



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – PÓLO DUAS
ESTRADAS- PB

A EXPERIÊNCIA LÚDICA NA PERSPECTIVA DO
DESENVOLVIMENTO MOTOR NA EDUCAÇÃO
INFANTIL

SÉRGIO ALVES DOS SANTOS

DUAS ESTRADAS - PB

2014

SÉRGIO ALVES DOS SANTOS

**A EXPERIÊNCIA LÚDICA NA PERSPECTIVA DO
DESENVOLVIMENTO MOTOR NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Trabalho Monográfico apresentado
como requisito final para aprovação
na disciplina Trabalho de Conclusão
de Curso II do Curso de Licenciatura
em Educação Física a distância da
Universidade de Brasília – FEF
EAD/UNB.

Orientador: OSÉIAS GUIMARÃES DE CASTRO

DUAS ESTRADAS - PB

2014

TERMO DE APROVAÇÃO

SÉRGIO ALVES DOS SANTOS

A EXPERIÊNCIA LÚDICA NA PERSPECTIVA DO DESENVOLVIMENTO MOTOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho Monográfico defendido e aprovado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II do Curso de Licenciatura em Educação Física a distância da Universidade de Brasília – FEF EAD/UNB.

Professor...

Professor...

Professor...

CONCEITO FINAL:

DUAS ESTRADAS - PB

2014

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos colegas de curso e as pessoas que me incentivaram durante todo o curso.

Aos professores que tanto contribuíram e que, com certeza, deixarão saudades e a coordenação do Pólo que também contribuiu muito.

Ao meu orientador, o professor Oséias Guimarães de Castro que contribuiu diretamente para a confecção deste trabalho.

A toda família, em especial a minha mulher Jozineide, companheira de todas as horas e aos meus filhos Kauan e Ruan, fontes de minhas inspirações.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. OBJETIVOS	11
2.1. OBJETIVO GERAL	11
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
3. REVISÃO DE LITERATURA	12
3.1. EDUCAÇÃO PSICOMOTORA E PSICOMOTRICIDADE	12
3.2. OLÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL	14
3.3. O BRINCAR NO UNIVERSO LÚDICO	15
3.4. ENSINO-APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL	19
4. METODOLOGIA	24
4.1. CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA	24
4.2. POPULAÇÃO	25
4.3. AMOSTRA	25
4.4. INSTRUMENTO	26
4.5. COLETA DE DADOS	26
5. ANÁLISE E DISCUSSÃO	27
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXOS	45
APÊNDICE	51

RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo analisar e descrever as atividades lúdicas quanto à sua adequação metodológica e perspectiva pedagógica, desenvolvidas na prática educativa nas aulas de Educação Física, identificando os benefícios motores para o desenvolvimento global dos alunos na faixa etária de dois a seis anos de idade. Neste sentido utilizou-se a pesquisa descritiva e um estudo de caso, com a abordagem qualitativa e o método indutivo, por meio de pesquisa bibliográfica realizada na revisão detalhada da literatura existente sobre o tema, para a coleta e análise dos resultados. Como técnica de coleta de dados foi utilizado questionário fechado, com a participação de quatro professoras da Educação Infantil da Escola Municipal Ensino Infantil e Fundamental Miguel Pereira, localizada no Sítio Lagoa do Meio, Município de Lagoa Dentro - PB. Diante da pesquisa e do embasamento teórico utilizado, pode-se concluir que o lúdico é uma ferramenta de trabalho muito proveitosa para o educador, pois através dele o professor pode introduzir os conteúdos de forma diferenciada e bastante ativa. Conclui-se então que as atividades lúdicas são meio de comunicação social excepcional para a aplicação de uma educação que visa o desenvolvimento pessoal e a cooperação. Apoiada sempre na qualidade do suporte de como planejar, preparar e dirigir atividades lúdicas exitosas, e também na qualidade da mensagem, procurando transmitir para as crianças um conteúdo educacional adequado e desejável. Verifica-se, portanto, que os objetivos propostos na realização deste trabalho foram obtidos. Pois introduzir o lúdico no cotidiano escolar através de jogos e brincadeiras é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente às crianças, estando elas envolvidas emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Palavras - chaves: Lúdico, Jogos, Brincadeiras, Educação Infantil, Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

This research aimed to analyze and describe the play activities for their methodological adequacy and pedagogical perspective, developed in educational practice in Physical Education, identifying the benefits engines for the overall development of students aged from two to six years of age. In this sense we used the descriptive research and a case study, with abordagem qualitativa e the inductive method, through literature survey in the detailed review of the existing literature on the subject, to collect and analyze the results. As data collection technique was used closed questionnaire, with the participation of four teachers from kindergarten Municipal School Childhood Education and Elementary Miguel Pereira, located on the Site Middle Lagoon, Lagoon City Inside-PB. Given the research and theoretical background used, it can be concluded that the playful is a working tool very useful for the teacher, because through it the teacher can introduce the contents differently and quite active. Conclusion is then that the activities play are exceptional means of social communication for the implementation of an education aimed at personal development and cooperation. Always supported the quality of support how to plan, prepare and conduct successful play activities, and also the message of quality, looking forward to the children an appropriate and desirable educational content. It appears, therefore, that the objectives' provosts in this work were obtained. For introducing the playful in the daily school through games and games is very important because of the influence that they exert front of the children, as they were emotionally involved in action, it becomes easier and more dynamic the process of teaching and learning.

Key - words: Playful, Games, Play, Early Learning, Teaching-learning.

1. INTRODUÇÃO

Ao trabalhar com a criança percebe-se que ela apresenta várias dificuldades motoras e cognitivas, em seus primeiros anos de vida e quando entra na fase escolar. Para se promover o desenvolvimento motor na fase infantil, é preciso incentivar a prática do movimento em todas as etapas de sua vida, no entanto, neste período de formação o direcionamento e estímulos adequados são fundamentais.

A atividade lúdica é tão antiga quanto os jogos, os brinquedos e as brincadeiras. Até mesmo nos tempos da Companhia de Jesus, de Inácio de Loyola, já se compreendia o jogo como exercício auxiliar de ensino, despertando o interesse para se aprender algo novo. Dessa forma, muitos profissionais devem aprender a diferenciar os tipos de jogos, não só como brincadeira, mas, como forma de aprendizado, dando o verdadeiro valor a esta importante ferramenta de ensino (KISHIMOTO, 2002).

De acordo com Kishimoto (2002), a atividade lúdica atende às necessidades do desenvolvimento, e não pode ser considerada como algo sem valor. Esta tem um papel importante à longo prazo na formação humana.

Afirmar que a ludicidade é importante para a vida da criança é uma hipótese, colocá-la em prática é outra bem diferente. Somente aceitar a ludicidade nas aulas não quer dizer que se está tendo uma postura lúdico-pedagógica, muito pelo contrário, estão apenas provando o não conhecimento deste meio pedagógico. O lúdico nada mais é do que uma junção entre a teoria bem fundamentada e prática bem elaborada.

Durante o processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança, o professor precisa desenvolver atividades que proporcione o conhecimento e o domínio do seu próprio corpo. De maneira que possa estar sempre se utilizando de elementos básicos da motricidade humana, sendo esses o desenvolvimento da lateralidade, esquema corporal, estruturação espacial, orientação temporal e espacial.

E neste contexto o lúdico vai propiciar experiências e vivências enriquecedoras, formando estímulos capazes de levar a criança a interagir com suas funções psíquicas e motoras em forma de socialização com o meio no qual está inserida, fundamentais para o processo de desenvolvimento da aprendizagem.

Buscando atividades lúdicas que favoreçam o progresso de suas capacidades e necessidades, aprendendo a conhecer o próprio corpo e seu meio físico e social, a fim de promover um desenvolvimento integral através de vivências em atividades lúdicas.

