ou um conhecimento imediato que temos do nosso corpo em posição estática ou em movimento, na relação de

suas diferentes partes entre si e sobre tudo nas relações com o tempo e os objetos que nos circundam (LE BOULCH, 1985, p.37).

Ter esquema corporal significa ter consciência do próprio corpo. Muitas vezes, o professor de pré-escola trabalha bastante o esquema corporal com bonecos e desenhos. A criança decora nomes das partes do corpo, mas não possui consciência do seu próprio corpo (FERREIRA, 2001, p.13).

No entanto é necessário pensar em atividades que promovam o conhecimento do corpo não como forma de memorização, mas de compreensão da realidade em que o indivíduo possa aprender, visando assim, o desenvolvimento global e uniforme da criança.

De acordo com Ferreira, uma das formas de avaliar o esquema corporal é solicitar a criança um desenho, como a escola, ou a família, permitindo assim, que o professor observe o que falta nessas figuras, ou como se situam as figuras dentro dos desenhos. Exemplo: figuras sem mão, ou apenas sem os olhos, etc. Dessa forma a imagem corporal é registrada como um ponto de referência, demonstrando o conhecimento da criança sobre o mundo.

### **1.1.1 Etapas do desenvolvimento do esquema corporal**

#### **a) Corpo vivido (0 a 3 anos)**

Segundo Araújo (1992), “as ações das crianças são estritamente sensoriais e motoras, o comportamento é automático e reflexo, apenas pelas necessidades orgânicas (alimentação, sono, etc.)...”

Nessa fase o comportamento da criança é espontâneo, a criança realiza diversos exercícios em forma de jogo, pela necessidade do organismo, porém, ocorre também o movimento em explorar tudo o que lhe cerca, enriquecendo assim a experiência motora. Esses movimentos estão nas atividades integradas como resposta. Exemplo: ande, corra, pule até as sensações de equilíbrio e parada.

#### **b) Corpo percebido (3 a 7 anos)**

Segundo Staes (1989, p.10)

Após a percepção global do corpo vem a etapa da tomada de consciência de cada segmento corporal. Esta se realiza de forma interna (sentido cada parte do corpo) e externa (vem cada segmento em um espelho, em uma outra criança ou em uma figura).

Dessa forma, entende-se que a criança nesta fase já domina os segmentos da imagem corporal, consegue apontar, nomear as diferentes partes do corpo e as localizar por meio da percepção tátil.

Le Boulch afirma que a criança está na fase das operações concretas, ou seja, ela chega à representação mental dos elementos do espaço. Passa a ver seu corpo como ponto de referência para situar os objetos em seu espaço e tempo. Assimila conceitos, como embaixo, acima, direita, esquerda, etc. além de noções temporais: o que vem antes, depois, etc.

### **c) Corpo representado (7 a 12 anos)**

(...) nessa idade a criança poderá representar mentalmente seu corpo diante de uma seqüência de movimentos e controlar voluntariamente seus gestos desnecessários. Porém, somente a partir dos 10 a 12 anos que a criança irá dispor de uma verdadeira imagem e representação mental de seu corpo (ARAÚJO, 1992, p.34).

Segundo Piaget, a criança está no período das operações concretas. Sendo assim, ela poderá desempenhar de um modo progressivo e mais consciente sua própria motricidade.

Dessa forma, é necessário nortear as atividades do esquema corporal, utilizando exercícios que estimulem a criança a tomar consciência do seu corpo, através de atividades que possibilitem movimentar e utilizar as partes do corpo de diferentes maneiras.

Araújo (1992) define algumas atividades necessárias para estimular a criança no esquema corporal, como:

## 1.2 Coordenação Motora

Segundo Oliveira (2001), citando Kiphard (1876) um movimento coordenado implica uma ação conjunta e harmoniosa de nervos, músculos e órgãos com o fim de produzir ações cinéticas equilibradas e precisas, e reações rápidas adaptadas à situação.

Os movimentos da criança se apresentam de forma global, desarmônica e quase sempre simétrica. Porém através de atividades que ajudarão na descoberta do corpo e de suas diferentes partes, pouco a pouco começará a produzir movimentos que caracterizam por uma maior fineza e eficiência (ARAÚJO, 1992, p.35).

Araújo coloca também que dos 6 aos 7 anos, ocorre à dissociação e controle dos movimentos, sendo o período em que se completa a maturação neuro-perceptivo-motora.

Para Le Boulch, até aos 12 anos a coordenação deve ser trabalhada partindo-se dos movimentos globais realizados pela criança em suas atitudes de experimentação, investigação e tentativas de ensaio e erro.

Com objetivo de possibilitar a exercitação de movimentos mais coordenados, este mesmo autor classifica a coordenação em dois aspectos:

**1.2.1 Coordenação dinâmica geral:** envolve todas as partes do corpo implicando, muitas vezes, a locomoção. Seus exercícios objetivam a exercitação dos mecanismos reguladores do equilíbrio e da postura, bem como fortalecer certos fatores de execução: força, resistência e velocidade. Jogos que possibilitam esses movimentos são encontrados no handebol, voleibol, basquete, futebol e natação.

**1.2.2 Coordenação óculo manual:** compreende uma relação estreita entre a visão e a motricidade do membro superior e inferior, apóia-se no trabalho da coordenação dinâmica geral. Seus exercícios contribuem para o mecanismo da escrita, bem como para o desenvolvimento das habilidades das mãos e dos



pés. Exemplo: arremessar e apanhar, atividades predominantes de lançar e pegar, chutar e destrezas da mão.

Segundo Oliveira (2001), a coordenação motora se subdivide em:

**1.2.3 Coordenação motora fina:** é uma coordenação segmentar, normalmente com a utilização das mãos exigindo precisão dos movimentos para a realização de tarefas complexas, utilizando também os pequenos grupos musculares, ela envolve habilidades manuais como pressão, que são essenciais para o desenvolvimento do grafismo e da escrita.

Exercícios que possibilitam coordenação motora fina:

- Recortar com a tesoura;
- Colar, pintar;
- Perfurar, dobrar, etc.

**1.2.4 Coordenação motora ampla:** é a coordenação existente entre os grandes grupamentos musculares. Para a criança esse controle muscular é indispensável para, futuramente, facilitar a caligrafia e concentração necessária à aprendizagem escolar.

Exercícios que desenvolvem a coordenação ampla:

- andar jogando e pegando a bolinha de meia para o alto, de uma mão para outra;
- saltar a transpor obstáculos, equilíbrio e recuperação depois de quedas, agilidade no solo, etc.

**1.2.5 Coordenação visomotora:** é a habilidade de coordenar a visão com movimentos do corpo. Na ausência de uma adequada coordenação visomotora, a criança apresenta dificuldades em suas ações na escola. Por exemplo: quando copia do quadro, o professor pode observar:

- quantas palavras ela consegue copiar sem se perder... uma? Duas? Três? Quantas? Quantas linhas ela consegue copiar sem se perder, sem se desconcentrar?

