

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE PARINTINS
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

ÁDRIA DOS SANTOS TENÓRIO

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO
PSICOMOTOR DA CRIANÇA DO II PERÍODO EM UM CENTRO EDUCACIONAL
INFANTIL NO MUNICÍPIO DE PARINTINS-AMAZONAS**

Parintins - AM
2023

ÁDRIA DOS SANTOS TENÓRIO

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO
PSICOMOTOR DA CRIANÇA DO II PERÍODO EM UM CENTRO EDUCACIONAL
INFANTIL NO MUNICÍPIO DE PARINTINS-AMAZONAS**

Monografia apresentada ao Curso de
Licenciatura em Pedagogia, da Universidade do
Estado do Amazonas, como requisito
necessário à obtenção do título de Licenciada
em Pedagogia

Orientador (a): MSc. Ágdo Régis Batista Filho

Parintins - AM

2023

ÁDRIA DOS SANTOS TENÓRIO

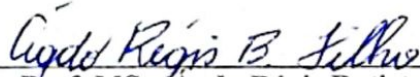
**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO
PSICOMOTOR DA CRIANÇA DO II PERÍODO EM UM CENTRO EDUCACIONAL
INFANTIL NO MUNICÍPIO DE PARINTINS-AMAZONAS**

Monografia apresentada ao Curso de
Licenciatura em Pedagogia, da Universidade do
Estado do Amazonas, como requisito
necessário à obtenção do título de Licenciada
em Pedagogia

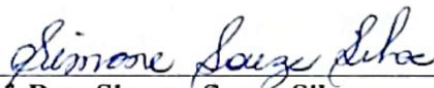
Orientador (a): MSc. Ágdo Régis Batista Filho

Aprovado em: 04/09/2023

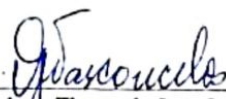
BANCA EXAMINADORA



Prof. MSc. Ágdo Régis Batista Filho
Universidade do Estado do Amazonas



Prof. Dra. Simone Souza Silva
Universidade do Estado do Amazonas



Prof. Dra. Georgina Terezinha de Brito Vasconcelos
Universidade do Estado do Amazonas

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à todas as pessoas que estiveram ao meu lado me apoiando de forma direta e indireta que contribuíram na construção desta pesquisa, em especial à minha família.

A todos os profissionais comprometidos com a educação que a cada dia lutam para inovar em suas práticas pedagógicas, que ao lerem esta pesquisa possam compreender a importância e a contribuição dos jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas para o processo de desenvolvimento psicomotor da criança.

AGRADECIMENTOS

De uma forma especial agradeço ao meu Deus que me capacitou e me guiou em todos os momentos da minha vida, por ter me dado força nos momentos que queria desistir de tudo. E capacidade sabedoria para escrever esta pesquisa e obter bons resultados.

Agradeço a minha família, pelo apoio e confiança. Ao meu pai Tenório, pelo investimento que não foi em vão, pelas palavras de incentivo quando eu queria desistir e trancar o curso logo no primeiro período até hoje me lembro da frase que me disse quando eu estava aos prantos, “nem tudo vem fácil na vida, Ádria, por tudo temos que lutar e correr atrás”. Obrigada por ser o meu esteio para a vida, te admiro pelo homem forte e trabalhador que és, lhe amo.

À mãe minha Ruth, seu colo sempre vai ser meu lugar preferido, obrigada pelo amor, apoio, e pelas piadinhas que só a senhora tem, a senhora é meu exemplo de superação e força, me apoio nessa mulher guerreira que és, lhe amo.

À minha irmã Carol que sempre cuidou de minha e das manas, obrigada pelo apoio, pelo amor que você emana por nós, pela torcida para que esse momento chegasse e por ter me proporcionado a maravilhosa experiência de ser tia, amo você e a Juju.

À minha irmã, Adriane, você tornou mais leves os meus dias mais difíceis e estressantes, obrigada por ter me suportado mesmo eu estando insuportável nos meus dias mais estressantes e me ter me apoiado mesmo nas minhas faltas, juro não me estressar tanto a partir de hoje. Te amo.

À minha irmã Amanda, em memória, obrigada pela parceria, pela proteção, pelos momentos dentro da Universidade e principalmente, obrigada pelo amor incondicional que compartilhávamos, você sempre foi e sempre será um exemplo de ser humano, seu legado de amor, de humildade e generosidade sempre será lembrado, te amo minha gêmea.

À minha amiga Jamilly e irmã de coração, que vivenciou e acompanhou esse meu último ano na universidade, obrigada pelo apoio e pela confiança.

Agradeço de um modo geral aos meus familiares que acompanharam e apoiaram minha trajetória acadêmica. Meus avós, tios, e primos, amo cada um

À Universidade do Estado do Amazonas, em especial ao Centro de Estudo Superiores de Parintins-Am por ter sido a minha segunda casa nesses cinco anos de muita luta, choro, aprendizagem, crescimento e amadurecimento. Assim como a todos os funcionários que são imprescindíveis para o funcionamento desta academia.

Ao colegiado de pedagogia, a cada um dos professores que compõem este colegiado por cada ensinamento, por cada história de vida compartilhada, pelos puxões de orelha, pelos conselhos e por fazerem parte de cada desses pedagogos que estão se formando da turma Ped19. Em memória ao professor Renner Dutra, sou grata a todos.

Ao meu orientador, professor Ágdo Régis por todo direcionamento nesse processo de construção deste trabalho. os ralhos e puxões de orelha foram importantes para meu crescimento e amadurecimento, obrigada por tudo.

Agradeço à minha parceira de orientação, Erika Souza, que compartilhamos muitos momentos de perrengue e de alegrias, iniciamos juntas e conseguimos chegar juntas no fim.

À nossa querida secretária do curso, Edilene, que nos acompanhou desde o início de nossa trajetória, que sempre esteve disposta a nos ajudar e nos auxiliar em aspectos burocráticos do curso. A você, Edi, meus sinceros agradecimentos.

Aos meus colegas da turma Ped19, em especial grupo de caráter duvidoso da turma, Erica Cursino, Wendel Azevedo, Carlos Thiago, Poliana Félix, Samir Carvalho e a Beatriz Siqueira que foi um grupo que me acompanhou desde o início do curso entre tristezas e alegrias.

Agradeço com carinho aos meus amigos da IADS de Paulo Corrêa pelo apoio e pela força quando eu não estava dando conta dos ministérios, obrigada amigos.

Agradeço as muitas oportunidades que esta academia me concedeu de participar de projetos coma a monitoria e o PAIC e assim poder me desenvolver e obter conhecimento essenciais que levarei para sempre em minha bagagem acadêmica.

Dessa forma concluo com a frase de uma música que gosto muito e retrata esse momento de minha vida:

E ao olhar pra trás, tudo que passou
Venho agradecer quem comigo estava
Ergo minhas mãos pra reconhecer
E hoje eu sou quem eu sou
Pois Sua mão me acompanhava
Mas eu sei, não é o fim, é só o começo da jornada
Eu abro o meu coração pra minha nova história

E pode ter certeza, Amandinha, ninguém soltou a mão de ninguém.

“Brincar desenvolve as habilidades da
criança de forma natural, pois brincando
aprende a socializar se com outras crianças,
desenvolve a motricidade, a mente, a
criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim
com prazer”.

Cunha (2001)

RESUMO

O presente trabalho analisou as contribuições dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento psicomotor da criança do II período em um Centro Educacional Infantil no Município de Parintins-Amazonas. Para alcançar esse objetivo foi traçado os seguintes objetivos específicos: Identificar os jogos e brincadeiras psicomotores utilizados em sala de aula na Educação Infantil; Conhecer como o professor trabalha os jogos e brincadeiras psicomotores na turma de II período da Educação Infantil; Verificar as contribuições dos jogos e brincadeiras psicomotores no processo de ensino-aprendizagem da criança no II período da Educação Infantil. Os principais autores utilizados para basear a pesquisa foram: Meur e Staes (1991), Almeida (2009), Kishimoto (2008 e 2003) que trouxeram grandes contribuições para esta pesquisa. O presente estudo é de natureza qualitativa, com método de abordagem baseado na fenomenologia para compreender a importância do sujeito no processo de construção de conhecimento. Como método de procedimento, foi utilizado a pesquisa de campo com a observação participativa para conhecer a prática das professoras do II período, a respeito da utilização de jogos para o desenvolvimento psicomotor das crianças. Os principais resultados alcançados trazem à tona a realidade do professor quando se propõem a utilizar jogos e brincadeiras em sala de aula, revelam quais os jogos que as professoras frequentemente utilizam, como é feito o planejamento quanto ao uso desses jogos e como a forma de trabalho que o professor assume irá refletir no processo de aprendizagem de seu aluno. Revelam também as principais dificuldades enfrentadas em relação ao espaço físico, à falta, a insuficiências de jogos no acervo da escola, a produção que envolve os materiais e recursos para a confecção dos jogos. Também revelam, principalmente, as contribuições dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento psicomotor das crianças do II período nos aspectos cognitivos, motores e afetivos, que são de suma importância para o desenvolvimento integral e pleno da criança.