De acordo com os PCNs de Educação Física (vol. 7. 1997, p.36) “As situações lúdicas competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos, que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-la de forma satisfatória”.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física (1998) enfatizam a importância de respeitar o universo cultural dos alunos e de se explorar a gama múltipla de possibilidades educativas de sua atividade lúdica e, gradativamente, desafiá-los através de tarefas cada vez mais complexas com vista à construção do conhecimento.

Através dos jogos lúdicos, do brinquedo e da brincadeira, desenvolve-se a criatividade, a capacidade de tomar decisões e ajuda no desenvolvimento motor da criança, além destas razões, tornam as aulas mais atraentes para os alunos, são a partir de situações de descontração que o professor poderá desenvolver diversos conteúdos, gerando uma integração entre as matérias curriculares.

O brincar faz parte do mundo da criança, assim ela aprende melhor e se socializa com facilidade, aprende o espírito de grupo, a tomar decisões e percebe melhor o mundo dos adultos.

As brincadeiras são importantes por fazerem parte do mundo das crianças e por proporcionarem momentos agradáveis dando espaço à criatividade. O professor deve buscar o bem-estar dos pequenos durante o processo de ensino e aprendizagem, resgatando assim o lúdico como instrumento de construção do conhecimento.

Segundo Vigostski, (2007 apud Santos e Rubio 2014, p. 6), “o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança e desenvolve sua linguagem e seu pensamento”.

As atividades que envolvem o movimento podem auxiliar no processo de desenvolvimento psicomotor dos alunos. Nesse espaço, as crianças terão possibilidades de interagir por meio de gestos e atos, dentro do ambiente educativo através das brincadeiras, como propõe os parâmetros curriculares nacionais.

Segundo Santos e Rubio (2014, p.11), argumentam:

A educação psicomotora proporciona à criança benefícios no seu desenvolvimento através do corpo em movimento. Por meio de atividades psicomotoras desenvolve as capacidades sensoriais, perceptivas e motoras, propiciando a criança melhor coordenação. As atividades psicomotoras também auxiliam no processo de ensino e aprendizagem, pois o desenvolvimento físico-motor e cognitivo caminham juntos. Devemos considerar as formas diferenciadas de expressão corporal do indivíduo, entretanto, observar as conquistas de habilidade motoras de cada faixa etária (SANTOS E RUBIO, 2014, p. 11).

Nesta perspectiva, o professor deve ajudar os alunos a utilizar todas as possibilidades que a brincadeira oferece, e assim, desenvolver tarefas que contribuem para o desenvolvimento psicomotor dos discentes, possibilitando a eles um ambiente de aprendizagem que respeite e valorize suas necessidades.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo Geral

Analisar e descrever as atividades lúdicas quanto à sua adequação metodológica e perspectiva pedagógica, desenvolvidas na prática educativa nas aulas de Educação Física, identificando os benefícios motores para o desenvolvimento global dos alunos na faixa etária de dois a seis anos de idade.

2.2. Objetivos Específicos

- Identificar as atividades lúdicas adotadas no programa de estimulação motora para alunos da educação infantil, nas aulas de Educação Física;
- Descrever as atividades lúdicas adotadas no programa de estimulação motora para alunos da educação infantil, nas aulas de Educação Física;
- Enfatizar os conteúdos e adequação das atividades que favorecem o desenvolvimento corporal e cognitivo da criança na educação infantil;
- Averiguar o uso do recurso pedagógico, através da ludicidade e conceituar tais recursos para o uso adequado na prática de Educação Física, na perspectiva da estimulação motora.

3. REVISÃO DE LITERATURA

3.1. Educação Psicomotora e Psicomotricidade

A função motora está presente desde a concepção e durante toda a vida do ser humano. O movimento é a manifestação fundamental de desenvolvimento do homem e possibilita o relacionamento com o mundo e com os demais. O homem não nasce pronto assim como seu corpo, ambos se constroem na sua relação com o outro.

A motricidade tem o objetivo de trabalhar o indivíduo com toda sua história de vida: social, política e econômica. Essa história se retrata no seu corpo. Trabalha, também, o afeto e o desafeto do corpo, desenvolve o seu aspecto comunicativo, dando-lhe a possibilidade de dominá-lo, economizar sua energia, de pensar seus gestos, a fim de trabalhar a estética de aperfeiçoar o seu equilíbrio. Psicomotricidade é o corpo em movimento, considerando o ser em sua totalidade. Engloba várias outras áreas: educacionais, pedagógicas e de saúde, por ter o homem como objeto de estudo (ALVES, 2007).

A educação psicomotora tem sido enfatizada em várias instituições escolares, aplicada principalmente na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental, fase em que as crianças estão descobrindo a si mesmo e o mundo em que vive (ROSSI, 2012).

Neuropsiquiatras, psicólogos, fonoaudiólogos reforçam cada vez mais a importância do capital do desenvolvimento psicomotor durante os primeiros anos de vida, entendendo que é nesse momento que as aquisições são extremamente significativas a nível físico. Essas que marcam conquistas igualmente importantes no universo emocional e intelectual (ROSSI, 2012).

A educação motora, antes de ser um método definitivo é um instrumental no contexto educativo, para questionar os problemas da educação da criança pequena, de uma forma mais ampla.

Nesta perspectiva, a educação psicomotora é indispensável nas aprendizagens escolares, e por esta razão deve ser proposta desde a escola

maternal e não pode ser desprezado durante a primeira série. Ajuda a criança a se organizar, propiciando-lhe melhores possibilidades de resolver atividades educativas, propostas como exercícios de análise, lógica, relações etc.

Considerando a educação psicomotora uma modalidade educativa global e necessária a toda criança, vê-se a importância das atividades físicas. Através delas se busca educar o movimento, ao mesmo tempo em que se desenvolvem as funções da inteligência.

O desenvolvimento psicomotor se processa de acordo com a maturação do sistema nervoso central, assim a ação do brincar não deve ser considerada vazia e abstrata, pois é dessa forma que a criança capacita o organismo a responder aos estímulos oferecidos pelo ato de brincar, manipular a situação será uma maneira eficiente para a criança ordenar os pensamentos e elaborar atos motores adequados à requisição gestual (VELASCO, 1996, p.27).

Em diferentes práticas pedagógicas observa-se que o uso dos jogos na Educação Infantil quase sempre se fundamenta nos estudos sobre seu papel no desenvolvimento infantil.

Talvez este fato já possa ser considerado suficiente para justificar a importância da atividade lúdica na aprendizagem, como recurso psicopedagógico. Como cita Santos:

A escola pode ensinar a psicopedagogia cuidar dos problemas de aprendizagem, a psicologia pode resolver problemas emocionais, a família pode educar, mas há a necessidade de se preservar um espaço para a criatividade, para a vida afetiva, para o cultivo da sensibilidade; um espaço para nutrição da alma deste ser humano, em que a criança preserve sua integridade através do exercício, do respeito à sua condição de ser em formação (2000, p.21).

Rocha tece considerações sobre a base da emoção e da afetividade, psicologia e psicomotricidade acrescentando:

A psicologia é uma ciência que tem como objeto de estudo o comportamento humano. Tal comportamento poderá ser determinado por sua emoção, desencadeando assim um ato motor voluntário. Assim podemos perceber importância da interferência do psicológico

nos movimentos motores, que poderão ser considerados adequados ou inadequados aos olhos da psicomotricidade (2007, p.52).

Na percepção da referida autora, a psicomotricidade é uma ciência que tem por objetivo o estudo da relação entre o pensamento e a ação, envolvendo a emoção, atende a todas as áreas que trabalham com o corpo e com a mente do ser humano.

A preocupação do professor não deve ser somente em transmitir conteúdos, mas educar com carinho, com amor. Educar para a vida. “É condição, porém, que ninguém busque o magistério sem amar o humano”. (TELLES, 2003, p. 28)

Desse modo, a psicomotricidade como ciência da educação, procura educar o movimento ao mesmo tempo em que desenvolve as funções da inteligência.