**1.2.6 Coordenação audiomotora:** é a capacidade de transformar em movimentos um comando sensibilizado pelo aparelho auditivo. Exemplo:

- perceber os sons produzidos naturalmente pelo próprio corpo (respiração, batidas cardíacas);

### **1.3 Equilíbrio**

Para que ele se estruture é necessário que o tônus muscular (afetivo e mental) da criança estejam adequados. Nas brincadeiras mais formais há a estimulação para o equilíbrio e normalmente acompanhada da atenção e concentração que a proposta lúdica exige.

Segundo Ajuriaguerra (apud OLIVEIRA, 2001. p.60)

O tônus que prepara e guia o gesto é simultaneamente a expressão da realização ou frustração do indivíduo. O tônus apresenta-se como uma tensão que regula e controla a atividade postural como suporte do movimento.

Ocorrendo o equilíbrio é necessário o movimento, pois, não pode haver movimento sem atitude, também, não pode haver coordenação de movimento sem um bom equilíbrio, permitindo o ajustamento do homem ao meio. Assim, à medida que o homem cresce, evolui, o equilíbrio torna-se cada vez mais fundamental e a sua base de sustentação (a seu tamanho e a sua forma) imprescindível para sua manutenção.

As habilidades e destrezas motoras precisam, então ser aperfeiçoadas para atuarem como auxiliadoras do movimento complexo. A coordenação também se aprimora e a criança está pronta para correr, saltar, girar, subir e executar tantos outros movimentos. Nesse sentido, segundo (apud OLIVEIRA, 2001. p.60) o equilíbrio é a base primordial de toda coordenação geral, assim como

de toda ação diferenciada dos membros superiores “a colocação perfeita do centro de gravidade e a combinação perfeita de ações musculares com o propósito de sustentar o corpo sobre uma base”.

Quanto à sua classificação, ele pode ser de dois tipos:

**1.3.1 Equilíbrio estático:** são movimentos não locomotores como, por exemplo, ficar de pé apenas com a ponta dos pés tocando o solo, com elevação dos calcanhares e os pés unidos;

**1.3.2 Equilíbrio dinâmico:** são movimentos locomotores como, por exemplo, o andar em marcha normal sobre uma linha pré delimitada.

Assim a criança pode apresentar um bom equilíbrio estático e dinâmico, mantendo-se normalmente sobre um pé durante algum tempo, em que pula, salta e sofre poucas quedas. Porém, pode acontecer da mesma ter enorme deficiência postural de equilíbrio estático e dinâmico, não conseguindo manter-se sobre um pé só, pular, saltar, sofrendo várias quedas contínuas.

## **1.4 Lateralidade**

Vários autores definiram o termo “lateralidade”. Queiroz e Schager, citado por Oliveira (2001) dizem que o termo lateralidade se refere à prevalência motora de um lado do corpo.

Segundo Oliveira (2001), citando Jean Marie Tasset (1980) define a mesma como apreensão da idéia de direita-esquerda, dizendo que este conhecimento deve ser automatizado o mais cedo possível, enfatizando que a automatização da lateralização é necessária e indispensável.

Mediavilha (1981), citado por Oliveira (2001), define dominância lateral, a preferência que a criança tem por um lado ou por outro do seu próprio corpo.

Segundo Ferreira (2002), trabalhar a lateralidade é trabalhar principalmente o sistema nervoso.

O cérebro se divide em dois hemisférios. O hemisfério esquerdo e hemisfério direito.

O esquerdo comanda todo o sistema motor do lado direito do corpo, e o direito comanda todo o sistema motor do lado esquerdo.

Atualmente em nosso sistema educacional, a situação está mais esclarecedora, pois rotineiramente encontramos pais e professores respeitando a dominância lateral das crianças.

Os termos lateralidade e dominância cerebral se aplicam, geralmente, para designar as condições de:

**1.4.1 Destro:** quando existe um predomínio claro do lado direito na utilização dos membros e órgãos;

**1.4.2 Sinistro ou canhoto:** quando o referido predomínio se faz presente do lado esquerdo;

**1.4.3 Ambidestro:** quando não existe um predomínio claro estabelecido e se usa indiscretamente os dois lados, isto significa que o indivíduo pode possuir uma condição de lateralidade cruzada, que se manifesta, por exemplo, em mão dominante direita e mão dominante esquerda, ou vice-versa.

Segundo oliveira (2001), alguns transtornos que a criança pode apresentar:

**1.4.4 Falta de maturidade motora:** que se manifesta por meio de uma debilidade motora na realização de movimentos gráficos, lentidão e dificuldades gerais;

**1.4.5 Tonicidade alterada, a menos ou por excesso:** nas crianças hipotônicas, o traçado é débil e as letras mal acabadas ou incompletas. As crianças hipertônicas realizam o traçado com demasiada pressão, sendo freqüentes as sincenesias e os movimentos espasmódicos;

**1.4.6 Incoordenação psicomotora:** que só ou juntamente com as alterações neurológicas (ou emocionais) se manifesta através de dificuldades mais ou menos graves, em alguns casos para segurar o lápis e controlar movimentos, tornando-se evidente a disgrafia.

- 1) – falta de habilidade para as atividades cotidianas;
- 2) – falta de vontade de participar dos jogos;
- 3) – falta de predominância lateral;
- 4) – constante desconcentração;
- 5) – dificuldade de interpretar direções laterais;
- 6) – incapacidade de reproduzir corretamente letras, números e símbolos.

## **1.5 Percepção espacial**

Segundo Poppovic (apud OLIVEIRA, 2001), orientar-se no espaço é:

“Ver-se e ver as coisas no espaço em relação a si próprio, é dirigir-se, á avaliar os movimentos e adaptá-los ao espaço. É principalmente, estabilizar o espaço vivido e desta forma poder situar-se e agir correspondentemente”.

Segundo Oliveira (2001), citando Giacomim (1985), a exploração do espaço começa no momento em que a criança consegue os primeiros movimentos voluntários e os vai ampliando com a aquisição do engatinhar, da marcha e da verbalização. O espaço humano é todo orientado no sentido esquerdo, direito, abaixo, longe e perto.

De acordo com Piaget, até os três anos o espaço da criança se orienta em função das suas necessidades afetivas, que se caracterizam pelas relações de proximidade com a mãe.

A partir dos quatro anos, a criança é levada a tomar consciência das referências espaciais, tomando como base o seu próprio corpo: “a cabeça está em cima, os olhos ao lado do nariz”.

A criança começa a organizar as suas relações espaciais de forma progressiva. Consegue reproduzir as formas geométricas utilizando o grafismo, diferencia o longe-perto, acima-abaixo, e, assim, associa uma série de referências espaciais. Na organização do espaço ela encontra situação que a favorece: a ocupação do espaço nas brincadeiras e jogos, a organização do grupo (em fileiras, roda, duplas) e a conscientização de ritmos diversos.

Portanto, a criança adquire a estruturação espacial quando:

- Toma conhecimento dos diferentes termos espaciais e da realidade que eles representam;
- Aprende a se orientar e a orientar as coisas;
- Consegue orientar-se, e, também, combinar várias orientações tendo noções de obliquidade, ocupando um espaço pré-determinado, organizando trajetos, etc.

## **1.6 Orientação temporal**

Conforme Poppovic (apud OLIVEIRA 2001, p.14), “orientar-se no tempo é avaliar o movimento no tempo; distinguir o rápido do lento, o sucessivo do simultâneo. É saber situar os movimentos do tempo, uns em relação aos outros”.