Palavras-chaves: Jogos e brincadeiras; desenvolvimento psicomotor; contribuições para a Educação Infantil.

ABSTRACT

The present work analyzed the contributions of games and games to the psychomotor development of children in the second period in a Children's Educational Center in the Municipality of Parintins-Amazonas. To achieve this objective, the following specific objectives were outlined: Identify the psychomotor games and games used in the Early Childhood Education classroom; Know how the teacher works with psychomotor games and games in the II period of Early Childhood Education; Verify the contributions of psychomotor games and games in the child's teaching-learning process in the II period of Early Childhood Education. The main authors used to base the research were: Meur and Staes (1991), Almeida (2009), Kishimoto (2008 and 2003) who brought great contributions to this research. The present study is qualitative in nature, with an approach based on phenomenology to understand the importance of the subject in the process of knowledge construction. As a procedural method, field research with participatory observation was used to understand the practice of second period teachers regarding the use of games for children's psychomotor development. The main results achieved bring to light the teacher's reality when they propose to use games and games in the classroom, they reveal which games teachers frequently use, how planning is done regarding the use of these games and how they work that the teacher assumes will reflect on the student's learning process. They also reveal the main difficulties faced in relation to physical space, the lack, the insufficiency of games in the school's collection, the production that involves the materials and resources for making the games. They also reveal, mainly, the contributions of games and games to the psychomotor development of children in the II period in the cognitive, motor and affective aspects, which are of paramount importance for the child's integral and full development.

Keywords: Games and games; psychomotor development; contributions to Early Childhood Education

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1. REFERENCIAL TEÓRICO: Compreendendo o desenvolvimento psicomotor	11
1.1 O desenvolvimento psicomotor na Educação Infantil.	14
1.2 O papel do professor frente ao processo de desenvolvimento psicomotor	17
1.3 Concepção dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento psicomotor	19
1.4 Os jogos psicomotores na Educação Infantil	23
1.5 A prática do Professor e as contribuições dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil .	27
1.6 Dificuldades enfrentadas pelos professores no desenvolvimento psicomotor	27
2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	29
2.1 Contexto da pesquisa	29
2.2 Método de abordagem	29
2.3 Método de procedimento	29
2.4 Técnicas de pesquisa	30
2.5 Sujeito da pesquisa	30
3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	31
3.1 Os jogos psicomotores que os professores utilizam com os alunos no II período da Educação Infantil.	31
3.2 Planejamento para a utilização dos jogos, metodologias e dificuldades	41
3.3 As contribuições dos jogos psicomotores no processo de ensino-aprendizagem da criança do II período da Educação Infantil	44
CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
REFERÊNCIAS	50

INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso apresenta aspectos importantes sobre as principais contribuições de jogos e brincadeiras no desenvolvimento psicomotor da criança do II período. A problemática desta pesquisa está voltada em compreender como os jogos e brincadeiras auxiliam no processo de desenvolvimento psicomotor do aluno na Educação Infantil.

O interesse em pesquisar a respeito dessa temática parte da realização da disciplina Psicomotricidade no 4º período do curso de Pedagogia, que despertou o interesse em conhecer como a criança se desenvolve a partir de sua interação com jogos e brincadeiras dentro da sala de aula, valorizando suas especificidades enquanto criança para seu processo de aprendizagem.

Diante da necessidade do estudo, tecemos o objetivo geral que buscou analisar a contribuição dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento psicomotor no processo de ensino- aprendizagem da criança no II período da Educação Infantil, e dessa forma, elencamos os objetivos específicos: Identificar os jogos e brincadeiras psicomotores utilizados em sala de aula na Educação Infantil; Conhecer como o professor trabalha os jogos e brincadeiras psicomotores na turma de II período da Educação Infantil; Verificar as contribuições dos jogos e brincadeiras psicomotores no processo de ensino-aprendizagem da criança no II período da Educação Infantil.

Nesse sentido, a pesquisa está dividida em 3 tópicos: Referencial Teórico, Procedimentos Metodológico e a Análise e discussão dos Resultados.

Sendo assim, para fundamentar nossa pesquisa buscamos referenciá-la levando em conta a familiaridade do autor com o tema apresentado, de forma que nossa base teórica não fugisse do contexto da pesquisa. Dessa forma, os principais autores utilizados para embasar nossa pesquisa foram: Meur e Staes (1991), Almeida (2009), Kishimoto (2008 e 2003) que trouxeram grandes contribuições para esta pesquisa.

Diante da forma de como agir enquanto pesquisar, os procedimentos metodológicos utilizados na pesquisa abordam um contexto de um Centro Educacional Infantil, de natureza qualitativa, com um método de abordagem baseado na fenomenologia para compreender a importância do sujeito no processo de construção de conhecimento. Como método de procedimento foram utilizados a pesquisa de campo com a observação participativa para acompanhar as ações praticadas pelos sujeitos pesquisados. Como técnica de pesquisa foi utilizado um questionário aberto direcionado às professoras sujeitas dessa pesquisa e os critérios

para a escolha dos sujeitos se deram pelo fato de ser professoras que utilizavam jogos em suas aulas diárias com seus alunos para o desenvolvimento psicomotor. A turma do II período foi escolhida por ser o último ano que encerra o ciclo da Educação Infantil e com isso poder analisar o desenvolvimento psicomotor por meio de jogos e brincadeiras.

Os principais resultados alcançados através desta pesquisa trazem à tona a realidade do professor quando se propõe a utilizar jogos e brincadeiras em sala de aula, revelam quais os jogos que as professoras frequentemente utilizam, como é feito o planejamento para fazer esse uso desses jogos e como a forma de trabalho que o professor assume irá refletirá no processo de aprendizagem de seu aluno.

Revelam também as principais dificuldades enfrentadas em relação ao espaço físico, a insuficiências de jogos no acervo da escola, a produção que envolvem os materiais e recursos para a confecção dos jogos. Mas revelam principalmente as contribuições dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento psicomotor das crianças do II período nos aspectos cognitivos, motores e afetivos, que são de suma importância para o desenvolvimento integral e pleno da criança.

1. REFERENCIAL TEÓRICO: COMPREENDENDO O DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR

O desenvolvimento psicomotor constitui-se como um processo de suma importância para o desenvolvimento integral do ser humano, visto que se encarrega de desenvolver as capacidades motoras, intelectuais e afetivas de todo ser humano ao longo da infância, objetivando torná-lo um ser único, social e integral. Não aborda apenas um aspecto do ser, mas a sua totalidade, dentro do processo de amadurecimento, capacitação de suas habilidades, do pensar e de se relacionar com o meio, respeitando sua subjetividade, bem como enfatiza Passos e Rabelo (2018):

a noção de desenvolvimento está ligada à contínua evolução, que na maioria das vezes não é linear, e se dá por meio de vários aspectos, como afetivo, cognitivo, motor e social. Essa contínua evolução não deve ser vista nem determinada apenas por processos biológicos, mas, sim, pelo meio (cultura, sociedade, interações e práticas), que é o ponto de maior importância para o desenvolvimento humano.

Essa perspectiva abrangente nos auxilia a compreender melhor as diversas dimensões do desenvolvimento humano e como elas se relacionam entre si. Sendo assim, as autoras abordam que não é apenas os aspectos biológicos que determinam a evolução e o desenvolvimento da criança, como o crescimento físico, o desenvolvimento de seus sentidos, do cérebro etc., mas também destaca que esse desenvolvimento se dá, principalmente, pela interação com o meio em que vive, com o contato com a cultura, com os aspectos de vivências de sua realidade social, com as interações com o outro e especialmente com as outras crianças por meio do brincar. Esses elementos têm um papel crucial em moldar o desenvolvimento humano, influenciando as habilidades, os valores e as atitudes que uma pessoa adquire ao longo da vida.

Ao considerar a importância do meio, reconhecemos que o desenvolvimento humano não pode ser entendido isoladamente, mas sim como resultado de complexas interações entre o indivíduo e o contexto em que ele está inserido. Dessa forma, tanto as instituições educacionais e a sociedade como um todo precisam estar sensíveis a essa relação e promover um ambiente propício ao desenvolvimento saudável e integral da criança.

O desenvolvimento parte dos primeiros gestos e reflexos ainda na fase inicial da vida que vai se ampliando e crescendo de forma organizada ocasionando mudanças e transformações. Diante das interações e experiências vivenciadas pela criança, ela constrói sua percepção de mundo moldado a partir da partilha, fazendo-o perceber a si e ao outro. Para tal,

não se deve levar somente em conta seu nível de maturação neurológica, ou seja, seu grau de aprendizagem, mas leva-se em conta também o processo complexo de suas reações com o ambiente e suas relações com os demais que o cercam. Tudo o que ela recebe e como ele percebe interferem na evolução de suas capacidades de forma positiva e negativa.