O professor não deverá esquecer que o material de seu trabalho é o seu aluno. Portanto, não deve se preocupar apenas em preparar o ambiente escolar com cartazes, painéis, faixas, mas a si mesmo. É necessário que ele conheça seu aluno, torne-se seu amigo.

3.2. O Lúdico na Educação Infantil

O lúdico na educação infantil tem sido uma das estratégias mais bem sucedidas no que concerne à estimulação do desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem de uma criança. Essa atividade é significativa por que desenvolvem as capacidades de atenção, memória, percepção, sensação e todos os aspectos básicos referentes à aprendizagem.

Conforme Kiskimoto (2000, p.32) “Para Piaget ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos”.

Inserir brincadeiras, jogos, atividades interativas nos primeiros anos da educação infantil é algo que tem favorecido o percurso da criança da escola. Através do lúdico a criança começa a desenvolver sua capacidade de

imaginação, abstração e aplicar ações relacionadas ao mundo real e ao fantástico.

Dentro desta perspectiva, teremos o brinquedo sendo utilizado como lúdico e como educativo. Conforme afirma Kishimoto (1998) os brinquedos são suportes de brincadeiras e a sua correta utilização deve propiciar momentos lúdicos e de livre exploração. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Neste caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para se tornar material pedagógico.

A brincadeira faz parte da infância de toda criança e quando usada de modo adequado na Educação Infantil produz significado pedagógico, estimula o conhecimento, a aprendizagem e o desenvolvimento. É no brincar que as crianças podem utilizar a imaginação e vivenciar situações de formas diversas.

Segundo Redin (2000), o lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas. De todos os elementos do brincar, este é o mais importante: o que a criança faz e com quem determina a importância ou não do brincar.

Com o auxílio do brinquedo a criança passa a agir pelas fontes internas e não mais externas. Seus movimentos não se restringem apenas pelos objetos. Quando se tem um objeto como fonte principal, a criança fica atada à determinada situação. O brinquedo é, portanto, um importante instrumento de auxílio para a criança compreender o mundo e entender o ambiente e suas situações.

De acordo com Kishimoto (2002), a atividade lúdica atende às necessidades do desenvolvimento, e não pode ser considerada como algo sem valor. Esta tem um papel importante a longo prazo na formação humana.

3.3. O brincar no universo lúdico

O ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil, neste contexto, Oliveira (2000) aponta o ato de brincar, como sendo um

processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Assim, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

O brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo gradativamente na vida da criança desde os mais funcionais até os de regras. Estes são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade. Como podemos perceber, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Para uma aprendizagem eficaz é preciso que o aluno construa o conhecimento, assimile os conteúdos. E o jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem, neste sentido, Carvalho (1992, p.14) afirma que:

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

As ações com o jogo devem ser criadas e recriadas, para que sejam sempre uma nova descoberta e sempre se transformem em um novo jogo, em uma nova forma de jogar. Quando a criança brinca, sem saber fornece várias informações a seu respeito, no entanto, o brincar pode ser útil para estimular seu desenvolvimento integral, tanto no ambiente familiar, quanto no ambiente escolar.

É brincando também que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social, a respeitar a si mesma e ao outro. Por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar. Em contrapartida, em um ambiente sério e sem motivações, os educandos acabam evitando expressar seus

pensamentos e sentimentos e realizar qualquer outra atitude com medo de serem constrangidos. Zanluchi (2005, p.91) afirma que “A criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia.”, portanto, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados gerais no desenrolar da sua vida.

De acordo com Fonseca (2008, p.392), ao brincar, a criança envolve-se em uma atividade psicomotora extremamente complexa, não só enriquecendo a sua organização sensorial, como estruturando a sua organização perceptiva, cognitiva e neuronal, elaborando conjuntamente sua organização motora adaptativa.

Aqui, entende-se que o brincar, mesmo que ilusório, ajuda a criança a compreender sua realidade, dando sentido ao que lhe cerca e sendo fonte de estímulo para a criação de seus pensamentos na idade infantil.

Desta forma, pode-se entender que os jogos e as brincadeiras contribuem de forma significativa para a vida da criança, fazendo com que ela se desenvolva de forma saudável e prazerosa.

De acordo com Vigotski (1998, p.126), “no brinquedo, [...] os objetos perdem sua força determinadora”. A criança vê um determinado objeto, mas ao mesmo tempo não consegue relacioná-lo com a sua realidade. Sendo assim, a liberdade de ação não é adquirida no instante exato e sim ao longo de um processo de desenvolvimento.

A conduta da criança é determinada pela ação. Ela se utiliza do brinquedo para conseguir entender e perceber o espaço e o ambiente em que está inserida. O ser humano tende por sua natureza a não analisar separadamente os objetos, isto é, analisa por um todo para isso fazer sentido em sua vida.

É no brincar, e somente no brincar, que a criança pode ser criativa e utilizar sua personalidade integral: é somente sendo criativa que a criança descobre o eu.

Para Santos “O brincar é um ato indispensável à saúde física, emocional e intelectual do indivíduo, sempre esteve presente em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através dele a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e auto-estima” (2000, p.135).

Existem diversas razões para brincar, desde o prazer que o lúdico propicia até mesmo a importância para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança. É sabido que é na brincadeira que a criança expressa suas vontades e desejos.

É preciso valorizar a ação da criança que brinca, é preciso transcender o visível e pressentir a seriedade do fenômeno.

Acredita-se que o jogo dentro da expectativa lúdica ou educativa, pode em momentos diferentes, exercer ambas as funções, talvez neste contexto esteja sua inserção na prática pedagógica em sala de aula, visto que as crianças enquanto seres vivos dotados de movimentos necessitam de espaço na escola, que lhe dê satisfação e prazer, mesmo quando isso não for sinônimo de ludicidade.

Para (BROUGÈRE, 1998, p.15) o brinquedo não é a materialização de um jogo, mas uma imagem que evoca um aspecto da realidade e que o jogador pode manipular conforme sua vontade. Os jogos enquanto material, ao contrário, implicam de maneira explícita um uso lúdico que assume freqüentemente a forma de uma regra (jogos de sociedade) ou de uma restrição interna ao material (jogo de habilidade, jogo de construção) que constituem uma estrutura preexistente ao material... O vocábulo “brinquedo” não pode absolutamente permitir a redução da polissemia de “jogo”, mas nele destaca uma esfera específica e, em parte, autônoma.

Cabe ao professor tornar a sala de aula um espaço de vida, de alegria, de curiosidade e criatividade, através do diálogo, do desafio, da problematização, soluções e produção.

Aprender brincando é realidade quando a escola constrói este conceito e o vivencia no cotidiano, levando em conta os demais elementos que compõem

o universo escolar. A inserção do lúdico é uma relação à pedagogia da imposição resgatando o prazer. Como afirma Huizinga:

[...] é, eu gostaria que nossos currículos fossem parecidos com a Banda, que faz todo mundo marchar, sem mandar, simplesmente por falar as coisas do amor. Gostaria que eles se organizassem nas linhas do prazer: que fossem as coisas belas, que ensinassem Física com as estrelas, pipas, os piões e as bolinhas de gude, a Química com a culinária, a Biologia com as ostras e os aquários [...] (1999, p.24).

Através do brinquedo a criança aprende de forma lúdica, este processo se aproxima da compreensão da zona proximal. As brincadeiras das crianças são determinadas pelas situações concretas em que elas se encontram. Numa situação de faz-de-conta (Vygotsky) ou jogo simbólico (Piaget), a criança atua em um mundo imaginário onde ela representa uma realidade ausente, o que permite a criança a separar objetos e significados o que na vida adulta resultará numa capacidade de desvinculação de situações concretas. No brincar as atitudes são mais avançadas do que na realidade compreendendo os diferentes papéis que desempenha.