Le Boulch afirma que o desenvolvimento da Estruturação Temporal na criança é importante, pois, por intermédio do ritmo é que ela terá uma boa orientação no domínio do papel na escolarização, construindo palavras de forma ordenada e sucessiva na utilização das letras, umas atrás das outras, obedecendo a um certo ritmo e dentro de um determinado tempo. Na comunicação oral também

estruturará os sons das palavras diferenciando-os, aprendendo a ler com mais facilidade.

A Estruturação Temporal garante as experiências de localização dos acontecimentos passados e uma capacidade de projetar-se para o futuro, fazendo planos e decidindo sobre sua vida. Ela insere o homem no tempo, onde nasce, cresce e morre, e sua atividade é uma seqüência de mudanças condicionadas pelas atividades diárias.

A Estruturação Temporal, tanto quanto a Estrutura Espacial, também não é conceito inerente, tendo que ser construída. Exige esforço e um trabalho mental da criança que só conseguirá realizá-la quando tiver um desenvolvimento cognitivo mais avançado.

Podemos desenvolver na criança a noção de tempo a partir de pontos de referências, tais como: hora das refeições, dias de atividades especiais, atividades próprias das estações, que são importantes na vida cotidiana, já que, a maioria de nossas atividades é regulada pelo tempo objetivo: como o horário escolar, a hora do almoço, etc.

O ritmo é considerado um dos conceitos mais importantes da Orientação Temporal. Ele não envolve apenas noções de tempo, mas também está ligado ao espaço. Toda criança tem um ritmo natural, espontâneo. As manifestações do bebê são ritmadas. Tem hora de repouso e horas de impulsos e se manifesta através delas.

O ritmo pode ocorrer em várias áreas de nosso comportamento. Ele traduz uma igualdade de intervalos de tempo:

**- Ritmo motor:**

Está ligado ao movimento do organismo que se realiza em um intervalo de tempo constante. É condição necessária que a criança possua anteriormente uma coordenação global dos movimentos para que esses tornem-se ritmados. Exemplo: andar, nadar, correr.

### **- Ritmo audiovisual:**

Normalmente é trabalhado em associação com algum movimento. Exemplo: cantar, dançar, tocar instrumentos.

### **- Ritmo visual**

Envolve a exploração sistemática de um ambiente visual muito amplo para ser incluído no campo visual em uma só fixação. É também necessário que possua uma certa organização de ritmo.

A percepção da alternância de tempos fracos e fortes leva à percepção do relaxamento e das pausas.

Assim, desde o nascimento, devem ajustar os ritmos corporais de uma criança às condições temporais impostas pelo ambiente, para que haja uma organização da ritmicidade da mesma que será o primeiro ponto referencial da informação temporal que com o decorrer do seu desenvolvimento terá a percepção do tempo.



## CAPÍTULO II

### 2.1 Definições e estudos sobre o jogo

- Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que define a perda ou o ganho;
- Brinquedo passa tempo, divertimento.

Friedmann, afirma que o jogo tem se tornado um tópico de estudo crescente. Ocorreram avanços na forma como ele é conceituado e na busca de resultados nos métodos que levaram essas pesquisas à prática e as tornaram mais “respeitáveis cientificamente”.

Na Antiga Grécia um dos maiores pensadores, Platão (427-348), firmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois eixos, sob a vigilância e em jardins de crianças. Segundo ele e todo o pensamento grego, a educação propriamente dita deveria começar aos sete anos de idade.

Platão dava ao esporte, tão difundido na época valor educativo e moral, colocando-o em poder de igualdade com a cultura intelectual e em estreita colaboração com ela na formação do caráter e da personalidade. Por isso investia contra o espírito competitivo dos jogos que, muitas vezes, usados de forma institucional pelo Estado causavam danos à formação das crianças e dos jovens.

A partir do século XVI, os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos, e os colégios jesuítas foram os primeiros a colocá-los em prática. Impuseram, pouco a pouco, às pessoas de bem e aos amantes da ordem uma opinião menos radical com relação aos jogos.

Outros teóricos, precursores dos novos métodos ativos da educação frisaram a importância do processo lúdico na educação das crianças.

- **Jean Jacques Rousseau** (1712 – 1778) – demonstrou que a criança tem maneiras de ver, de pensar e de sentir que lhes são próprias. Destacou ainda o interesse que a criança sente quando participa de um processo que corresponde a sua alegria natural;
- **Pestalozzi** (1746 – 1827) – afirmou que a escola é uma verdadeira sociedade na qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar as crianças, e o jogo é um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação;
- **Claparède** – parte do princípio que a educação não tem outro caminho senão organizar seus conhecimentos, partindo das necessidades e interesses da criança;
- **Jean Piaget** – cita em diversas obras, que os jogos não são apenas uma forma de desabafo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para ele, os jogos tornam-se mais significativos à medida em que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa.

O jogo tem se tornado objeto de estudo sob diversos prismas, dando lugar a uma gama variada de definições. Não existe uma teoria completa do jogo nem idéias admitidas universalmente, mas inúmeras teorias que são úteis para o estudo de aspectos particulares do comportamento lúdico. Nesse sentido o jogo pode ser uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para outro, de um grupo para outro; daí sua riqueza.

## **2.2 Teorias do jogo**

Várias teorias procuraram explicar o jogo, e muito são os estudiosos que têm tratado do assunto. Alguns autores, em particular norte americanos, tentam contrapor a “conduta lúdica à conduta séria”. Dizem que o mesmo seria

desprovido de estrutura organizada em oposição às atividades sérias que seriam regulamentadas. Citaremos alguns:

**- Teoria do descanso ou da recreação:**

Explica o jogo como formas de recreio, onde o descanso do organismo e do espírito fadigados é a justificativa básica. Foi estudada por Muths, Schaller e Lazarus (1945).

**- Teoria do excesso de energia:**

Elaborada por Schiller em 1775, defendida também por Spencer, é uma das mais antigas e simples. A criança possuiria um excesso de vitalidade, e por não ter atividades ativas, suas energias seriam acumuladas e ela procuraria o jogo como forma de equilíbrio.

**- Teoria do atavismo: (reaparecimento da cultura passada)**

Foi proposta por Stanley Hall (1902), baseia-se na lei biogenética de Haeckel (o desenvolvimento da criança é uma breve recapitulação da evolução da raça), os jogos são considerados como rudimentos do passado que persistiram na criança.

**- Teoria Catártica: (limpeza do organismo)**

O jogo teria a função de purgar o organismo de tendências anti-sociais.

**- Teoria do exercício preparatório:**

A jogo seria uma preparação para as atividades dos adultos (Karl Gross). Gross, 1896, traz à tona o jogo sob o aspecto biológico, afirma que “este é uma vertente dos instintos de sobrevivência que aparecem na infância”. (Clarapede, 1956, p.400).

**- Teoria do jogo como estimulante ao crescimento:**

O jogo atuaria como estimulante do crescimento e, sobretudo, do perfeito sistema nervoso.