Wallon (1995) compreende o desenvolvimento do ser humano como uma incorporação entre o organismo e o meio. Para ele, o processo de desenvolvimento humano ocorre de forma descontínua e não-linear, ou seja, o desenvolvimento não ocorre pela soma de formas progressivamente complexas, mas por reorganizações de elementos presentes desde o início de sua vida e mudando de uma fase para a outra.

O processo de desenvolvimento ocorre também na integração entre os diferentes conjuntos ou domínios funcionais: a afetividade, a cognição, o movimento e a pessoa que integra todos os outros. É para compreender a criança em seu desenvolvimento e no meio que vive que Wallon traz a discussão para o ambiente vivido, enfatizando a importância do ambiente social e das interações sociais no desenvolvimento.

Dessa forma, o indivíduo constrói sua consciência de si e dos outros diante dos estímulos recebidos e como estes são trabalhados, podendo ser por meio de atividades, jogos ou brincadeiras que trabalhem a motricidade, a cognição e o afetivo onde suas habilidades são testadas e ampliadas.

Estes estímulos são ações encorajadoras e motivadoras para a aprendizagem que se fazem necessária trabalhando os aspectos corporais com os movimentos do corpo, os aspectos cognitivos levando os a pensar e agir, os aspectos afetivos fazendo-os compreender suas emoções e suas relações com o outro. Promover ambientes estimuladores para o desenvolvimento acarreta aprendizagem para as situações da vida, além de contribuir com a construção da personalidade da criança que está passando por uma fase de conhecer, de inventar, de socializar, de descobrir-se e adaptar-se ao seu meio. Tais estímulos não ocorrem no vazio, mas em um ambiente de interação, de modo a ocasionar mudanças em seus comportamentos físicos, sociais, cognitivos e afetivos.

A falta desses estímulos torna pobre e tardio seu processo de desenvolvimento e aprendizagem ocasionando em dificuldades futuras que poderiam ser evitadas ao longo de sua infância.

O desenvolvimento psicomotor traz em seu bojo um processo contínuo e evolutivo ao longo da infância que trabalha as capacidades e habilidades do indivíduo em seus aspectos físico, social, cognitivo e afetivo. Para o desenvolvimento de tais aspectos há a necessidade de estímulos externos para seu crescimento integral e pleno.

Tendo o desenvolvimento psicomotor em questão, se faz necessário a abordagem sobre a educação e reeducação psicomotora que abarca elementos indispensáveis nesse processo. Para esclarecê-la, voltemo-nos para a sua definição e importância nesse processo do desenvolvimento psicomotor da criança, desde seu nascimento e ao longo de sua infância.

A educação psicomotora é voltada para as aprendizagens pré-escolares que serão trabalhadas e desenvolvidas de modo a prevenir os problemas motores e potencializar o que a criança já adquiriu abrangendo as habilidades motoras, afetivas e cognitivas. É uma educação “indispensável nas aprendizagens escolares [...] ajudando a criança a organizar-se” (Meur e Staes, 1991, p.21). Dessa forma, através de atividades lúdicas e práticas a educação psicomotora ajuda e desenvolve habilidades motoras básicas, como andar, correr, pular e equilibrar-se, de modo que crie uma base sólida para o aprendizado futuro.

Pela mesma via, reeducação psicomotora “é dirigida as crianças que sofrem dificuldades ou atrasos psicomotores” (Meur e Staes, 1991, p.21) e tem como objetivo a reeducação da criança que não conseguiu assimilar anteriormente ao ter passado pelas fases da aprendizagem. Essa reeducação foca e retoma as vivências anteriores para que estas sejam superadas. Visa promover e melhorar a coordenação motora, o equilíbrio a percepção corporal e espacial, a orientação espaço-temporal, que por meio de atividades lúdicas específicas que busca a integração entre o corpo e mente, o bem-estar e o desenvolvimento global da pessoa.

Abordagem da educação psicomotora é baseada em uma visão integrada do desenvolvimento humano, que leva em consideração a interação entre aspectos físicos, emocionais e cognitivos. Essa abordagem busca promover o desenvolvimento global da criança, através de atividades que estimulam tanto a motricidade quanto a capacidade de expressão e interação social. A partir desta compreensão, ao trazermos a abordagem sobre a educação psicomotora é necessário apresentar os elementos que a compõe, que estão elencados a seguir de acordo com Meur e Staes (1991, p. 9-18).

Esquema corporal: é a consciência do corpo, quando a criança passar a ter noção de seu próprio corpo e dos outros. Nesse ponto, as crianças passam a controlar seus movimentos de modo espontâneo. É através da consciência corporal que a criança organizará em sua mente a dimensão de seu corpo e qual a forma estrutural, de modo a construir um mapa do próprio corpo no cérebro.

Coordenação motora global: trabalha movimentos amplos com todo o corpo e coloca em atividade os grandes grupos musculares diferentes ao mesmo tempo em ação. É essencial para atividades como correr, saltar, nadar e jogar bola.

Coordenação motora fina: capacidade de coordenar os movimentos de pequenos grupos musculares do corpo, como os das mãos e dos dedos. Nesse elemento, a criança realiza movimentos mais precisos, delicados e desenvolve habilidades que a acompanharão pela vida toda. É essencial nas atividades de escrever, desenhar, pintar, tocar instrumentos e etc.

Lateralidade: diz respeito à capacidade de diferenciar e nomear direita e esquerda, seja no próprio corpo, no corpo de outra pessoa ou no espaço. Outro ponto é a dominância lateral que se trata da capacidade de dominar um lado do corpo de maior destreza, direita ou esquerda, dominância de seus membros superiores e inferiores, pernas, mãos, braços e pés.

Organização espacial: é a capacidade que o indivíduo tem de se situar-se e orientar-se em relação aos objetos, às pessoas e ao seu próprio corpo em um determinado espaço. É saber localizar o que está à direita ou à esquerda; frente ou trás; acima ou abaixo; ou ainda um objeto em relação ao outro, perto, longe, alto, baixo, longo e curto.

Organização temporal: é a capacidade de se situar em relação a sucessão de acontecimentos, início, meio e fim, à renovação de certos períodos, um dia, uma semana, um mês, etc., caráter do tempo, ontem, hoje, amanhã.

Os elementos que compõem a educação psicomotora abrangem aspectos fundamentais para o desenvolvimento psicomotor. Para isso, é importante compreendermos a educação psicomotora como base para esse desenvolvimento psicomotor tendo em mente que são elementos necessários no processo de desenvolvimento da criança na Educação Infantil.

1.1 O desenvolvimento psicomotor na Educação Infantil

O percurso de ensino e aprendizagem das crianças inicia na primeira etapa da educação básica, a Educação Infantil, fase escolar de conhecer a si e o mundo ao seu redor. A Educação Infantil, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular -BNCC (2018), é a primeira etapa da educação básica, apresentada como o início e fundamento do processo educacional em que as crianças vão passar pelo primeiro processo de separação dos vínculos afetivos familiares para se incorporarem em situações de socialização e interações estruturadas. Sendo assim, compreender que cada criança tem conhecimentos e vivências diferentes umas das outras nos leva a construir propostas pedagógicas que ampliem esses conhecimentos trazidos do âmbito familiar e desenvolver habilidades e potencialidades para que elas se desenvolvam integralmente.

Na Educação Infantil, o desenvolvimento psicomotor se faz importante, pois desenvolve os aspectos motor, cognitivo e afetivo, tendo em vista que por meio dessas atividades psicomotoras que a criança encontra a possibilidade de se desenvolver integralmente.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009), em seu Artigo 9º, a etapa da Educação Infantil promove dois eixos estruturantes: as interações e as brincadeiras, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização (Brasil, 2018, p. 37).

As interações durante o brincar revelam aspectos do cotidiano de sua infância, seus aprendizados, emoções, conflitos, frustrações que é revelado através das trocas. Essas interações referem-se às relações estabelecidas entre as crianças e seus pares, bem como entre os adultos. É por meio das interações que as crianças aprendem a se comunicar, a compartilhar, a respeitar, e a conviver em sociedade.

As brincadeiras, por sua vez, têm um papel de contribuir para que as crianças explorem o mundo ao seu redor, experimentando, criando, imaginando através do brincar e interagindo com materiais lúdicos com os quais estão mentalmente ativas e familiarizadas.

Dentro desse aspecto é importante destacar os seis direitos da aprendizagem: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer, previstos na BNCC que devem ser assegurados para que as crianças tenham condições de aprender e se desenvolver. Dentre os quais podemos destacar os direitos a seguir:

- **Conviver** com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.

- **Brincar** cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

O direito de conviver e brincar citados acima estão inseridos dentro dos objetivos de cada área de conhecimento. O direito de conviver diz respeito à habilidade de interagir, cooperar e se relacionar de forma respeitosa com os demais. Isso inclui a promoção do diálogo, da escuta ativa, da resolução de conflitos, do respeito à diversidade, reconhecendo valorizando as diferenças entre as pessoas.