Desta forma, pode-se entender que os jogos e as brincadeiras contribuem de forma significativa para a vida da criança, fazendo com que ela se desenvolva de forma saudável e prazerosa.

3.4. Ensino-aprendizagem através do brincar na educação infantil

Na educação de modo geral, e principalmente na Educação Infantil o brincar é um potente veículo de aprendizagem experiencial, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido. Assim, Goés (2008, p 37), afirma ainda que:

(...) a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorado, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.

Contudo, compreender a relevância do brincar possibilita aos professores intervir de maneira apropriada, não interferindo e descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona. Portanto, o brincar utilizado como recurso pedagógico não deve ser dissociado da atividade lúdica que o compõe, sob o risco de descaracterizar-se, afinal, a vida escolar regida por normas e tempos determinados, por si só já favorece este mesmo processo, fazendo do brincar na escola um brincar diferente das outras ocasiões.

O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem, assim o ato de brincar na escola sob a perspectiva de Lima (2005) está relacionada ao professor que deve apropriar-se de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade para aprendizagem e para o desenvolvimento da criança. Oliveira (1997, p. 57) acrescenta o fato que a:

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a idéia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. (...) o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social.

Com isso, é possível entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que

ocorrerá no desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento.

O desenvolvimento da criança e seu conseqüente aprendizado ocorrem quando participa ativamente, seja discutindo as regras do jogo, seja propondo soluções para resolvê-los. É de extrema importância que o professor também participe e que proponha desafios em busca de uma solução e de participação coletiva, o papel do educador neste caso será de incentivador da atividade.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23, v.01):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Por isso o educador é a peça fundamental nesse processo, devendo ser um elemento essencial. Educar não se limita em repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas ajudar a criança a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Nessa perspectiva, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30, v.01):

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas.

Educar é acima de tudo a inter-relação entre os sentimentos, os afetos e a construção do conhecimento. Segundo este processo educativo, a afetividade ganha destaque, pois acreditamos que a interação afetiva ajuda mais a compreender e modificar o raciocínio do aluno. E muitos educadores têm a concepção que se aprende através da repetição, não tendo criatividade e nem vontade de tornar a aula mais alegre e interessante, fazendo com que os alunos mantenham distantes, perdendo com isso a afetividade e o carinho que são necessários para a educação.

A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de aproximar o sujeito e a ludicidade em parceria com professor-aluno, ajuda a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. E quando o educador dá ênfase às metodologias que alicerçam as atividades lúdicas, percebe-se um maior encantamento do aluno, pois se aprende brincando.

Santos (2002) refere-se ao significado da palavra ludicidade que vem do latim *ludus* e significa brincar. Onde neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos, tendo como função educativa do jogo o aperfeiçoamento da aprendizagem do indivíduo.

Assim, a ludicidade tem conquistado um espaço na educação infantil. O brinquedo é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento da criança. Ela estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar suas angústias e entusiasmos, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

Dessa forma, a brincadeira já não deve ser mais atividade utilizada pelo professor apenas para recrear as crianças, mas como atividade em si mesma, que faça parte do plano de aula da escola. Pois, de acordo com Vygotsky (1998) é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Porque ela transfere para o mesmo sua imaginação e, além disso, cria seu imaginário do mundo de faz de conta.

Portanto, cabe ao educador criar um ambiente que reúna os elementos de motivação para as crianças.

Oliveira (1997, p. 61) afirma que:

O processo de ensino e aprendizagem na escola deve ser construído, então, tomando como ponto de partida o nível de desenvolvimento real da criança, num dado momento e com sua relação a um determinado conteúdo a ser desenvolvido, e como ponto de chegada os objetivos estabelecidos pela escola, supostamente adequados à faixa etária e ao nível de conhecimentos e habilidades de cada grupo de crianças. O percurso a ser seguido nesse processo estará demarcado pelas possibilidades das crianças, isto é, pelo seu nível de desenvolvimento potencial.

Enfim, estar ao lado do aluno, acompanhando seu desenvolvimento, para levantar problemas que o leve a formular hipóteses. Brinquedos adequados para idade, com objetivo de proporcionar o desenvolvimento infantil e a aquisição de conhecimentos em todos os aspectos.

A partir da leitura desses autores podemos verificar que a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos são meios que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social de onde vive, despertando sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas habilidades, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo, e assim, temos os fundamentos teóricos para deduzirmos a importância que deve ser dada à experiência da educação infantil.

4. METODOLOGIA

4.1 Caracterização da Pesquisa

Este estudo teve como opção metodológica, realizar uma pesquisa descritiva e um estudo de caso. Permitindo observar, identificar, analisar e descrever as atividades lúdicas quanto à sua adequação metodológica e perspectiva pedagógica, desenvolvidas na prática educativa nas aulas de Educação Física, identificando os benefícios dessas atividades para o desenvolvimento psicomotor de alunos na faixa etária de dois a seis anos de idade, através de observações e entrevistas, com professores que atuam na Educação Infantil na EMEIF Miguel Pereira, localizada no Sítio Lagoa do Meio, Município de Lagoa de Dentro - PB.

Quanto à forma de abordagem, é qualitativa, tendo em vista maior compreensão dos fatores desencadeantes e mantenedores das atividades lúdicas, propondo-se ampliar a abordagem desta temática e o Método Indutivo, que se justifica porque o método escolhido visa descrever as atividades lúdicas adequadas para promover o desenvolvimento global na Educação Infantil.

Enquanto procedimento, este trabalho foi uma pesquisa bibliográfica realizada por meio de revisão detalhada da literatura existente sobre o tema.

Apesar de existir vários métodos e técnicas de coletas e análise de dados em uma abordagem qualitativa, achei importante serem retomadas e aprofundadas as pesquisas já existentes sobre a temática aborda. Desta forma, pesquisei o tema abordado em livros, artigos e internet. O qual estava articulado aos níveis iniciais de escolarização, mais precisamente na Educação Infantil.

A importância deste estudo foi tornar conscientes os atuais professores e futuros professores sobre a utilização da experiência lúdica na perspectiva do desenvolvimento motor na educação infantil. Descrevendo quais atividades desenvolvidas na prática educativa da Educação Física, possibilitam apontar questões relacionadas à motricidade e que precisam ser aprofundadas na proposta pedagógica, quando as crianças são submetidas ao ensino escolarizado. E como se processam os elementos lúdicos para favorecer o

desenvolvimento da estrutura de expressão corporal, através do movimento e do gesto motor.

Em seguida foi utilizado um questionário para análise dos dados, com a finalidade de chegar à tese inicial, que é a experiência lúdica na perspectiva do desenvolvimento motor na educação infantil. O referido questionário foi composto por onze questões, com perguntas trancadas, possibilitando uma única resposta.

4.2 População

Foram selecionadas quatro professoras que trabalham na instituição, destas três são efetivas e uma é contratada temporariamente. No entanto, as mesmas concordaram em participar da pesquisa após terem lido o material e a coordenadora da escola assinado o termo de consentimento, além da explicação direta do pesquisador que teve toda a preocupação de esclarecer a finalidade da pesquisa.

4.3 Amostra

A coleta dos dados foi realizada através do contato direto entre o pesquisador e as professoras atuante na referida instituição.

No primeiro momento foi explicado às professoras os objetivos e os procedimentos da pesquisa. Entre os meses de Setembro e Outubro de 2014, onde foi realizado o acompanhamento com as professoras que lecionam na educação infantil. Durante esse período o pesquisador indagava as professoras quais atividades desenvolvidas na prática educativa da Educação Física, possibilitam apontar questões relacionadas à motricidade e que precisam ser aprofundadas na proposta pedagógica, quando as crianças são submetidas ao ensino escolarizado. E como se processam os elementos lúdicos para favorecer o desenvolvimento da estrutura de expressão corporal, através do movimento e do gesto motor. As participantes por sua vez se empenharam em poder contribuir para o desenvolvimento e conclusão da pesquisa.