É notória a quantidade e a qualidade dos estudos realizados nessa área cultural e da personalidade: os avanços para a compreensão da dinâmica do jogo infantil foram muitos significativos, outras correntes teóricas sobre o jogo surgiram com outros autores, entre elas:

**- Análises funcionais: socializando o jogo (décadas de 30 a 50):**

Durante a era do funcionalismo, o estudo da socialização da criança e, sobretudo, o comportamento do jogo infantil foram negligenciados. Exceto pelas análises de jogos de adultos em várias sociedades, foram ignoradas considerações mais detalhadas do jogo infantil, sendo dada ênfase ao caráter imitativo do jogo em relação às atividades adultas. A importância desses estudos reside no valor dado ao jogo como mecanismo socializador (Friedmann, 1996, p.21).

**- Análises do ponto de vista cultural e de personalidade: a projeção (1920 até a década de 60 do jogo):**

O jogo era “usado” como contexto para a pesquisa de outras atividades. Eram utilizadas fotografias e anotações simultâneas para registrar o comportamento de crianças e adultos, foram inovações metodológicas importantes para o estudo da criança e do jogo (Friedmann, 1996, p.21).

**Estudos de comunicação (décadas de 50 a 70):**

Garvey e Bernoltt (1975), citado por Friedmann (1996, p.22) realizaram um estudo com crianças americanas a respeito da comunicação do jogo, enumerando os tipos de comunicação de jogos e fazendo um levantamento detalhado de seus eventos.

**- Análise estruturalista e cognitivista**

Os enfoques são variados, mas todos concordam que o jogo é um fenômeno da mente, sendo visto como uma atividade que pode ser expressiva ou geradora de habilidades cognitivas gerais e específicas. Os principais representantes dessa linha são Huizima (1938), Piaget (1966).

Piaget criou a epistemologia genética (lógica e conhecimento científico, 1966), que é o estudo da passagem dos estados inferiores do conhecimento aos estados mais complexos ou rigorosos, em outras palavras, é uma matéria interdisciplinar que procura desvendar, por meio da experimentação, os processos fundamentais da formação do conhecimento da criança.

Huizima define o jogo como uma atividade livre, conscientemente tomada como não-séria e exterior à vida habitual, porém ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total.

Os estudos de Vygotsky (1967), Bateson (1956), Sutton-Smith (1967), Sylva, Bruner e Genova (1976) surgem dando ao jogo um papel progressivo no desenvolvimento de certas habilidades cognitivas.

**- Análise ecológica, etológica e experimental: definindo o jogo (década de 70 em diante):**

Nesta última categoria, na definição operacional do jogo, tem sido dada ênfase especial ao uso de critérios ambientais observáveis e/ou comportamentais. Este enfoque tem sido adotado para assegurar a objetividade da pesquisa e corrigir definições do passado. (Schwartzman, 1978, p.323), citado por Friedmann (1996).

Alguns exemplos são os estudos de Pulaski (1970) e Fein (1975) sobre os efeitos dos brinquedos no comportamento infantil no jogo. Também citado pela mesma autora.

### **2.3 A prática pedagógica do jogo na educação**

O trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com eles no sentido de que sua integração na sociedade

seja construtivista. Nessa linha de pensamento, a educação deve privilegiar o contexto sócio-econômico e cultural, reconhecendo as diferenças existentes entre as crianças (e considerando os valores e a bagagem que elas já têm); ter a preocupação de propiciar a todas as crianças um desenvolvimento integral e dinâmico (cognitivo, afetivo, lingüístico, social, moral e físico-motor), assim como a construção e o acesso aos conhecimentos socialmente disponíveis do mundo físico e social.

Portanto, Friedmann (1996) afirma que tomando como base a concepção a concepção da criança como ser integral constata-se que as atividades que as crianças estão realizando na escola têm um tratamento compartimentado: uma hora determinada para trabalhar a coordenação motora, outra para trabalhar a expressão plástica, outra para brincar sob a orientação do professor, outra para a brincadeira não-direcionada, e assim por diante. Essa divisão não vai ao encontro da formação da personalidade integral das crianças nem de suas necessidades.

Concordamos com Friedmann (1996), quando afirma que a aprendizagem depende em grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade. Assim, ao pensar atividades significativas que respondam aos objetivos, é importante articulá-las de forma integrada, conforme a realidade sócio-cultural das crianças, seu estágio de desenvolvimento e o processo de construção do conhecimento, valorizando o acesso aos conhecimentos do mundo físico e social.

(...) Uma Educação Física motivadora, alegre, onde todos têm oportunidade de participar de diferentes situações, de expressar-se, de relacionar-se com outras pessoas, é, por si só, incentivadora do hábito da prática regular de atividades físicas. Mesmo assim, é importante que o professor procure reforçar o processo de conscientização dos valores de uma prática permanente da Educação Física, divulgando e debatendo suas implicações relacionadas com os enfoques físico, cognitivo, afetivo e sociocultural (MELLO, 1989, p.54).

Em relação ao conhecimento é importante fazer corresponder conteúdos ao conhecimento geral das crianças, seus interesses e suas necessidades e desafiar sua inteligência.

## **2.4 Desenvolvimento e aprendizagem**

Segundo Piaget, as linhas gerais que dizem respeito ao desenvolvimento e a aprendizagem, se classificam:

### **- Desenvolvimento cognitivo**

O desenvolvimento segundo ele é um processo espontâneo, ligado ao processo geral da embriogênese que diz respeito ao desenvolvimento do corpo, do sistema nervoso e das funções mentais. O desenvolvimento é um processo que se refere à totalidade das estruturas de conhecimento.

Portanto, para compreender como se desenvolve o conhecimento, devemos partir da idéia central de operação que constitui um conjunto de ações que modificam o objeto e capacitam o conhecedor a construir as estruturas de transformação. Assim, para conhecer o objeto é preciso agir sobre ele, modificá-lo, transformá-lo, compreender o processo dessa transformação e o caminho pelo qual o objeto é construído.

Vygotsky, afirma que existe uma relação entre determinado nível de desenvolvimento e a capacidade potencial de aprendizagem. Para defini-la, devem-se determinar dois níveis de desenvolvimento na criança:

**1. Nível de desenvolvimento efetivo** – (das funções psico-intelectuais) – aquele que define a idade mental indicado através de testes;

**2. Nível de desenvolvimento potencial** – aquele definido pela diferença entre o nível das tarefas realizáveis com o auxílio de adultos e o nível das tarefas que podem ser desenvolvidas como atividade independente.

A característica essencial da aprendizagem, diz Vygotsky, engendra a área de desenvolvimento potencial: faz nascer, estimula e ativa, na criança, processos

internos de desenvolvimento pelo curso do mesmo, e se convertem em aquisições internas da criança.

### **- O desenvolvimento da linguagem**

A linguagem, segundo Piaget, só aparece depois do pensamento e depende, sobretudo da coordenação de esquemas sensório-motores.

A linguagem é, portanto, o meio básico de comunicação social dos indivíduos. Até adquirir a facilidade da linguagem, o jogo é o canal através do qual os pensamentos e sentimentos são comunicados pela criança, afirma Piaget.

### **- O desenvolvimento afetivo**

Portanto, alguns afetos comuns como: amor, ódio, agressividade, medo, insegurança, tensão e alegria, o educador deverá lidar para encaminhar a criança no seu desenvolvimento.