O direito do brincar aborda o brincar como meio fundamental de aprendizado e desenvolvimento e ainda preconiza que a brincadeira deve ser valorizada como uma atividade essencial para o desenvolvimento integral da criança.

Sendo assim, esses direitos de aprendizagem visam promover uma educação que valorize as relações interpessoais, a cooperação e a empatia, reconhecendo a diferença e se desenvolvendo de acordo com esses direitos previsto na BNCC.

Considerando os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, a BNCC estabelece cinco campos de experiências em que são definidos os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento nos quais as crianças podem aprender.

- O eu, o outro e o nós:
- Corpo, gestos e movimentos:
- Traços, sons, cores e formas:
- Escuta, fala, pensamento e imaginação:
- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações:

Esses campos de experiências descritos na BNCC (2018) são áreas do conhecimento divididos em campos onde busca-se o desenvolvimento integral dos alunos da Educação Infantil respeitando as faixas etárias de cada uma. Dessa forma, busca promover experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, criando oportunidades para que as crianças ampliem seus conhecimentos e aprendizados do mundo físico e sociocultural e aproveite as oportunidades para utilizá-los no cotidiano.

Sendo assim, tem-se a necessidade de desenvolver desde cedo habilidades e despertar interesses por meio de sua interação da criança com o meio social. Ao nascer, cada criança apresenta suas particularidades, diferenças e semelhanças, e assim passam por etapas ao longo de seu desenvolvimento humano.

De acordo com Alves (2012), o movimento é o meio de interação e atuação da criança com o mundo externo. O processo do desenvolvimento psicomotor é estabelecido por fases que por meio dos movimentos vão se desenvolvendo e se aperfeiçoando de acordo com suas necessidades e do meio em que vive. Sendo assim, para que esses movimentos ocorram, se faz necessário o enriquecimento das seguintes capacidades: motoras, intelectuais e afetivas.

Nesse sentido, compreendê-lo é entender que cada criança possui sua forma de ver o mundo, sua individualidade a ser respeitada assim como o ambiente em que está envolvido. Logo, no ambiente escolar, essas características podem ser observadas e trabalhadas frente as relações de interação dos indivíduos entre si e no ambiente em que vivem.

Além de abranger o aspecto físico o desenvolvimento psicomotor, abrange também os aspectos cognitivo, as relações sociais, as relações afetivas etc. Para Le Boulch (2001, p. 110) esse desenvolvimento

se dá através de ações educativas de movimentos espontâneos e atitudes corporais da criança, proporcionando-lhe uma imagem do corpo contribuindo para a formação de sua personalidade. É uma prática pedagógica que visa contribuir para o desenvolvimento integral da criança no processo de ensino-aprendizagem, favorecendo os aspectos físicos, mental, afetivo-emocional e sociocultural, buscando estar sempre condizente com a realidade dos educandos.

Como se pode observar, a educação psicomotora se faz muito necessária na Educação Infantil, pois por meio dela que a criança vai se desenvolver integralmente, contribuindo na aquisição da autonomia para aprendizagem facilitando o processo de alfabetização. Ao longo de sua caminhada acadêmica, muitos obstáculos e dificuldades podem ser evitados quando trabalhado o desenvolvimento de suas capacidades motoras e cognitivas. Segundo Costa (2011, p.27)

A educação psicomotora deve ser considerada como uma educação de base na pré-escola. Ela condiciona todos os aprendizados pré-escolares; leva a criança a tomar consciência de seu corpo, da lateralidade, a situação no espaço, a dominar seu tempo, a adquirir habilidades de coordenação de seus gestos e movimentos.

A educação psicomotora privilegia o movimento do corpo em relação ao meio para que a criança conheça seu corpo, evitando que futuramente tenham dificuldades nas suas estruturas físicas e mentais e desenvolvendo as demais habilidades. Desse modo, Ajuriaguerra (1988) expõe que, é por meio do corpo que se origina todo o conhecimento, meio esse de comunicação e relação com o mundo ao redor.

O conhecer, o ser e o estar vinculam-se com as interações em seu exterior e os estímulos que são trabalhados possuem grande impacto evolutivo em seu processo de desenvolvimento psicomotor promovendo na criança o domínio sobre o seu próprio corpo, de seus movimentos, decisões, aspectos emocionais e cognitivos.

1.2 O papel do professor frente ao processo de desenvolvimento psicomotor

É de fundamental importância o papel do professor no processo de desenvolvimento de habilidades e conhecimentos no processo escolar da criança. O professor enquanto um

profissional formado conhecedor do processo de ensino e aprendizagem é o principal responsável de criar um ambiente estimulador e desafiador em sua sala de aula incentivando seus alunos à exploração e experimentação através de ferramentas lúdicas e pedagógicas que auxiliem sua prática docente.

Atuar frente ao processo de desenvolvimento psicomotor requer do professor a bagagem de conhecimentos sólidos sobre a temática para compreender as diferentes etapas pelos quais os alunos passam. Nesse sentido, conhecer o desenvolvimento psicomotor significa olhar para os alunos e perceber quais habilidades precisam ser desenvolvidas e quais precisam ser potencializadas. A prática de observação o leva a identificar as dificuldades e necessidades individuais que cada aluno possui e isso permitirá ao professor oferecer suporte diante da dificuldade e adaptar métodos que direcionem a criança para o melhor desenvolvimento de suas habilidades e capacidades.

Nesse sentido, esses conhecimentos psicomotores não devem ser aplicados de forma mecânica e sem objetivos traçados, mas devem ser grandes contribuidores no auxílio do desenvolvimento de suas dimensões singulares e coletivas ligados a aspectos afetivos, motores e cognitivos.

O papel que o professor exerce como mediador, de orientador e motivador possui grande relevância no desenvolvimento psicomotor, pois é ele que estará à frente da formação de crianças auxiliando a construir uma base de educação sólida.

Para Almeida (2009, p. 19-22) ao trabalharmos com os elementos psicomotores no ambiente escolar a presença de recursos caros ou avançados na tecnologia não é o ponto principal, mas basta somente a escola e o corpo docente aliada aos seguintes fatores como: a percepção, o comportamento, o compromisso, os materiais e espaço para possibilitar ao professor a interação necessária para promover uma aprendizagem significativa na criança.

A percepção que Almeida (2009) aponta está voltada para o trabalho do professor, do planejamento que ele realiza levando em conta as habilidades desenvolvidas e as que precisam ser alcançadas traçando um quadro de desempenho dos alunos. Essa percepção ajuda o professor a estabelecer seu planejamento com as ferramentas necessárias a serem utilizadas no desenvolvimento psicomotor da criança.

O comportamento que o professor assume em sala de aula condiz com as relações que ele estabelece por meio de sua prática docente. O comportamento de um professor autoritário prejudica a socialização e humanização das próprias crianças da sala por serem impedidas de andar, conversar e compartilhar momentos de interação. Mas por outra via, quando o professor

assume a posição que observador e mediador, criará momentos que levo o a criança a se adaptar e construir relações com os seus pares e o professor.

O compromisso abordado por Almeida (2009) é estabelecido quando o professor se reconhece com o responsável pelo aprendizado da criança, se debruçando em planejar, criar, imaginar e elaborar métodos que contribua para o seu desenvolvimento.

Os materiais utilizados é outro ponto de destaque, visto que para terem valor, precisam da intervenção do professor quanto ao uso. Para possuírem relevância e valor, o professor precisa utilizá-los de modo que contribua para a aprendizagem da criança, para esses materiais sejam realmente pedagógicos e não empecilhos em sala de aula.

O espaço físico e estrutural da escola precisa ser educativo, o professor assume uma posição de explorador desse espaço, conhecendo, se movimentando, criando situações de aprendizagem na própria escola tornando esses momentos divertidos, diferentes e de aprendizagem, essencial para o desenvolvimento da criança. Almeida (2009, p. 23) exemplifica que “um supermercado pode ser um excelente ambiente educativo caso o professor saiba explorar toda riqueza existente ali. Mas, caso não, ele será sempre um espaço”.

Dessa forma, o papel do professor frente ao processo de desenvolvimento psicomotor é de fato um compromisso com as crianças, visto que é a etapa da Educação Infantil é a fase mais importante no desenvolvimento e construção do sujeito que irá atuar em sociedade.

1.3 Concepção dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento psicomotor

Ao abordar jogos e brincadeiras no percurso desse processo estamos adotando ferramentas que auxiliam esse processo de aprendizagem de forma natural e espontânea que desperta o interesse da criança.

Muito comum e presente são os jogos e brincadeiras ao longo da etapa da Educação Infantil. Mas pensar o jogar e brincar não apenas como forma de lazer ou divertimento, mas de uma forma que traga atributos, aprendizagens significativas em seu processo educacional que nos propõem a pensar e levar experiências e desafios instigantes, de forma lúdica a essa etapa da educação que tanto tem a desenvolver.