4.4 Instrumento

O instrumento utilizado para coleta de dados foi um questionário com perguntas e respostas objetivas, oferecendo uma única resposta, composto por onze questões de forma impressa e entregue individualmente para as professoras que atuam na Educação Infantil na referida instituição. Ainda foi realizada uma conversa informal com as professoras, no intuito de explicar os reais motivos da pesquisa e como deveria ser preenchido o questionário.

4.5 Coleta de dados

Para a coleta de dados foram realizadas observações e registros de dados através de um questionário com perguntas e respostas objetivas, oferecendo uma única resposta, composto por onze questões de forma impressa com professoras que atuam na Educação Infantil da referida instituição, com a finalidade de chegar à tese inicial, que é a experiência lúdica na perspectiva do desenvolvimento motor na educação infantil.

5. ANÁLISE E DISCUSSÃO

Para análise dos dados utilizou-se códigos para identificação das respostas dos indivíduos entrevistados em ordem alfabética.

As professoras interpretaram as respostas do questionário da seguinte forma:

1) O que é psicomotricidade?

Professora A	É a ciência da educação que educa o movimento, ao mesmo tempo em que põem em jogo as funções da inteligência.
Professora B, C, D	É a ciência que estuda a relação entre o pensamento e a ação, envolvendo a emoção, atendendo as áreas que trabalham com o corpo e a mente.

No primeiro questionamento pode-se observar que as professoras têm noção do que venha a ser psicomotricidade e de sua importância na educação infantil.

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 20 de dezembro de 1996 (Lei 9394) art. 29

“a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até 6 anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade” (BRASIL, 1996).

No entanto, para que haja esse desenvolvimento integral é preciso que tenhamos profissionais capazes e conscientes da importância da psicomotricidade, considerando-a como a ciência que envolve toda a ação realizada pelo indivíduo, que represente suas necessidades e permita suas relações com os demais (SANTOS; CAVALARI, 2010).

2) O que é educação psicomotora?

Professora A, D	É uma modalidade educativa que ajuda a criança se organizar, propiciando-lhe melhores possibilidades de resolver atividades educativas, como exercícios de análise, lógica, relações etc.
Professora B, C	É uma metodologia que atende a todas as áreas que trabalham com o corpo e com a mente do ser humano.

Pode-se observar diante dos relatos das professoras da educação infantil da EMEIF Miguel Pereira, que a educação psicomotora é uma importante ferramenta de contribuição do processo de desenvolvimento psicomotor da criança, melhorando a evolução de sua personalidade e o seu sucesso escolar.

A educação psicomotora tem sido enfatizada em várias instituições escolares, aplicada principalmente na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental, fase em que as crianças estão descobrindo a si mesmo e o mundo em que vive (ROSSI, 2012).

Neuropsiquiatras, psicólogos, fonoaudiólogos reforçam cada vez mais a importância do capital do desenvolvimento psicomotor durante os primeiros anos de vida, entendendo que é nesse momento que as aquisições são extremamente significativas a nível físico. Essas que marcam conquistas igualmente importantes no universo emocional e intelectual (ROSSI, 2012).

3) O que as atividades lúdicas propiciam à criança?

Professora A,B	Demonstrar através das brincadeiras como vê e constrói o mundo, como gostaria que ele fosse e quais as suas preocupações.
Professora C, D	Expressar através da brincadeira o que tem dificuldade de expressar com palavras.

4) O lúdico permite o que a criança?

Professora A, B	Viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter, como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo.
Professora C, D	Ter alegria e prazer, desenvolvendo a criatividade, a imaginação e a curiosidade.

5) Em sua opinião, quais benefícios que as atividades lúdicas podem proporcionar, quando desenvolvidas adequadamente durante o processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança na educação infantil?

Professora A, B, C, D	A formação de estímulos capazes de levar a criança a interagir com suas funções psíquicas e motoras em forma de socialização com o meio no qual está inserida, fundamentais para o processo de desenvolvimento da aprendizagem.
-----------------------	---

Diante das respostas nas questões três, quatro e cinco, percebemos que no geral as professoras, dão ênfase ao elemento lúdico e como ferramenta indispensável para o processo de ensino aprendizagem. Podemos observar ainda diante dos aspectos destacados, que as atividades lúdicas são fundamentais para a aprendizagem da criança, por que desenvolvem as capacidades de atenção, memória, percepção, sensação e todos os aspectos básicos a ela relacionados.

No entanto, desenvolver o lúdico no contexto escolar exige que o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada, manejo e atenção básica para entender a subjetividade de cada criança, bem como entender que o repertório de atividades deve estar adequado as situações.

É interessante que a atividade lúdica seja planejada e sistematizada para mediar avanços e promover condições para que a criança interaja e aprenda a brincar no coletivo, desenvolvendo habilidades diversas.

De acordo com Fonseca (2008, p.392), ao brincar, a criança envolve-se em uma atividade psicomotora extremamente complexa, não só enriquecendo a sua organização sensorial, como estruturando a sua organização perceptiva, cognitiva e neuronal, elaborando conjuntamente sua organização motora adaptativa.

Desta forma, pode-se entender que os jogos e as brincadeiras contribuem de forma significativa para a vida da criança, fazendo com que ela se desenvolva de forma saudável e prazerosa.

6) Na sua concepção por que o lúdico é tão importante na sala de aula?

Professora A, B, C	Por que estimula e desenvolve a socialização, influenciando diretamente no aspecto sócio-afetivo.
Professora D	Por que possibilita a criança ser criativa e utilizar sua personalidade integral.

Diante da sexta questão, percebe-se que na concepção das professoras o lúdico é importante na sala de aula porque através dele a criança começa a

desenvolver sua capacidade de imaginação, abstração e aplicar ações relacionadas ao mundo real e ao fantástico.

O lúdico estimula e desenvolve a socialização, que influi diretamente no aspecto sócio-afetivo, daí sua importância na sala de aula.

Dentro desta perspectiva, teremos o brinquedo sendo utilizado como lúdico e como educativo. Conforme afirma Kishimoto, os brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar na ação docente busca-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Neste caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para se tornar material pedagógico (1998, p.14).

7) Como o professor deve promover experiências lúdicas que favoreçam o desenvolvimento psicomotor da criança na educação infantil?

Professora A, B	Possibilitando que a criança seja capaz de desenvolver sua personalidade autônoma, tanto no domínio intelectual como no domínio sócio-afetivo.
Professora C	Estimulando a criança para que possa formar espírito capaz de criticar, de verificar e de não aceitar tudo o que se lhes propõe.
Professora D	Proporcionando na criança a capacidade de fazer coisas novas e não repetir, simplesmente, o que as outras gerações fizeram.

Diante as respostas na questão sete, nota se que as entrevistadas tem conhecimento de Como o professor deve promover experiências lúdicas que favoreçam o desenvolvimento psicomotor da criança na educação infantil.

Tornando a sala de aula um espaço de vida, de alegria, de curiosidade e criatividade, através do diálogo, do desafio, da problematização, soluções e produção.

O lúdico e o brincar no desenvolvimento da aprendizagem incluem o jogo como fator importante no processo da psicomotricidade e da psicopedagogia escolar.

8) Em sua opinião por que o brincar deve ser valorizado na educação infantil?

Professora A, B, C, D	Por que através dele a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e auto-estima.
-----------------------	--

9) Qual a importância do brincar na educação infantil?

Professora A, C	Ajudar a criança a compreender sua realidade, dando sentido ao que lhe cerca, sendo fonte de estímulo para a criação de seus pensamentos.
Professora B, D	Fazer com que a criança se utilize do brinquedo para conseguir entender e perceber o espaço e o ambiente em que está inserida.