A oportunidade da criança expressar seus afetos e emoções por meio do jogo só é possível num ambiente e espaço que facilitem a expressão: é o adulto que deve criar esse espaço.

### **- O desenvolvimento moral**

O desenvolvimento moral é igualmente um processo de construção que vem do interior. As regras do exterior são adotadas como regras da criança, quando ela as constrói de forma voluntária, sem pressões. A criança constrói sua própria regra moral quando resolve “sacrificar certos benefícios imediatos em proveito de uma relação recíproca de confiança com o adulto e com outras crianças”. (Kamii), citado por Friedmann (1996).

Os jogos em grupo, aqueles nos quais as crianças brincam juntas segundo regras convencionais, regras arbitrárias que são fixadas por convenção e consenso, são particularmente interessantes, segundo Kamii e Devries (apud Friedmann, 1996, p.67).



Os papéis de cada criança são interdependentes, pois um não pode existir sem o outro; são opostos, pois um prevê o que o outro vai fazer, o que implica a possibilidade de usar de estratégia; são colaboradores, pois o jogo pode acontecer sem um mútuo acordo dos jogadores nas regras e uma cooperação, seguindo-as e acertando suas conseqüências.

### **- O desenvolvimento Físico motor**

A exploração do corpo e do espaço levam a criança a se desenvolver. Piaget considera a ação psicomotora como a precursora do pensamento representativo e do desenvolvimento cognitivo, e afirma que a interação da criança em ações motoras, visuais, táteis e auditivas sobre os do seu meio é essencial para o desenvolvimento integral. A atividade sensório-motora é especialmente importante para o desenvolvimento de conceitos espaciais e na habilidade de utilizar termos lingüísticos espaciais.

Constata-se, em relação a psicomotricidade, a necessidade da criança expandir seus movimentos. A introdução de jogos estruturados para o estímulo do desempenho físico-motor nunca foi tão importante quanto hoje em dia, em que o tempo para o jogo infantil se vê comprometido por atividades sedentárias, como assistir televisão e brincar com jogos no computador.

Segundo a professora Ana Cristina Arantes (2002), da Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, algumas atividades colaboram para um bom desenvolvimento motor e, conseqüentemente, melhoram a aprendizagem.

- **Basquete** – quando bate a bola no chão, imitando o fundamento do jogo, a criança precisa coordenar os movimentos das mãos com os dos olhos. “exatamente o mesmo que ocorre na escrita”;

- **Conduzir um pneu ou arco pela quadra** – essa brincadeira trabalha a motricidade fina e exige o movimento de molinete (aquele girar de punho do pescador que fisgou um peixe);

- **Lançar a bola ao alto, bater palmas e pegá-la novamente** – esse exercício traz um balaio de cálculos embutidos. Quando o número de palmas cresce (o professor pode propor isso como regra), há três saídas para a criança:

1. Lançar a bola mais alta (aumento da força);
2. Bater palmas mais rapidamente (aumento de ritmo);
3. Agachar-se para pegar a bola (aumento de distância percorrida). É uma operação de fundo lógico-matemático que trabalha diversos conceitos e exercita o tônus muscular. O treino do músculo é essencial para segurar o lápis com a força correta.

- **Bolas diferentes** – como as crianças nessa fase precisam experimentar conceitos como grande e pequeno, leve e pesado, etc. recomenda-se trabalhar com bolas de vários pesos e tamanhos.

Embora a escola não possa contar com um especialista e quer a ajuda preciosa da atividade física, o professor pode permitir que os alunos brinquem bastante, assim eles estarão experimentando o próprio corpo e brincando se preparam para escrever.

## **2.5 Jogo como meio educacional**

Ao se enquadrar à atividade lúdica no contexto educacional, o educador deve ter objetivos claros, que segundo Friedmann (1996, p.70),

É preciso ter um diagnóstico do comportamento do grupo em geral e dos alunos de forma individual, ou saber qual o estágio de desenvolvimento em que se encontram essas crianças, ou ainda, conhecer os valores, idéias, interesses e necessidades desse grupo, ou os conceitos e problemas, é possível, a partir do jogo, ter esse amplo panorama de informações.

Rizzi e Haydt (1994, p.10) afirmam que o espaço reservado aos jogos, seja qual for a forma que assuma, é como se fosse um mundo temporário e

fantástico, dedicado à prática de uma atividade especial dentro do mundo habitual e rotineiro do cotidiano.

Dessa forma o educador precisa pensar na atividade lúdica como um meio educacional e isso significa pensar menos no jogo pelo jogo, mas no jogo como instrumento de trabalho, como meio para atingir objetivos pré-estabelecidos. Por meio do jogo a criança fornece informações e o mesmo pode ser útil para estimular o desenvolvimento integral da criança e trabalhar conteúdos curriculares.

De acordo com Friedmann (1996), os jogos escolhidos possuem características metodológicas, como o esquema a seguir ilustra:

#### **- Definições dos objetivos do jogo**

Diagnosticar: - Estágio de desenvolvimento;

- Idéias, valores, interesse e necessidade do grupo;

- Comportamento das crianças;

- Conflitos, problemas.

Dessa forma a introdução de jogos estruturados para o estímulo do desenvolvimento integra as várias dimensões: afetiva, motora, cognitiva.

Portanto, a criança que brinca e joga é, também, os ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

Ainda sobre as questões técnicas do jogo, Guerra (1988) levanta classificações que contribuem para as funções do jogo:

- Por séries, quanto às diversas idades;

- Quanto ao local: jogos de campo realizados em exteriores, jogos de salão realizados em ambiente fechado;

- Quanto à execução: pequenos jogos e grandes jogos;

- Quanto à participação nas atividades, podem ser: ativos, moderados e calmos;

- Quanto à duração: Educação Infantil > 35 minutos; 1ª e 2ª séries > 40 minutos; 3ª série > 45 minutos; 4ª a 8ª séries > 50 minutos (p. 15-17).

### **- A atitude do educador**

Segundo os autores citados acima, a violação das regras gera grandes discussões. Nessa fase, surge um forte sentimento de competição. O fato de perder torna-se quase intolerável para algumas crianças, dando origem a cenas de choro e até mesmo de agressão. O educador deve procurar despertar o espírito de cooperação e de trabalho conjunto no sentido de metas comuns. A criança precisa de ajuda para aprender a vencer, se ridicularizar e humilhar os derrotados e para saber perder esportivamente, sem se sentir diminuída ou menosprezada.

- Propor regras, em vez de impô-las; assim a criança terá possibilidade de elaborá-las, o que envolve tomar decisões, que é uma atividade política;

- Dar oportunidade às crianças de participar na elaboração das leis. Assim, elas têm possibilidade de questionar valores morais;

- Possibilitar a troca de idéias para chegar a um acordo sobre as regras, com intuito de que as crianças descentrem e coordenem pontos de vista (processo cognitivo que contribui para o desenvolvimento do pensamento lógico);

- Dar responsabilidade para fazer cumprir as regras e motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e a confiança em dizer, honestamente, o que pensa;

- Permitir julgar qual regra deverá ser aplicada a cada situação, está é uma forma de promover o desenvolvimento da inteligência, etc.;

Friedmann (1996) afirma que a postura do educador varia. Antes de mais nada, ele deve ser claro e breve na hora de explicar as regras do jogo proposto. É

interessante segundo ele, o educador participar no começo, de forma a exemplificar a explicação verbal.