Faber e Souza (2008, p. 49) destacam, “quanto mais dinâmicas forem as experiências da criança, a partir de sua liberdade de sentir e agir, por meio de brincadeiras e jogos, maiores serão as possibilidades de enriquecimento psicomotor”. As autoras abordam a consideração da liberdade de vivenciar seus momentos de expressões e estímulos construindo assim

experiências. Neste sentido, é necessário descobrir os benefícios que os jogos, brincadeiras proporcionam à saúde física e mental, permitindo, assim, alcançar um espaço de expressividade.

Para melhor compreendermos o significado dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil é indispensável trazer a definição de cada um. O jogo é considerado uma atividade lúdica com finalidade de diversão e entretenimento. Segundo Ferreira (2004, p. 438) “o jogo é uma atividade física ou mental fundada em um sistema de regras que definem a perda ou o ganho”, ou seja, está relacionado a algo próprio do ser humano podendo remodelar ao seu modo o transformando em aprendizagem.

Assim, Almeida (2009) “classifica os jogos em três grandes formas: jogos afetivos, jogos cognitivos e jogos corporais. Onde, dentro dessa classificação, não podemos abordá-los de forma isolada, mas devem ser compreendidos como interconectados e relacionados tendo em vista que se complementam e se influenciam mutuamente. Por exemplo, um jogo corporal pode estimular ações afetivas, como a alegria e o prazer durante a prática de determinada atividade. Da mesma forma, jogos cognitivos podem envolver mobilização corporal exigindo movimentações específicas para resolver as atividades.

Os **jogos afetivos** são considerados “aqueles que possibilitam que as crianças tenham trocas afetivas intensas durante a sua realização” (Almeida 2009, p. 111) envolve a evolução da maturidade das crianças onde são testadas suas ações buscando possibilitar à criança práticas psicossociais próximas das atividades naturais de desenvolvimento. Busca-se desenvolver a percepção do outro, de perda, do ganho, da divisão e da partilha possibilitando o crescimento e a maturidade. Expressar de forma saudável as emoções, os sentimentos, a resolução de conflitos, o desenvolvimento da empatia e outras questões relacionadas ao aspecto socioemocional.

Os jogos afetivos costumam envolver atividades cooperativas em que os participantes precisem trabalhar juntos para alcançar um objetivo comum. Essa cooperatividade que o jogo exige tem como objetivo principal promover a comunicação, colaboração e compartilhamento de ideias para que os esforços investidos durante o jogo alcancem um resultado.

Eles podem incluir a resolução de quebra-cabeças, pinturas em grupos, blocos de montar, construções de maquetes em grupos entre outros. Nesses exemplos busca-se que o aluno desenvolva a noção do ser a partir da ideia do fazer.

Os **jogos cognitivos** “são aqueles que estão mais voltados ao desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, que requerem grandes períodos de atenção e de concentração. (Almeida 2009, p.112)” onde coloca a crianças a desenvolver um raciocínio para lidar com as questões do dia a dia ampliando sua percepção diante de situações que exigem certo grau de

atenção e concentração. Os jogos cognitivos são projetados para exercitar e aprimorar habilidades cognitivas, como a memória, atenção, raciocínio- lógico, resolução de problemas e preparar o cérebro na recepção e no processamento de informações para a execução.

Lembrando que os jogos cognitivos não desenvolvem apenas o raciocínio lógico para a matemática, mas também desenvolve habilidades para outras disciplinas, como a Língua Portuguesa, Ciência, História, Geografia, que, mesmo não estando estruturadas assim na Educação Infantil, são desenvolvidas de acordo com o plano do professor. Dessa forma, é importante destacar que independentemente da disciplina abordada, os objetivos dos jogos cognitivos é fornecer estímulos e exercícios que ajudem a melhorar as habilidades cognitivas, promovendo o desenvolvimento e aprimoramento do cérebro.

O xadrez, a dama, o baralho de numerais, de letras, sílabas, dominó dos numerais, das letras, das sílabas, das frases, jogo da memória dos numerais, das letras, das sílabas, das frases, das imagens, trilhas são ótimos exemplos para estes tipos de jogos com graus de dificuldades e estratégias a serem formuladas. Para isso, é necessário atenção e muito trabalho cognitivo. Dessa forma, as habilidades cognitivas são colocadas a prova para a aquisição e transformação de conhecimentos, também favorece no domínio e controle de emoções quando ao perder e ganhar frente a situações de conflitos, negociações, frustrações devidas as regras existentes no jogo.

Os **jogos corporais** “são aqueles que cobram uma boa dose de atividade motora desenvolvendo múltiplas perspectivas da criança em relação ao mundo de descobertas e realizações” (Almeida 2009, p. 112) onde a criança coloca o corpo a disposição da atividade desenvolvida tendo vista em cultivar na criança a percepção do mundo e do outro com quem realiza os jogos percebendo a troca de gestos e linguagens estabelecidas entre si.

Atividades de dança, de corrida, pular corda, cabo de guerra, amarelinha, jogo das cadeiras e corrida de saco são exemplos de jogos corporais abrangendo a movimentação visando promover a coordenação motora, o equilíbrio, a agilidade e resistência física, além de estimular a socialização entre os participantes.

O exercício das habilidades físicas contribui para que o aluno desenvolva uma consciência corporal de seu próprio corpo. Além de desenvolver o aspecto físico, aborda o aspecto recreativo promovendo diversão e entretenimento.

Dessa forma, ao incorporar essas três formas de jogos no contexto infantil de forma educativa e lúdica é possível proporcionar uma experiência mais completa e enriquecedora para as crianças. A integração dos aspectos afetivos, cognitivos e corporais pode favorecer o

desenvolvimento integral das crianças, estimulando diferentes habilidades e competências em um contexto de diversão e aprendizado.

Almeida (2009) traz a classificação dos jogos tendo em vista o público da Educação Infantil em seu processo de desenvolvimento com atividades mentais, físicas e corporais, com objetos concretos ou não, com regras explícitas ou implícitas. E dessa forma os classifica trazendo e exemplificando para o melhor entendimento dos que buscam saber.

O jogo pode ser compreendido de modo diferente por cada um que o interpreta, mas possui suas especificidades dentro de cada contexto em que é utilizado, podendo ser utilizado apenas para passar tempo ou com cunho educativo. Para isso, é importante trazer à tona a infeliz realidade de professores que utilizam os jogos apenas como uma forma de preencher o tempo ou com uma distração aos alunos sem que haja um propósito educativo por trás. Essa conduta nos leva a questionar se esses professores estão agindo como mediadores da aprendizagem ou apenas um professor que quer cumprir sua carga horária.

Diante disso, destacamos que a mediação pedagógica durante o uso e a reflexão pós-jogo são elementos fundamentais para que o uso dos jogos em sala de aula seja efetivo e contribuidor com a aprendizagem

Pensar da perspectiva em compreender a amplitude dos jogos revela uma rica oportunidade de propor atividades com objetivos concretos no percurso educacional e planejamentos da utilização de jogos significativos para contribuir com a aprendizagem da criança.

Em continuidade com a discussão abordaremos a respeito do conceito da brincadeira, que na visão de Kishimoto (2003) é a descrição de uma conduta estruturada, abrangendo regras e jogo infantil, com o intuito de possibilitar o envolvimento das crianças durante um determinado tempo. Essa brincadeira está relacionada ao cômico, riso, imaginação e diversão. Ferreira (1999, p. 332) também traz, entre outras acepções, que a brincadeira “é o ato ou efeito de brincar; divertimento, sobretudo entre outras crianças; entretenimento”. A brincadeira está voltada para o ato de brincar, de imaginar, de inventar.

Para Kishimoto (2008, p. 21, grifo nosso) a brincadeira “é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo”. Pois os jogos possuem uma estrutura mais definida com regras e objetivos estabelecidos a serem seguidos, as brincadeiras por sua vez possuem uma certa flexibilidade, onde a criança cria suas próprias regras, cria novas formas de brincar em conjunto ou sozinha.

A brincadeira para a criança é algo que faz parte de sua vida e cotidiano, pois é através dela que elas se expressam. Isso contribui e as ajudam na socialização por meio da interação entre seus pares, estabelecendo diálogos, relação de confiança e amizades.

De acordo com Kishimoto (2008) o brincar é uma ação que ocorre ao manusear as ferramentas pedagógicas que o professor disponibiliza, ou seja, na brincadeira há uma relação íntima que a criança constrói com o que lhe é dado, sendo uma particularidade construído por ela, lhe dando novos significados a partir de suas vivências, sua imaginação e criatividade.

Crianças que não brincam estão propensas a ter seu desenvolvimento afetado, e Girard (1993 p. 80, grifo nosso) traz uma afirmação importante sobre isso.

A brincadeira é fundamental na vida das crianças; **não permitir que elas brinquem é uma violência**, porque são nessas atividades que elas constroem seus valores, socializa-se e vive a realidade de existir de seu próprio corpo, cria seu mundo, desperta a vontade, adquire consciência e sai em busca do outro pela necessidade de companheiros.