Ao serem questionadas nas questões anteriores, observa-se que as entrevistadas reconhecem que o brincar, além propiciar prazer, é importante para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança. Pois é sabido que através da brincadeira a criança expressa suas vontades e desejos de forma espontânea e descontraída.

Na educação infantil esse movimento estimula a capacidade de criação, abstração, fantasia, cognição, bem como os aspectos emocionais e sociais na criança. Segundo Carneiro e Dodge (2007, pág. 59), "... o movimento é, sobretudo para criança pequena, uma forma de expressão e mostra a relação existente entre ação, pensamento e linguagem". A criança consegue lidar com situações novas e inesperadas, e age de maneira independente, e consegue enxergar e entender o mundo fora do seu cotidiano.

Segundo Carneiro e Dodge (2007, p.91):

Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado e adequadamente instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho.

É importante criar uma parceria entre escola, família e criança a fim de explicitar os benefícios do ato de brincar na educação infantil, visto que além de deixar as crianças mais alegres, possibilita o desenvolvimento de habilidades físicas, motoras, cognitivas, etc. Ocorre que quando as crianças têm essa estimulação na escola e no contexto familiar, os benefícios têm um valor muito maior.

10) Como você avalia o uso adequado dos recursos pedagógicos através da experiência lúdica, na perspectiva da estimulação psicomotora?

Professora A, B, C, D	Como forma de oferecer a criança possibilidades de desenvolver sua estimulação motora, de maneira prazerosa e descontraída.
-----------------------	---

Ao serem questionadas sobre o uso adequado dos recursos pedagógicos através da experiência lúdica, na perspectiva da estimulação psicomotora as entrevistadas foram unânimes de que este deve no sentido de oferecer a criança possibilidades de desenvolver sua estimulação motora, de maneira prazerosa e descontraída.

Contudo, compreender a relevância do brincar possibilita aos professores intervir de maneira apropriada, não interferindo e descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona. De modo que, a incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica de forma adequada, podem desenvolver além de outros aspectos, a estimulação psicomotora da criança.

11) Na sua concepção, Como o jogo deve ser desenvolvido na educação infantil?

Professora A, C	Como uma maneira correta da criança buscar e construir seus próprios conhecimentos, de forma recreativa.
Professora B, D	Como forma de contribuir para a vida da criança, fazendo com que ela se desenvolva de forma saudável e prazerosa.

Diante das respostas das professoras na última questão, nota-se que elas têm conhecimento de como o jogo deve ser desenvolvido na educação infantil.

Através do jogo a criança se prepara para a vida, imitando a função social como processo de integração. O jogo toma um caráter livre, onde não há cobranças, obrigações, exigências, propósitos e fins. Apenas representa para a criança um momento ao qual ela terá liberdade para criar sua realidade. Sendo assim, o jogo passa a ter uma enorme importância para o desenvolvimento de sua personalidade (FONSECA, 2008).

Aqui, entende-se que o brincar, mesmo que ilusório, ajuda a criança a compreender sua realidade, dando sentido ao que lhe cerca e sendo fonte de estímulo para a criação de seus pensamentos.

Para que as atividades tenham sentido na vida do aluno, o professor deve conhecer o mesmo, juntamente com seus interesses e necessidades, para que a aula tome um caminho prazeroso. Somente assim, o aluno conseguirá relacionar o seu cotidiano com as atividades propostas em aula.

Cada aluno é único e este aprende de acordo com suas necessidades. Desta forma, o papel do professor é proporcionar diferentes formas de jogo para que o aluno consiga solucionar as situações problemas do seu cotidiano. Utilizando sempre o diálogo como ferramenta principal do seu processo de aprendizagem crítica e social.

No questionário aplicado às professoras, a pesquisa teve como finalidade analisar a visão das entrevistadas sobre a experiência lúdica na perspectiva do desenvolvimento motor, relacionada à temática “corpo e movimento” na educação infantil.

Partindo do princípio de que a psicomotricidade tem sua importância na educação infantil. A educação psicomotora é uma importante ferramenta de contribuição do processo de desenvolvimento psicomotor da criança, melhorando a evolução de sua personalidade e o seu sucesso escolar.

Quando as atividades lúdicas são valorizadas pela escola, ajudam a criança na formação de seus próprios conceitos de mundo, contribuindo para o seu crescimento e desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas. Portanto, as atividades lúdicas são extremamente importantes e deve ser priorizadas na educação infantil, respeitando os períodos de desenvolvimento da criança e a utilização de jogos e brincadeiras nesta fase.

Através da pesquisa, foi possível conhecer como a experiência lúdica deve ser trabalhada na escola, e como ela pode se tornar uma ferramenta importante e indispensável na educação infantil. Observou-se ainda que as professoras entrevistadas compreendem a importância do lúdico na educação infantil, e até desenvolvem algumas atividades lúdicas, entretanto, de forma muito tímida e sem planejamento adequado.

A ludicidade faz a criança criar uma situação ilusória e imaginária, como forma de satisfazer seus desejos não realizáveis. A criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso. No brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade.

O lúdico na educação infantil prevê principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio.

De acordo com Kishimoto (2002), a atividade lúdica atende às necessidades do desenvolvimento, e não pode ser considerada como algo sem valor. Esta tem um papel importante a longo prazo na formação humana.

Assim, quando falamos no lúdico e no brincar não estamos falando em algo fútil e superficial, mas de uma ação que a criança faz de forma autônoma e espontânea, sem o domínio direcionador do adulto. Esta participação espontânea faz com que ela se torne uma “pesquisadora” consciente do objeto de ensino, objeto que nós educadores colocamos ao seu alcance.

O educador deve ter seus objetivos bem claros. Assim, se pretende 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 conflitos e problemas, é possível, a partir do lúdico, ter esse amplo panorama de informações. Se, porém, o que pretende é estimular o desenvolvimento de determinadas áreas ou igualmente promover aprendizagens específicas, o lúdico pode ser utilizado como um instrumento de desafio cognitivo.

O educador deve definir, previamente, em função das necessidades e dos interesses do grupo e segundo seus objetivos, qual é o espaço de tempo que o lúdico irá ocupar em suas atividades, no dia – a – dia. Deve também definir os espaços físicos, aonde as atividades lúdicas irão se desenvolver: dentro da sala de aula, no pátio ou em outros locais. Os objetos, brinquedos ou

outros materiais a serem utilizados devem ser providenciados. Portanto, acredita-se que esses são os requisitos práticos e fundamentais para começar o trabalho lúdico.

Diante de que as brincadeiras são importantes por fazerem parte do mundo das crianças e por proporcionarem momentos agradáveis dando espaço à criatividade. Sabemos que no brincar a criança pode ser criativa e utilizar sua personalidade integral.

Para Santos “O brincar é um ato indispensável à saúde física, emocional e intelectual do indivíduo, sempre esteve presente em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através dele a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e auto-estima” (2000, p.135).

Brincar e jogar são coisas simples na vida das crianças. Parecem simples, mas depois de observá-los, se verifica que a atividade lúdica está no centro de muitas idéias sobre o desenvolvimento motor, psicológico, intelectual, emocional ou social do ser humano. Principalmente quando se trata em sua aplicação de forma adequada no universo das crianças.

Para Vygotsky (1994, p.56) “[...] o jogo traz oportunidade para o preenchimento de necessidades irrealizáveis e também a possibilidade para exercitar-se no domínio do simbolismo”.

Verificou-se, portanto que em geral as atividades lúdicas propiciam à criança a possibilidade de conviver com diferentes sentimentos os quais fazem parte de seu interior, elas demonstram através das brincadeiras como vê e constrói o mundo como gostaria que ele fosse quais as suas preocupações e que problemas a estão atormentando, ou seja, a criança expressa na brincadeira o que tem dificuldade de expressar com palavras.

E aliar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia, para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo, sobre o qual nos fala Kishimoto:

“O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola”. (1994, p. 13).