Quanto à avaliação, segundo ele, passa por três critérios:

3. O jogo deve sugerir alguma coisa interessante e desafiante para as crianças o valor dos conteúdos deve ser considerado em relação aos níveis de desenvolvimento das crianças;
4. Um bom jogo em grupo deve possibilitar à criança avaliar os resultados de suas ações. Se o adulto propõe a avaliação como uma verdade, a criança se tornará muito dependente e insegura de sua própria habilidade de tomar decisão;
5. A participação de todas as crianças durante o jogo é fundamental, pois a participação ativa é uma atividade mental e um sentimento de desenvolvimento do ponto de vista da criança. A possibilidade de atividade mental está intimamente relacionada com a possibilidade de atividade física. O contexto do jogo deve ser estimulante para a atividade mental da criança e, segundo suas capacidades, para a cooperação.

## **2.6 O valor e o papel do jogo**

O jogo, segundo vários autores, tem um papel fundamental no desenvolvimento da criança.

Para Mead, nos chamados jogos livres a criança brinca de ser vários personagens, representando freqüentemente os papéis suplementares numa mesma situação – atua ao mesmo tempo como comprador e vendedor. Assim, aprende a desempenhar o papel do outro, a reagir às suas próprias ações como o outro o faria.

Wallon coloca o jogo como uma forma de organizar o acaso, de superar repetições. No jogo, a criança manifesta suas disponibilidades funcionais de modo efusivo e apaixonado, e experimenta diversas possibilidades de ação.

Vygotsky, por sua vez, destaca que no jogo a criança encena a realidade utilizando regras de comportamento socialmente constituídas. Nessa situação, os objetos perdem sua força determinadora sobre o comportamento da criança; ele passa a agir independentemente daquilo que vê. Desse modo, está lidando com uma situação imaginária na qual novos significados são associados aos objetos.

Para Piaget (1981), o jogo representa a predominância da assimilação sobre a acomodação. É uma transposição simbólica que sujeita as coisas à atividade da criança sem limitações, assim como a imitação, o desenho, a linguagem, contribui para a construção da representação pela criança, constituindo atividade essencial nessa fase.

Por ser essencialmente dinâmico, o jogo permite comportamentos espontâneos e improvisados, uma vez que os padrões de desempenho e as normas podem ser criados pelos participantes. Há liberdade para a tomada de decisões, e a direção que o jogo assume é determinada pelas crianças considerando o grupo e o contexto.

## **2.7 Os jogos na formação da criança, segundo Piaget, Wallon, Vygotsky e Bruner**

Jean Piaget também se dedicou à elaboração de uma classificação dos jogos. Tendo adotado como critério classificatório o grau de complexidade mental, Piaget verificou que existem basicamente três tipos de estrutura que caracterizam os jogos: o exercício, o símbolo e a regra. Assim sendo, ele distribuiu os jogos em três grandes categorias, cada uma delas correspondendo a um tipo de estrutura mental:

**- Jogo do exercício sensório-motor:**

A atividade lúdica surge, primeiramente, sob a forma de simples exercícios motores, dependendo pela sua realização apenas do aparelho motor.

Esses exercícios motores consistem na repetição de gestos e movimentos simples, com um valor exploratório: nos primeiros meses de vida o bebê estica e recolhe os braços e as pernas, agita as mãos e os dedos, toca os objetos e os sacode, produzindo sons. Esses exercícios têm valor exploratório porque a criança os realiza para exercitar os movimentos do corpo para ver o efeito das ações.

#### **- Jogos simbólicos (de ficção ou imaginação e de imitação):**

No período compreendido entre os 2 aos 6 anos, a tendência lúdica se manifesta, predominantemente, sob a forma de jogo simbólico, isto é, jogo de ficção ou imaginação e de imitação. Nesta categoria estão incluídos a metamorfose de objetos (por exemplo, um cabo de vassoura se transforma em cavalo) e o desempenho de papéis (brincar de mãe, filho, professor, etc).

Portanto, o jogo simbólico, de imaginação ou imitação tem como função assimilar a realidade seja através da liquidação de conflitos ou da simples inversão de papéis que se refere à obediência e autoridade.

#### **- Jogo de regras**

O que caracteriza os jogos de regras, como o próprio nome diz, é o fato de ser regulamentado por meio de um conjunto sistemático de leis (as regras) que asseguram a reciprocidade dos meios empregados. É uma conduta lúdica que supõe relações sociais ou interindividuais, pois a regra é uma ordenação, uma regularidade imposta pelo grupo, sendo que sua violação é considerada uma falta. Portanto, esta forma de jogo pressupõe a existência de parceiros, bem como de certas obrigações comuns, as regras, o que lhe confere um caráter eminentemente social.

**- Funcionais:** as atividades lúdicas funcionais representam os movimentos simples como encolher os braços e pernas, agitar dedos, etc;

- **Ficção:** são as brincadeiras de faz de conta com bonecas, etc;
- **Aquisição:** criança aprende vendo e ouvindo. Faz esforços para compreender coisas, seres, cenas e imagens;
- **Construção:** a criança reúne, combina objetos, modifica e cria-os.

Para Wallon, a atividade lúdica é uma forma de exploração, de infração da situação presente. Na origem da conduta infantil o social está presente no processo interativo da criança como o adulto que desencadeia a emoção responsável pelo aparecimento do ato de exploração do mundo.

Para Vygotsky, há dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e as regras. Em uma ponta encontra-se o jogo de papéis com regras implícitas e em outra, o jogo de regras com regras explícitas. Por exemplo, a criança imita um motorista de trem que vai de um lugar a outro, mudando o roteiro conforme suas regras implícitas. No jogo de futebol, as regras são explícitas, mas a situação varia conforme a estratégia adotada pelos participantes.

Vygotsky deixa claro que nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e constitui fonte de desenvolvimento ao criar a zona do desenvolvimento proximal. Ao prover uma situação imaginativa por meio da atividade livre, a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais.

Segundo Bruner (1978 a 1986) citado por Kishimoto (1998), analisa a evolução da conduta da criança em uma situação, como: apontar sempre na presença da mãe ou do adulto responsável. Não se preocupa apenas com o ato de apontar em si, mas como essa conduta se torna possível.

Ele demonstra que a brincadeira do bebê em parceria com a mãe auxilia a aquisição da linguagem, a compreensão de regras e colabora com o seu desenvolvimento cognitivo, a brincadeira permite uma flexibilidade de conduta e conduz a um comportamento exploratório.



No campo dos jogos infantis a existência de teorias diversas como a apontada, demonstra que apesar de suas diferenças, há uma complementaridade entre elas. Os autores citados procuraram aprofundar áreas que consideram pouco exploradas por pesquisadores. O que os críticos apontam com maior insistência é a inexistência de pesquisa que demonstrem a relevância do jogo no contexto cultural.

Para aperfeiçoar pesquisas nesse campo é preciso que o professor e o pesquisador trabalhem em conjunto, com um referencial comum, e utilizem o rico campo das brincadeiras no contexto cultural, com a colaboração de sociólogos e antropólogos.