Diante disso, percebe-se que as brincadeiras desenvolvem não apenas os aspectos motores, cognitivo e afetivo, mas os aspectos sociais, de valores e de companheiros e pares entre as crianças.

1.4 Os jogos psicomotores na Educação Infantil

Os jogos psicomotores na Educação Infantil proporcionam ações espontâneas nas crianças que as ajudam a se desenvolver de forma recreativa e prazerosa. Dessa forma, os jogos e brincadeiras, propiciam o desenvolvimento dos aspectos afetivos, cognitivos, corporais, ao correr, ao manusear os jogos concretos, ao pensar para solucionar questões, ao ser testada, ao criar e imaginar, que além disso, proporcionam um ambiente alegre e de entretenimento para seu desenvolvimento psicomotor, além de evitar problemas no seu processo de aprendizagem. Barreto (2000, p.54) ressalta que “o desenvolvimento psicomotor é de suma importância na prevenção de problemas da aprendizagem e na reeducação do tônus, da postura, da direcionalidade, da lateralidade e do ritmo”. Desse modo, a criança será capaz de assumir a sua corporeidade dentro de uma realidade que lhe permita a livre expressão, evitando-se com isso dificuldades referentes ao seu processo de evolução.

Brincadeiras e jogos estão intrinsecamente ligados ao desenvolvimento infantil, logo, essa inserção no contexto escolar tem o objetivo de promover e auxiliar o processo de aprendizagem. Isso se deve ao fato de proporcionarem oportunidades valiosas para explorarem

e experimentarem o mundo ao seu redor de maneira lúdica e divertida, indo além dos conteúdos curriculares tradicionais.

Tendo em vista as vantagens citadas do uso adequado de jogos e brincadeiras no desenvolvimento psicomotor, a seguir são apresentados alguns exemplos de jogos e brincadeiras psicomotoras que precisam ser utilizadas na Educação Infantil:

1.4.1. Amarelinha

Imagem 1: Amarelinha



Fonte: Google.com, 2023

A amarelinha é um jogo tradicional infantil, também conhecido popularmente como “pular amarelinha”. É jogado em um espaço desenhado no chão, geralmente com giz ou com outro material que seja possível fazer linhas, que consiste em uma série de quadrados numerados em sequência.

O objetivo do jogo é pular em um só pé em cada quadrado, evitando pisar nas linhas desenhadas. O jogador deve começar no primeiro quadrado, pulando com um pé só, e seguir pulando em cada quadrado até alcançar o último. No caminho de volta, o jogador deve pegar a pedrinha que foi atirada previamente no início, no primeiro quadrado, sem pisar no quadrado onde a pedra está. O desafio é completar o percurso sem pisar nas linhas ou perder o equilíbrio.

A amarelinha contribui de forma significativa no desenvolvimento das noções espaciais e auxilia diretamente na organização do esquema corporal, da motricidade e força das crianças. Auxilia na capacidade de memorizar a sequência numérica, na precisão da força, na concentração e o equilíbrio para não cair e nem pisar nas linhas, além das trocas nas interações com os colegas formulação de estratégias para ganhar.

1.4.2. Painel psicomotor

Imagem 2: Painel psicomotor



Fonte: Google.com, 2023

Painel psicomotor é um brinquedo construído em madeira que tem como objetivo estimular a habilidade viso-motora da criança, sua coordenação motora, a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, dentre outras habilidades. Além disso, os movimentos pelos painéis auxiliam no processo de escrita e leitura da criança estimula a habilidade viso-motora, a coordenação motora, a atenção, a concentração, a psicomotricidade, o raciocínio lógico, dentre outras habilidades.

1.4.3. Bambolê

Imagem 3: Bambolê



Fonte: Google.com, 2023

O bambolê é um objeto circular, normalmente feito de plástico, muito utilizado para brincar e praticar exercícios físicos. Sua função consiste em girá-lo ao redor da cintura, quadris e outras partes do corpo. Ele pode ser usado para diversão, como uma brincadeira infantil, ou

como uma forma de exercício físico que contribui para o melhoramento da coordenação motora, o equilíbrio e o ritmo corporal

1.4.4. Blocos de Montar

Imagem 4: Blocos de montar



Fonte: Google.com, 2023

Os blocos de montar são brinquedos compostos por peças individuais, geralmente feitos de plástico, que são projetadas para se encaixar e formar estruturas. Cada peça possui um formato específico, com tamanhos e encaixes específicos para a montagem e desmontagem. Possuem cores, tamanhos e formatos diferentes. São populares entre as crianças tem contribuições relevantes quanto a estimulação da criatividade e imaginação em construir diferentes estruturas com outros colegas, na coordenação motora no manuseio das peças, no raciocínio lógico e análise e síntese.

1.4.5. Pular corda

Imagem 5: Pular corda



Fonte: Google.com, 2023

Pular corda é uma prática física que consiste em saltar sobre uma corda enquanto ela é girada pela própria pessoa ou por outra. É uma atividade bastante popular e amplamente

praticada pelas crianças como forma de exercício. Para além de ser apenas uma brincadeira, o ato de pular corda contribui de forma significativa para o desenvolvimento psicomotor, pois articula a coordenação motora, o equilíbrio, a noção de espaço, o ritmo e cadência que a corda é girada, a concentração para pular e girar a corda ao mesmo tempo desenvolvendo uma capacidade de foco e concentração ao realizar outras atividades.

1.5 A prática do Professor e as contribuições dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil

E para que esse processo ocorra de forma significativa, o professor age como o principal mediador, e é ele que deve estar sempre inovando como metodologias para promover um desempenho significativos para as crianças. Sobre esta abordagem Rossi (2012, p. 12, grifo nosso) salienta que “[...] **o professor primeiramente precisa conhecer sobre o desenvolvimento infantil e as funções psicomotoras, para posteriormente organizar o seu planejamento de aulas**”. É importante que o professor da Educação Infantil tenha consciência de que a criança atua no mundo por meio do movimento; por isso a importância de o professor conhecer o desenvolvimento motor e suas fases, para que este seja capaz de propor atividades fundamentadas em suas experiências motoras, criando currículos e projetos em que as crianças utilizem o corpo como meio para explorar, criar, brincar, imaginar, sentir e aprender.

O professor é um grande contribuidor agindo como mediador do desenvolvimento psicomotor de seus alunos, pois por meio da abordagem que ele utiliza e como ele interage com as crianças que despertará o seu interesse dinâmico e ativo para os jogos e brincadeiras. Cabe ao professor elaborar propostas pedagógicas para o ensino e aprendizado de seu aluno para que ele se desenvolva integralmente sempre levando em conta seu ritmo de aprendizado e sua realidade.

1.6 Dificuldades enfrentadas pelos professores no desenvolvimento psicomotor

A prática do professor em sala de aula envolve muitos aspectos positivos em relação à aprendizagem, mas é possível verificar que muitos enfrentam dificuldades ao tentar utilizar jogos e brincadeiras psicomotoras em suas aulas. Dentre as dificuldades podemos citar a falta de espaço físico adequado, a falta de jogos, ou quantidade insuficiente de jogos para os alunos, falta de materiais para a confecção de jogos e dentre outros.

Espaço físico: em muitas escolas é possível perceber que o espaço físico da sala não é adequado para a execução de muitas atividades propostas pelo professor, o desenvolvimento de habilidades nas crianças pode depender do espaço proposto, além da interação entre as crianças. Isso é um dos fatores onde professor sentirá dificuldades ao executar uma aula que envolva jogos que precisem da movimentação das crianças, impedito uma aprendizagem plena e significativa na vida da criança.

Falta de jogos: quando o professor planeja suas aulas que necessitem fazer o uso de jogos e brincadeiras e a falta desses jogos disponíveis no acervo da escola impede o desenvolvimento de sua aula, isso prejudica a prática do professor.

Quantidade dos jogos para os alunos: outro aspecto dentro do contexto da falta de jogos está relacionado aos poucos jogos disponíveis no acervo da escola. Essa questão aborda o número reduzido dos jogos para a quantidade de alunos em sala, ou seja, poucos jogos para muitos alunos. O professor quanto traz esses poucos jogos para a sala precisa dividir por tempo para os alunos, os quais precisam esperar por muito tempo até que todos brinquem.

Falta de materiais para produção de jogos: dentro desse contexto de insuficiência de jogos, o professor é levado a produzir seus próprios jogos para suas aulas, e outro ponto surge nessa situação que é o de não haver os materiais suficientes para essa produção. Para a confecção dos jogos o professor recorre aos pais, a escola e até utiliza seus próprios recursos para produzir seus jogos. Quando o professor recebe o apoio tanto da escola quanto dos pais, torna sua prática mais fácil para construir os jogos didáticos, pois terá material disponível para construir os jogos, além disso, não precisará gastar dinheiro de seu salário.