Dessa maneira percebe-se a necessidade do professor de pensar nas atividades lúdicas nos diferentes momentos de seu planejamento. Lembrando que o jogo e a brincadeira exigem partilhas, confrontos, negociações e trocas, promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais.

Diante da pesquisa e do embasamento teórico utilizado, pode-se concluir que o lúdico é uma ferramenta de trabalho muito proveitosa para o educador, pois através dele o professor pode introduzir os conteúdos de forma diferenciada e bastante ativa. Com uma simples brincadeira ou jogo o professor poderá proporcionar apreensão de conteúdos de maneira agradável e descontraída, na qual o aluno nem perceberá que está aprendendo.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No questionário aplicado às professoras, a pesquisa teve como finalidade analisar a visão das entrevistadas sobre a experiência lúdica na perspectiva do desenvolvimento motor na educação infantil.

Partindo do princípio de que a psicomotricidade tem sua importância na educação infantil. A educação psicomotora é uma importante ferramenta de contribuição do processo de desenvolvimento psicomotor da criança, melhorando a evolução de sua personalidade e o seu sucesso escolar.

Quando as atividades lúdicas são valorizadas pela escola, ajudam a criança na formação de seus próprios conceitos de mundo, contribuindo para o seu crescimento e desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas. Portanto, as atividades lúdicas são extremamente importantes e deve ser priorizadas na educação infantil, respeitando os períodos de desenvolvimento da criança e a utilização de jogos e brincadeiras nesta fase.

Conclui-se então que as atividades lúdicas são meio de comunicação social excepcional para a aplicação de uma educação que visa o desenvolvimento pessoal e a cooperação. Apoiada sempre na qualidade do suporte de como planejar, preparar e dirigir atividades lúdicas exitosas, e também na qualidade da mensagem, procurando transmitir para as crianças um conteúdo educacional adequado e desejável.

O lúdico na educação infantil prevê principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio.

É importante salientar os benefícios que o lúdico fornece à aprendizagem das crianças no que diz respeito ao desenvolvimento físico-motor envolvendo as características de sociabilidade, como trocas, as atitudes, reações e emoções que envolvem as crianças e os objetivos utilizados.

Apesar de tantas teorias defenderem uma aprendizagem por meio dos jogos e das brincadeiras espontâneas da criança, elas estão longe de usufruir

de uma pedagogia fundamentada na ludicidade, criatividade e na expressividade livre dos atos. Para que isso ocorra de maneira proveitosa torna-se necessário aperfeiçoar e instruir professores, sendo que a utilização dos jogos e das brincadeiras de forma errônea é o principal ponto negativo deste recurso, por isso, é necessário salientar que o sucesso pedagógico de qualquer trabalho vai depender da postura do professor durante as atividades didático-pedagógicas, propondo uma pedagogia baseada na interação coletiva, na criatividade, principalmente na ludicidade envolvendo todo o contexto escolar.

O educador deve definir, previamente, em função das necessidades e dos interesses do grupo e segundo seus objetivos, qual é o espaço de tempo que o lúdico irá ocupar em suas atividades, no dia – a – dia. Deve também definir os espaços físicos, aonde as atividades lúdicas irão se desenvolver: dentro da sala de aula, no pátio ou em outros locais. Os objetos, brinquedos ou outros materiais a serem utilizados devem ser providenciados. Portanto, acredita-se que esses são os requisitos práticos e fundamentais para começar o trabalho lúdico. Cabe ao educador, reconhecer as características dos alunos para que haja adequação dos conteúdos.

O papel do professor durante o processo didático-pedagógico é provocar participação coletiva e desafiar o aluno a buscar soluções. Através do lúdico que se pode despertar na criança um espírito de companheirismo, cooperação e autonomia. A criança precisa interagir de forma coletiva, ou seja, precisa apresentar seu ponto de vista, discordar, apresentar suas soluções é necessário também criar ambiente propício e incentivar a criança a ter pensamento crítico e participativo, fazendo parte das decisões do grupo.

Portanto, faz-se necessária uma formação continuada para os professores e professoras da Educação Infantil a fim de aprimorar a prática pedagógica. Nesse sentido, Kramer (2009) enfatiza a importância do aperfeiçoamento contínuo e atualização pedagógica dos professores como meio de reelaboração e redefinição do currículo numa perspectiva crítica, bem como na prática cotidiana torna-se essencial o acesso aos conhecimentos que vêm sendo produzidos. É a possibilidade de renovar, produzir o conhecimento coletivamente, avançando na reflexão e na atuação pedagógica; e, como

observado nas entrevistas, a maioria das professoras ainda não domina plenamente os conhecimentos acerca da ludicidade na Educação Infantil.

Verificou-se, portanto que em geral as atividades lúdicas propiciam à criança a possibilidade de conviver com diferentes sentimentos os quais fazem parte de seu interior, elas demonstram através das brincadeiras como vê e constrói o mundo como gostaria que ele fosse quais as suas preocupações e que problemas a estão atormentando, ou seja, a criança expressa na brincadeira o que tem dificuldade de expressar com palavras.

Entretanto, introduzir o lúdico no cotidiano escolar através de jogos e brincadeiras é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente às crianças, pois quando elas estão envolvidas emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Verificou-se ainda que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Enfim, desenvolve o indivíduo como um todo, sendo assim, a educação infantil deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

Dessa maneira percebe-se a necessidade do professor pensar nas atividades lúdicas nos diferentes momentos de seu planejamento. Lembrando que o jogo e a brincadeira exigem partilhas, confrontos, negociações e trocas, promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais.

Diante da pesquisa e do embasamento teórico utilizado, pode-se concluir que o lúdico é uma ferramenta de trabalho muito proveitosa para o educador, pois através dele o professor pode introduzir os conteúdos de forma diferenciada e bastante ativa. Com uma simples brincadeira ou jogo o professor poderá proporcionar apreensão de conteúdos de maneira agradável e descontraída, na qual o aluno nem perceberá que está aprendendo.

7. REFERÊNCIAS

1. ALVES, Fátima (org.). **Como aplicar a psicomotricidade**: uma atividade multidisciplinar com amor e união. Rio de Janeiro: Walk, 2007.
2. BORGES, Célio José. **Educação Física para o pré-escolar**. 5. ed. Rio de Janeiro: Sprinter, 2002.
3. BRASIL. Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 24 dez. 1996.
4. BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
5. BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: Secretaria de Educação, 1997.
6. BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**; trad. Ramos, Patrícia – Porto Alegre: Ed. Artes Médicas, 1998.
7. CARNEIRO, Maria Ângela Barbatto e DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.
8. CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.
9. FONSECA, V. **Desenvolvimento Psicomotor e Aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2008.
10. HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento de cultura. São Paulo: Perspectiva, 1999.
11. KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.
12. KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, e a Educação**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000.
13. KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.
14. KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.
15. OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky**: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.


16. OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
17. REDIN, Euclides. **O espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca**. Porto Alegre: Mediação, 2000.
18. ROCHA, Dina Lúcia Chaves. **A base da emoção e da afetividade – psicologia e psicomotricidade**. In: ALVES, Fátima (org.). Como aplicar a psicomotricidade: uma atividade multidisciplinar com amor e união. Rio de Janeiro: Walk, 2007.
19. ROSSI, F. S. **Considerações sobre a Psicomotricidade na Educação Infantil**. Revista Vozes dos Vales: Publicações Acadêmicas. Nº 01 – Ano I – 05/2012.
20. SANTOS, E. L. S. dos; CAVALARI, N. **Psicomotricidade e Educação Infantil**. Caderno Multidisciplinar de Pós – Graduação da UCP, Pitanga, v. 1, n. 3, p. 149 – 163, março, 2010.
21. SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2000.
22. SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.
23. SANTOS, Thais de Pádua dos; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. **A Importância de Atividades Psicomotoras no Processo de Ensino e Aprendizagem**. Revista Eletrônica Saberes da Educação, São Roque, v.5, n.01, p. 1-13, 2014.
24. TELLES, Maria Luiza. **Educação sem fronteiras: cuidando do ser**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
25. VELASCO, Cassilda Gonçalves. **Brincar: O Despertar Psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.
26. VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos pedagógicos superiores**. 6. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
27. VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

28. VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.
29. ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar:** as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.