## **CAPÍTULO III - APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS**

O objetivo do presente trabalho foi verificar a contribuição da utilização da prática de jogos no perfil psicomotor.

A pesquisa de campo envolveu como sujeitos: 10 professores que atuam na área da Educação Infantil de uma escola pública de ensino do município de Marechal Floriano, Espírito Santo, com 1 questionário de 10 questões objetivas.

Neste capítulo foi de suma importância o estudo de vários autores, como: Tomazinho (2002), Oliveira (1990), Vayer (1984), Silveira (1998, p.02), Miranda (1992) e Alencar (1991, p.56), que muito contribuíram para enriquecer este trabalho, quanto a importância do jogo no campo da psicomotricidade infantil.

Apresento a seguir, o questionário realizado com os professores que atuam na área da Educação Infantil.

### **3.1 Questionário de coleta de dados junto ao professor:**

Constitui-se em averiguar como é realizado o planejamento com a aplicação de jogos e qual a importância do jogo ao aspecto psicomotor, enfim conhecer quais os tipos de jogos que o professor utiliza para trabalhar a psicomotricidade na Educação Infantil.

Compara-se assim através dos dados da pesquisa, como tem sido o desempenho do aspecto psicomotor nas escolas, se há realmente uma preocupação ou objetivo para atingir.

### **3.2 Apresentação e Análise dos dados da questão nº 01**

Ao trabalhar os conceitos psicomotores através da prática de jogos, a maioria dos professores optaram pelas alternativas (a), no que se refere ao esquema corporal onde a criança toma conhecimento da imagem do corpo; a opção (c)

que menciona sobre a coordenação óculo-manual que compreende a relação estreita entre a visão e a motricidade dos membros superiores e inferiores (ou seja, movimento com as mãos e pés) e finalmente a opção (d) coordenação motora fina (colar, pintar, recortar, etc.), coordenação motora ampla, que trabalha o corpo no todo. Ex: saltar e transpor obstáculos, coordenação visomotora (habilidade de coordenar a visão com movimentos do corpo e audiomotora que é a capacidade de transformar um comando sensibilizado).

Observando o cotidiano escolar em sala de aula, percebe-se que além dos diversos conceitos psicomotores analisados, o mais trabalhado é a coordenação óculo-manual, pois na maioria das atividades desenvolvidas com os alunos a mais utilizada é recorte e colagem, pintura, desenhos, releitura de imagem onde, por sua vez, os demais são menos trabalhados.

Como afirma Tomazinho (2002), o desenvolvimento corporal é possível graças a ações, experiências, linguagens, movimentos, percepções, expressões e brincadeiras corporais dos indivíduos. As experiências e brincadeiras corporais assumem um papel fundamental no desenvolvimento infantil, pois enfatizam a valorização do corpo na constituição do sujeito e da aprendizagem, assim a “[...] pré-escola necessita priorizar, não só atividades intelectuais e pedagógicas, mas também atividades que propiciem seu desenvolvimento pleno”.

### **3.3 Apresentação e análise dos dados da questão nº 2**

Essa questão relata que, segundo vários autores, o jogo tem o seu valor no desenvolvimento da criança. Desses autores, observa-se que a maioria dos professores optaram pelas alternativas (c) onde Vygotsky destaca que o jogo encena a realidade utilizando regras de comportamento socialmente constituídas e (d) para Piaget o jogo representa a predominância da assimilação sobre a acomodação, ou seja, é uma transposição simbólica que sujeita as coisas à atividade da criança sem limitações, assim como a imitação, o desenho e a linguagem, que contribui para a construção da representação da criança.

Além de outros autores mencionados, constata-se que os educadores dão mais enfoque nas teorias de Vygotsky e Piaget, pois são os que mais se aproximam da realidade vivida pelos educandos no seu cotidiano.

Enquanto Vygotsky fala do faz de conta, Piaget fala do jogo simbólico, e pode-se dizer que segundo Oliveira (1990), que são correspondentes.

### **3.4 Apresentação e análise dos dados da questão nº 3**

A pesquisa demonstrou que “as atividades são desenvolvidas para o conhecimento dos conceitos psicomotores”, que a maioria dos professores entrevistados optaram pelas letras (a) (o desenho do corpo e músicas trabalhando a parte do corpo), (c) (recortar, colar, perfurar, etc.) e (d) (saltar e transpor obstáculos e equilíbrio).

Portanto, como afirma Vayer (1984): “Todas as experiências da criança (o prazer e a dor, o sucesso ou o fracasso) são sempre vividas corporalmente.

### **3.5 Apresentação e análise dos dados da questão nº 04**

De acordo com a pesquisa realizada, observa-se que a maioria dos professores avaliam seus alunos por meio da prática de jogos, através da opção (a) (conservação individual, ou seja, do seu humor: triste, alegre); opção (c) (simpatia: gosta de jogar com as crianças ou se isola); (d) (socialização: a criança tem espírito de equipe).

Conforme Silveira (1998, p.02): “...os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a auto-confiança. Outro, é o incremento da motivação.

(...) um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido.

Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência”.

### **3.6 Apresentação e análise dos dados da questão nº 05**

Ao observar os alunos, os professores constataram que as atividades mais apreciadas por eles nas aulas envolvendo jogos são:

- (a) Jogos competitivos, ex: corrida de saco;
- (b) Jogos que envolvam lançar, pegar, arremessar;
- (c) Jogos que trabalham noção de lateralidade;
- (d) Jogos que envolvam ritmos como marchar seguindo as batidas de um tambor.

Constata-se que a prática dessas atividades na Educação Infantil pode favorecer muito o desenvolvimento do aluno, pois é uma forma de motivá-lo a estudar e cumprir as atividades propostas.

O autor Kishimoto (1999) ainda completa que, independente da época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem.

### **3.7 Apresentação e análise dos dados da questão nº 06**

Ao pesquisar como é realizado o planejamento da aplicação de jogos nas aulas, percebe-se que a maioria dos educadores planejam de acordo com a proposta pedagógica da escola, opção (c) e de acordo com a necessidade da turma (d).

Novamente, torna-se claro o reconhecimento por parte dos professores, da importância do planejamento que envolve os jogos como recurso pedagógico na Educação Infantil.

Como afirma Alencar (1991, p.56) o clima educacional existente na sala de aula e os procedimentos utilizados pelo professor são também fatores que contribuem para favorecer ou inibir a expansão criativa dos alunos.

Independente da época, cultura e classe social

Métodos de ensino que estimulem o aluno a pensar de uma forma independente, a testar suas idéias ou a se envolver em atividades que animem a sua curiosidade e requeiram o emprego de diferentes habilidades intelectuais, favorecem a expansão criadora.

## **CONCLUSÃO**

Ao final deste trabalho, verificou-se a importância do jogo no contexto psicomotor, considerando que a psicomotricidade é um instrumento riquíssimo que auxilia a prática escolar a diagnosticar e intervir no âmbito psicomotor, proporcionando resultados satisfatórios em situações de dificuldades no processo ensino-aprendizagem.