Diante disso, pode-se perceber que ao longo do ano letivo os professores encontrarão muitos desafios no que se refere à utilização de jogos, ora, pela inexistência do jogo que o professor precisa para desenvolver determinada habilidade específica, ora, pela insuficiência de jogos disponíveis no acervo da escola. No entanto, é preciso partir do professor em sensibilizar os pais, tanto na aquisição de materiais, quanto na própria construção dos jogos, onde os próprios professores podem organizar uma oficina apresentando os jogos que os próprios pais podem construir para seus filhos.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

2.1 Contexto da pesquisa

Este estudo é uma pesquisa de natureza qualitativa, visto que procurou-se compreender o processo de aprendizagem e o desenvolvimento psicomotor das crianças por meio de jogos e brincadeiras e verificar como é trabalhado em sala de aula nas realizações de suas atividades diárias.

E esse tipo de pesquisa, para Lakatos e Marconi (2009, p. 269), “preocupa-se em analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano”. Percebemos que por meio dessa, o pesquisador poderá ter uma compreensão mais detalhada do objeto de estudo.

Essa pesquisa realizou-se em um Centro Educacional Infantil do município de Parintins-Amazonas.

2.2 Método de abordagem

O método de abordagem que foi utilizado para compreender a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento psicomotor da criança na Educação Infantil, foi o fenomenológico, pois segundo Borges e Dalberio (2007, p. 07) a fenomenologia eleva a importância do sujeito no processo de construção de conhecimento, esclarecendo elementos culturais, os valores que explicitam o mundo vivido pelos sujeitos.

Utilizando o método fenomenológico para compreender como o professor trabalha com os jogos e brincadeiras na Educação Infantil e trazer à tona quais as contribuições desses jogos e brincadeiras no desenvolvimento psicomotor da criança do II período.

2.3 Método de procedimento

Como método de procedimento, foi utilizado a pesquisa de campo e a observação participativa para conhecer a prática das professoras do II período diante da utilização de jogos para o desenvolvimento psicomotor das crianças. Conforme explica Severino (2007, p. 120)

[...] O pesquisador coloca-se numa postura de identificação com os pesquisados. Passa a interagir com eles em todas as situações acompanhando todas as ações praticadas pelos sujeitos. Observando todas as manifestações dos sujeitos e as situações vividas, vai registrando descritivamente todos os

elementos observados bem como as análises e considerações que fizerao longo dessa participação.

Essa relação de interação com os sujeitos pesquisados enriquece a pesquisa sobre a temática e descreve os pontos principais da pesquisa.

O período de observação na escola iniciou durante a realização do Estágio Supervisionado I na Educação Infantil no Centro Educacional, de forma ativa e direta com as professoras em sala de aula, conhecendo de perto sua didática, metodologia e os materiais pedagógicos mais usados. Ao retornarmos para o Centro Educacional Infantil para realizar o Estágio Supervisionado III da gestão e coordenação, podemos dar continuidade à observação e a aplicação do questionário para as professoras para fazer a coleta de dados.

2.4 Técnicas de pesquisa

O questionário de pesquisa direcionados às professoras foi um questionário aberto com um total de 10 perguntas. O questionário, segundo Gil (1999, p.128), pode ser definido “como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc.”.

Sendo assim, o questionário tem o intuito de coletar as informações e dados que foram utilizados no decorrer da pesquisa sobre a contribuição dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento psicomotor no processo de aprendizagem das crianças do II período.

2.5 Sujeito da pesquisa

Os sujeitos da pesquisa foram duas professoras do II período de um Centro Educacional Infantil do município de Parintins- Amazonas. Os critérios para a escolha dos sujeitos se deram pelo fato de ser professoras que utilizavam jogos em suas aulas diárias com seus alunos para o desenvolvimento psicomotor.

A turma do II período foi escolhida por ser o último ano que encerra o ciclo da Educação Infantil e com isso poder analisar o desenvolvimento psicomotor por meio de jogos e brincadeiras.

3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Com o intuito de realizar uma análise frente as contribuições dos jogos e brincadeiras psicomotores no processo de ensino-aprendizagem da criança do II período da Educação Infantil com a faixa etária de 5 anos, e promover o conhecimento aos profissionais atuantes nesta etapa de ensino sobre sua importância, foi realizado esta pesquisa. O foco é a análise da visão dos professores atuantes em um Centro de Educação Infantil sobre a importância das contribuições dos jogos e brincadeiras psicomotores no processo de ensino-aprendizagem da criança do II período da Educação Infantil.

Tal estudo caracteriza-se como sendo pesquisa de campo, a qual: [...] é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles (Lakatos; Marconi; 2009, p.188). Foi aplicado um questionário com 10 questões abertas direcionado à duas professoras do Centro Educacional Infantil, com o intuito de analisar a visão dos professores sobre as contribuições dos jogos e brincadeiras psicomotores no processo de ensino-aprendizagem da criança do II período da Educação Infantil

3.1 Os jogos psicomotores que os professores utilizam com os alunos no II período da Educação Infantil

Os jogos são fundamentais para que o desenvolvimento psicomotor se desenvolva de forma integral nas crianças. Diante disso, procuramos saber acerca da disponibilidade dos jogos psicomotores que o centro oferece aos professores do II período da Educação Infantil.

Tabela 1: Jogos psicomotores disponíveis no Centro Educacional Infantil

<i>Professores</i>	Quais os jogos psicomotores que a escola disponibiliza? Eles são suficientes para a demanda dos professores e alunos?
<i>Lua</i>	<i>“Dentre alguns que há vou especificar os quais eu uso: dado e tapete das cores e formas. Devido o Centro Infantil ter uma clientela grande, a demanda não é suficiente”.</i>
<i>Sol</i>	<i>“A escola disponibiliza de poucos jogos adquiridos com recurso da APMC, são eles: bambolê, cones, corda, boliches e bola. Quando utilizados as atividades coletivas no salão da escola não atendem à demanda dos professores e crianças”.</i>

Fonte: Tenório; Batista Filho, 2023

Com relação a disponibilidade de jogos psicomotores do centro, a Professora Lua cita apenas aqueles que ela utiliza, que são: dado e tapete das cores e formas. No entanto, a Professora Sol revela a existências de outros jogos como o bambolê, cones, corda, boliches e

bola. Podemos observar que as professoras lembram apenas daqueles jogos que elas utilizam rotineiramente em suas aulas. Aqueles que não são utilizados por elas não são mencionados, porém, existem outros jogos disponíveis no Centro Educacional, como os fantoches, dado das vogais, painel psicomotor de papelão, dominó de quantidade, dominó de frases, mosaico geométrico, jogo das sílabas, quebra cabeça das sílabas, painel das cores, jogo com tampa de garrafa, alinhavo com formato de pé, entre tantos outros materiais encontrados na sala de recurso do Centro que poderiam ser utilizados. A seguir apresentamos os jogos disponíveis na sala de recurso do Centro Educacional Infantil:

Imagem 6: Dominó de quantidade



Fonte: Tenório, 2023

Imagem 7: Painel das cores e jogo com tampa de garrafa



Fonte: Tenório, 2023

Imagem 8: cones e bola



Fonte: Tenório, 2023

Imagem 9: Dado das vogais



Fonte: Tenório, 2023

Imagem 10: Painel psicomotor de papelão



Fonte: Tenório, 2023

Imagem 11: Fantoches



Fonte: Tenório, 2023

Imagem 12: Painel psicomotor de papelão

Fonte: Tenório, 2023

Imagem 13: Quebra-cabeça das sílabas

Fonte: Tenório, 2023

Imagem 14: Quebra-cabeça de frases

Fonte: Tenório, 2023

Imagem 15: Alinhavos

Fonte: Tenório, 2023

Imagem 16: Mosaico geométrico

Fonte: Tenório, 2023

Imagem 17: Boliche e Corda

Fonte: Tenório, 2023

Imagem 18: Blocos de Montar

Fonte: Tenório, 2023

Imagem 19: Estante do acervo da sala de recursos

Fonte: Tenório, 2023

Diante da discussão de disponibilidade de jogos no Centro, observamos que há outros jogos disponíveis, o que nos leva a questionar sobre a não utilização desses jogos. Desse modo, ao planejar suas aulas, muitos professores se acostumaram com os jogos já pré-estabelecidos no planejamento bimestral realizado de forma coletiva e não buscam conhecer outros jogos que podem ser adaptados às suas aulas.

Quando planejam suas sequências didáticas reutilizam os planos antigos e se detêm apenas aquelas ideias já formuladas, sem a busca por algo inovador. Isso pode ser ocasionado pela ausência da Coordenação Pedagógica em propor momentos de amostras dos jogos disponibilizados no centro que não são usados, reunindo os professores e oferecendo esses momentos de familiarização com os jogos oferecendo orientação de como utilizá-los de forma educativa para deixar suas aulas mais produtivas.