ANEXOS

ANEXO I

TERMO DE CONSENTIMENTO DA INSTITUIÇÃO

 **Universidade de Brasília**
Decanato de Ensino de Graduação
Cursos de Educação a Distância



FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA ESCOLA OU EMPRESA

Eu, Luzinete Barbosa da Silva Oliveira, RG 1.354.868, responsável pela escola/empresa Escola Municipal de Trab. Inf. Fund. Miguel Pereira no exercício do cargo de Coordenadora Pedagógica autorizo a realização da pesquisa para fins acadêmicos e científicos de título: A experiência lúdica na perspectiva do desenvolvimento motor relacionada à temática corpo e movimento na educação infantil. Fui devidamente esclarecido pelo estudante Sérgio Alves dos Santos sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que poderei cancelar a autorização em qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa, serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de um Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) que será apresentado em sessão pública de avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UnB.

Coque de Bantas, 25 de setembro de 2014

Luzinete Barbosa da Silva Oliveira
Nome / assinatura

Coordenadora Pedagógica / Professora
Cargo/função

Sérgio Alves dos Santos
Pesquisador Responsável
Nome e assinatura

ANEXO II QUESTIONÁRIO



O senhor (a) está sendo convidado (a) a participar da pesquisa **“A experiência lúdica na perspectiva do desenvolvimento motor relacionada à temática corpo e movimento na educação infantil”**. Este questionário tem como objetivo coletar dados de professores da Educação Infantil na **EMEF Miguel Pereira, localizada na zona rural do município de Lagoa de Dentro-PB**, que propiciará ao pesquisador subsídios para a realização do trabalho de conclusão de curso (TCC) da faculdade de Educação física da UAB/UNB. Lembrando que todas as informações aqui contidas são sigilosas e os sujeitos da pesquisa não serão identificados.

Para maiores informações que achar conveniente, poderá entrar em contato com o supervisor da disciplina, professor Américo Pierangelie, com o orientador Profº Oséias Guimarães de Castro pelo email: oseiascontato@gmail.com
Agradecendo pela colaboração.

Pesquisador responsável: Sérgio Alves dos Santos

Questionário

Assinale dentre as alternativas indicadas abaixo, a opção que melhor sinalize sua interpretação:

1) O é psicomotricidade?

- a) É o corpo em movimento, considerando o ser em sua totalidade;
- b) É a ciência que estuda a relação entre o pensamento e a ação, envolvendo a emoção, atendendo as áreas que trabalham com o corpo e a mente;

- c) d) É o controle mental sobre a expressão motora;
- d) É a ciência da educação que educa o movimento, ao mesmo tempo em que põem em jogo as funções da inteligência.

2) O que é educação psicomotora?

- a) É uma técnica pedagógica necessária a toda criança, seja ela normal ou deficiente;
- b) É uma técnica que permite mais precocemente a aplicação de uma educação formal;
- c) É um instrumento utilizado no contexto educativo, para questionar os problemas da educação da criança pequena, de uma forma mais ampla;
- d) É uma metodologia que atende a todas as áreas que trabalham com o corpo e com a mente do ser humano;
- e) É uma modalidade educativa que ajuda a criança se organizar, propiciando-lhe melhores possibilidades de resolver atividades educativas, como exercícios de análise, lógica, relações etc.

3) O que as atividades lúdicas propiciam à criança?

- a) A possibilidade de conviver com diferentes sentimentos;
- b) Expressar através da brincadeira o que tem dificuldade de expressar com palavras;
- c) demonstrar através das brincadeiras como vê e constrói o mundo, como gostaria que ele fosse e quais as suas preocupações.

4) O lúdico permite o que a criança?

- a) Explorar a relação do corpo com o espaço, provocando possibilidades de deslocamento e velocidade;
- b) Viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter, como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo;
- c) Ter alegria e prazer, desenvolvendo a criatividade, a imaginação e a curiosidade.

5) Em sua opinião, quais benefícios que as atividades lúdicas podem proporcionar, quando desenvolvidas adequadamente durante o processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança na educação infantil?

- a) O desenvolvimento da lateralidade, do esquema corporal, da estruturação espacial, da orientação temporal e espacial;
- b) O favorecimento do progresso de suas capacidades e necessidades, aprendendo a conhecer e dominar o próprio corpo e seu meio físico e social;
- c) A formação de estímulos capazes de levar a criança a interagir com suas funções psíquicas e motoras em forma de socialização com o meio no qual está inserida, fundamentais para o processo de desenvolvimento da aprendizagem.

6) Na sua concepção por que o lúdico é tão importante na sala de aula?

- a) Por que estimula e desenvolve a socialização, influenciando diretamente no aspecto sócio-afetivo;
- b) Por que atende às necessidades do desenvolvimento;
- c) Por que tem um papel importante a longo prazo na formação humana;
- d) Por que possibilita a criança ser criativa e utilizar sua personalidade integral.

7) Como o professor deve promover experiências lúdicas que favoreçam o desenvolvimento psicomotor da criança na educação infantil?

- a) Orientando a criança para se adaptar a vida, e atuar corretamente na sociedade;
- b) Proporcionando na criança a capacidade de fazer coisas novas e não repetir, simplesmente, o que as outras gerações fizeram;
- c) Estimulando a criança para que possa formar espírito capaz de criticar, de verificar e de não aceitar tudo o que se lhes propõe;

d) Possibilitando que a criança seja capaz de desenvolver sua personalidade autônoma, tanto no domínio intelectual como no domínio sócio-afetivo.

8) Em sua opinião por que o brincar deve ser valorizado na educação infantil?

- a) Por que através dele a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e auto-estima;
- b) Por que é no brincar, e somente no brincar, que a criança pode ser criativa e utilizar sua personalidade integral;
- c) Por que é um ato indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança;
- d) Por que através do brincar a criança aprende e se desenvolve de forma lúdica.

9) Qual a importância do brincar na educação infantil?

- a) Ajudar a criança a compreender sua realidade, dando sentido ao que lhe cerca, sendo fonte de estímulo para a criação de seus pensamentos;
- b) Auxiliar a criança para passar a agir pelas fontes internas e não mais externas;
- c) Por ser um importante instrumento que auxilia a criança compreender o mundo e entender o ambiente e suas situações;
- d) Fazer com que a criança se utilize do brincar para conseguir entender e perceber o espaço e o ambiente em que está inserida.

10) Como você avalia o uso adequado dos recursos pedagógicos através da experiência lúdica, na perspectiva da estimulação psicomotora?

- a) Apenas como meio de possibilitar a criança vivenciar momentos de descontração;
- b) Como forma de oferecer a criança possibilidades de desenvolver sua estimulação motora, de maneira prazerosa e descontraída;

- c) Como alternativa de ajudar a criança a adquirir o estágio de adequação motora definitiva, ou seja, até o final de sua vida;
- d) Como forma de proporcionar que a criança tome conhecimento e domínio do seu próprio corpo.

11) Na sua concepção, Como o jogo deve ser desenvolvido na educação infantil?

- a) Como forma de contribuir para a vida da criança, fazendo com que ela se desenvolva de forma saudável e prazerosa;
- b) Preparando a criança para a vida, imitando a função social como processo de integração;
- c) Oferecendo para criança um momento ao qual ela terá liberdade para criar sua realidade;
- d) Como uma maneira correta da criança buscar e construir seus próprios conhecimentos, de forma recreativa.

APÉNDICE