Neste sentido, é necessário que o educador esteja atento às etapas do desenvolvimento integral e dinâmico no que diz respeito ao aspecto cognitivo, afetivo, lingüístico, social, moral e físico-motor da criança e ser um facilitador da aprendizagem, estabelecendo com os seus alunos uma relação de ajuda, a fim de que todos possam fortalecer sua auto-estima e desenvolver suas capacidades.

Portanto, a intenção deste estudo foi a de demonstrar que a prática dos jogos oferece inúmeras vantagens aos educandos, pois através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, entre outras variedades e propósitos dentro do contexto psicomotor, integrando a criança na sociedade. Dessa forma, a psicomotricidade acredita que o homem é um ser ativo capaz de se conhecer cada vez mais e de se adaptar a diferentes situações e ambientes. Não negando uma visão neurológica do indivíduo, até porque ela é a base do estudo.

## BIBLIOGRAFIA

ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. **Como desenvolver o potencial criador.** Um guia para liberação da criatividade em sala de aula. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1991.

ALMEIDA, M. T. P. **Jogos divertidos e brinquedos criativos.** Petrópolis: Vozes, 2004.

ARAÚJO, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora.** São Paulo: Cortez, 1992.

AROEIRA, Maria Luísa Campos. **Didática de pré-escola: vida criança: brincar e aprender.** São Paulo: FTD, 1996.

CABRAL, Álvaro. **A psicomotricidade.** Rio de Janeiro. Guanabara. Koogan S.A. 1993.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **O minidicionário da Língua Portuguesa.** 4. ed. Ver. Ampliada. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

FERREIRA, Márcia. **Ação psicopedagógica na sala de aula: uma questão de inclusão.** São Paulo. Paulus. 2001.

FONSECA, Vitor da. **Psicomotricidade.** São Paulo. Martins Fontes. 1998.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender. O resgate do jogo infantil.** São Paulo. Moderna, 1996.

KISHIMOTO Tizuko, Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo. Pioneira. 1998.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida (org). **Jogo, Brinquedo, brincadeira e a educação.** 3ª edição, SP: Cortez, 1999.

KNELLER, George F. **Arte e ciência da criatividade.** 5ª ed. São Paulo 1978.



LE BOULCH, Jean. **O desenvolvimento psicomotor: do nascimento aos 6 anos**. Porto Alegre, Artes Médicas, 1982.

MELLO, Alexandre Moraes de. **Piscomotricidade, educação física e jogos infantis**. São Paulo. Brasa. 1989.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis. RJ: Vozes. 1994.

OLIVEIRA, Gislene de Campos. **Psicomotricidade**, 9ª ed. Petrópolis. Vozes, 2001.

PÁDUA, Elisabete Matallo Marchisini de. **Metodologia da pesquisa: abordagem teórico-prática**. 2. ed. Campinas, SP: Papyrus, s.d.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência da criança**. Rio de Janeiro: Guanabara. 1987.

RIZZI, Loconor, HALDT, Célia Regina. E. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo. Ática. 1994.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. 1998.

STAES, L. Meur de. **A psicomotricidade: educação e reeducação níveis maternal e infantil**. São Paulo. Casa do psicólogo, 1994.

THIERS, Solange. **Sócio-psicomotricidade. Uma leitura emocional, corporal e social**. São Paulo. Casa do psicólogo. 1994.

TOMAZINHO, Regina Célia Z. **As atividades e brincadeiras corporais na pré-escola: um olhar reflexivo**. Dissertação (mestrado) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2002.

VAYER, Pierre. **A criança diante do mundo**. Porto Alegre. Artes Médicas. 1982.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro. Sprint. 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VAYER, P. **O equilíbrio corporal: uma abordagem dinâmica dos problemas da atitude e do comportamento**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. Lisboa, Edições 70, 1968.

## **ANEXOS**

## QUESTIONÁRIO

1 – A educação psicomotora envolve os aspectos pedagógicos nas instituições escolares através da utilização do movimento humano. Levando em consideração essa afirmação, quais conceitos psicomotores podem ser trabalhados através da prática de jogos:

- a) (  ) Esquema corporal onde a criança toma conhecimento da imagem do corpo.
- b) (  ) A coordenação dinâmica geral, ou seja, trabalhando todo o corpo.
- c) (  ) Coordenação óculo-manual compreende a relação estreita entre a visão e a motricidade dos membros superiores e inferiores (ou seja, movimento com as mãos e pés).
- d) (  ) Coordenação motora fina (colar, pintar, recortar, etc), coordenação motora ampla, que trabalha o corpo no todo. Ex.: saltar e transpor obstáculos, coordenação visomotora (habilidade de coordenar a visão com movimentos do corpo e audiomotora que é a capacidade de transformar um comando sensibilizado).
- e) (  ) Aplico todos esses conceitos psicomotores em minha aula.

2 – Segundo vários autores o jogo tem o seu valor no desenvolvimento da criança. Qual desses autores você concorda que mais se aproxima ao papel fundamental no desenvolvimento da criança?

- a) (  ) Para Mead, através dos jogos a criança desempenha o papel do outro e reage as próprias ações do outro.
- b) (  ) Wallon coloca o jogo como forma de organizar o acaso e superar repetições e experimenta diversas possibilidades de ação.

c) ( ) Vygotsky destaca que o jogo encena a realidade utilizando regras de comportamento socialmente constituídas.

d) ( ) Para Piaget o jogo representa a predominância da assimilação sobre a acomodação, ou seja, é uma transposição simbólica que sujeita as coisas a atividade da criança sem limitações, assim como a imitação, o desenho e a linguagem, que contribui para a construção da representação da criança.

e) ( ) Concordo com todas as afirmativas.

3 – Quais as atividades são desenvolvidas para o conhecimento dos conceitos psicomotores.

a) ( ) O desenho do corpo e músicas trabalhando a parte do corpo.

b) ( ) Brincadeiras como o coelhinho sai da toca, morto-vivo.

c) ( ) Recortar, colar, perfurar, etc.

d) ( ) Saltar e transpor obstáculos e equilíbrio.

e) ( ) Todas as opções, inclusive ritmos.

4 – Como os alunos podem ser avaliados através da prática dos jogos?

a) ( ) Através da conservação individual, ou seja, do seu humor, triste, alegre.

b) ( ) Amor próprio, independente, altivo, autoritário.

c) ( ) Simpatia, gosta de jogar com as crianças ou se isola.

d) ( ) Socialização, a criança tem espírito de equipe.

e) ( ) Concordo com todas as opções.

5 – Observando seus alunos quais as atividades que eles mais apreciam nas aulas envolvendo jogos:

- a) (  ) Jogos competitivos, ex.: Corrida do saco.
- b) (  ) Jogos que envolvam lançar, pegar, arremessar.
- c) (  ) Jogos que trabalham noção de lateralidade.
- d) (  ) Jogos que envolvam ritmos como marchar seguindo as batidas de um tambor.
- e) (  ) Todas as opções descritas.

6 – Como é realizado o planejamento da aplicação de jogos nas aulas.

- a) (  ) Em equipe, onde cada professor discute o que vai ser falado.
- b) (  ) Individualmente, ou seja, cada professor planeja a sua aula sobre o tema.
- c) (  ) De acordo com a proposta pedagógica da escola.
- d) (  ) De acordo com a necessidade da turma.
- e) (  ) nenhuma das alternativas.