Esses conhecimentos e aprendizados instigam o professor a descobrir as habilidades que podem ser desenvolvidas através desses jogos, fazendo com que se sintam confiantes o suficiente para incorporá-los em suas aulas. Além da coordenação pedagógica, a Secretaria Municipal de Educação- SEMED precisa oferecer encontros pedagógicos com os objetivos de apresentar jogos psicomotores para os professores e professoras que atuam na Educação Infantil voltadas para o ensino e manuseio desses jogos demonstrando como utilizá-los em suas aulas. Além disso, a SEMED deve incentivar o professor a produzir seus próprios jogos psicomotores nos cursos de formação continuada (encontros pedagógicos) ou no próprio centro educacional infantil.

Mas por que produzir jogos? Esse questionamento se deve ao fato da insuficiência de jogos psicomotores disponíveis nos centros educacionais infantis que não atende à demanda de professores e alunos, pois, quando necessitam utilizar esses jogos em suas aulas a quantidade disponível não atende ao total de alunos, como por exemplo apenas uma bola para um total de 24 alunos, ou somente um jogo de vai e vem que apenas dois brincam, enquanto os outros

precisam esperar muito tempo para poder brincar. A falta desses jogos para todos os alunos da sala limita o desenvolvimento psicomotor dos alunos, pois essa falta leva a uma evolução lenta das habilidades necessárias ao processo de alfabetização.

A formação do professor e outro ponto a ser destacada nesse contexto, pois a formação recebida durante a graduação de Licenciatura refletirá bastante na prática de ensino que este professor irá assumir. A pouca duração e a abordagem dos conteúdos nas disciplinas que estivessem voltados a discutir, ensinar e produzir jogos psicomotores no ensino superior demonstra a fragmentação de sua formação enquanto docente da Educação Infantil. Pois a “qualidade da educação depende, em primeiro lugar, da qualidade do professor” (Demo, 2002, p.72) e sua formação inicial e sua busca por qualificação será fundamental, frente a responsabilidade de formar cidadãos.

O contraste da existência de outros jogos com os que foram mencionados pelas professoras revela a falta de busca por inovar suas aulas, procurando conhecer as habilidades que as crianças podem desenvolver na utilização desses jogos disponíveis, de forma que amplie o universo de jogos psicomotores do professor.

Ambas as professoras relatam sobre a insuficiência dos jogos o que as levam a produzir alguns jogos para execução de suas aulas. Sendo assim, a falta de recursos que contribua para o desenvolvimento psicomotor se torna uma problemática para a prática docente na Educação Infantil, tendo em vista a importância da utilização de jogos e brincadeiras na aprendizagem da criança de forma lúdica e interativa.

Para tal discussão, Kishimoto acrescenta que:

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (2008. p. 36).

Dessa forma, Kishimoto (2008) traz à tona a discussão do jogo/brincadeira como instrumento de grande importância para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil, crucial para formação de suas habilidades e na construção de conhecimentos.

Diante do exposto, fica evidente a necessidade de os professores se abrirem para a exploração de novos jogos em suas aulas. A falta de familiaridade com essas ferramentas pode resultar em uma prática pedagógica limitada e que não explore todo o potencial e o desenvolvimento das habilidades das crianças. Somente assim será possível ampliar o universo

de jogos psicomotores na Educação Infantil e proporcionar uma aprendizagem mais lúdica e interativa para as crianças. Portanto, é necessário valorizar e explorar ao máximo essa ferramenta em sala de aula.

Diante da existência de alguns jogos psicomotores disponíveis no centro, procuramos verificar como estava o estado de conservação dos jogos, pois jogos incompletos ou danificados não são atrativos para chamar a atenção das crianças.

Tabela 2: Estado de conservação dos jogos psicomotores disponíveis no Centro Educacional Infantil

<i>Professores</i>	Os jogos estão em bom estado, bem cuidados ou não?
<i>Lua</i>	“Estão em bom estado de conservação”.
<i>Sol</i>	“Estão em bom estado”.

Fonte: Tenório; Batista Filho, 2023

Dentro do contexto de Educação Infantil, a conservação dos jogos é um dos aspectos mais importantes para seu uso e duração. Tanto a Professora Lua como a Professora Sol destacam o bom estado em se encontra os jogos que utilizam em suas aulas.

Para além do estado de conservação outras questões surgem dentro do contexto de conservação dos jogos que por vezes passam despercebidas, e entre eles podemos citar: a segurança do jogo enquanto objeto que geralmente envolve atividades como correr, pular, equilibrar-se, que requerem uma boa condição para evitar riscos de acidentes no manuseio de jogos quebrados ou incompletos. Essa questão implica na efetividade do jogo, pois são projetados para desenvolver habilidades motora, cognitivas, de coordenação, de equilíbrio, de atenção, que com a danificação destes compromete o funcionamento correto e assim, afeta a eficácia do jogo impedindo o progresso do desenvolvimento das habilidades que são necessárias para as crianças.

Devido a insuficiência dos jogos citado pelas professoras, buscamos averiguar se as professoras produziam seus próprios jogos psicomotores de acordo com as necessidades das temáticas de seu planejamento e quais os jogos que são construídos diante da situação de insuficiência.

Tabela 3: Produção de jogos psicomotores

<i>Professores</i>	Os professores produzem os jogos psicomotores para utilizarem em sala de aula? Quais?
<i>Lua</i>	(<input checked="" type="checkbox"/>) sim () não <i>“Depende da temática que o professor irá trabalhar, nesse caso ele produz ou pega emprestado”.</i>
<i>Sol</i>	(<input checked="" type="checkbox"/>) sim () não <i>“Produzem conforme a necessidade, ou seja, a partir da temática proposta no plano semanal. São eles: jogo da memória, quebra-cabeça, bingo das letras e números, pescaria dos numerais jogo das cores, amarelinha e etc.”.</i>

Fonte: Tenório; Batista Filho, 2023

Apesar de haver uma sala de recursos no centro educacional, os jogos existentes nesta sala não atendem à demanda dos professores, isso os leva a construir seus próprios jogos. De acordo com a Professora Lua, essa produção depende muito da temática proposta em seu plano que a leva a construir os jogos necessários para o ensino de seus alunos.

Do mesmo modo, a Professora Sol nos diz que também produz conforme a necessidade de seu plano semanal. Em sua resposta cita os jogos que produz: como o jogo da memória, quebra-cabeça, bingo das letras e números, pescaria dos numerais, jogo das cores, amarelinha e etc.”

Por meio da observação, podemos perceber quão significativo é o auxílio do monitor de sala da professora Sol, ao contribuir nessa construção oferecendo suporte de ajuda na produção dos jogos, ajudando a organizar materiais, oferecendo feedbacks e estimulando a progressão das habilidades de cada criança.

Para atender ao seu plano o professor passa a perguntar-se qual o melhor jogo que alcance e estimule as capacidades de seus alunos, dessa forma, a busca para selecionar e construir seus jogos psicomotores deve partir do professor, que conhece quais as habilidades necessárias a serem desenvolvidas em seus alunos. Sendo assim, ao produzir determinado jogo estará garantindo o progresso de desenvolvimento do aluno através de jogos adequados aos objetivos de aprendizagem.

Seguindo a linha deste pensamento, Moreira (2014, p. 10) traz um importante alerta quanto a produção de jogos que atendam a aprendizagem dos alunos.

os jogos, quando bem-preparados, tornam-se um instrumento de construção do conhecimento, mas para isso é importante fazer toda uma investigação para saber quais os jogos são úteis e confiáveis, para, assim trabalhá-los em sala de aula, possibilitando lidar com todas as situações possíveis que podem acontecer.

Diante disso, a investigação para o preparo se torna uma etapa crucial para criar oportunidades de aprendizagem significativa para seus alunos. Isso pode ficar mais evidente quando nos deparamos com as muitas possibilidades que um jogo psicomotor pode oferecer com o desenvolvimento de várias habilidades podendo ser adaptado a outras temáticas.

A esse exemplo, nos jogos citados pela professora Sol podemos ver o jogo da memória que pode ser utilizado tanto com imagens, como por letras, numerais, cores, formas, e etc., que abordam diferentes assuntos utilizando o jogo da memória. Isso revela a dinamicidade que um jogo psicomotor possui de ser adaptado.

Dessa forma, a produção de jogos psicomotores não se classifica como sendo fácil, mas demanda de planejamento prévio e conhecimento, buscando soluções criativas para suprir a insuficiência de jogos na escola. Isso mostra um engajamento e comprometimento com a aprendizagem dos alunos, criando atividades dinâmicas e divertidas que são capazes de atrair e motivar os estudantes. Portanto, a construção e seleção de jogos psicomotores pelos professores são fundamentais para atender às necessidades e objetivos de aprendizagem dos alunos. Ao fazê-lo, os professores garantem a progressão no desenvolvimento das habilidades, proporcionando oportunidades de aprendizagem significativas aos alunos.

Diante da necessidade de produção de jogos psicomotores, buscou-se conhecer quais os recursos utilizados nesse processo de produção e confecção dos jogos e quais as fontes desses materiais, se são provenientes da própria escola, dos pais ou é de procedência do próprio professor.

Tabela 4: Recursos usados na confecção dos jogos

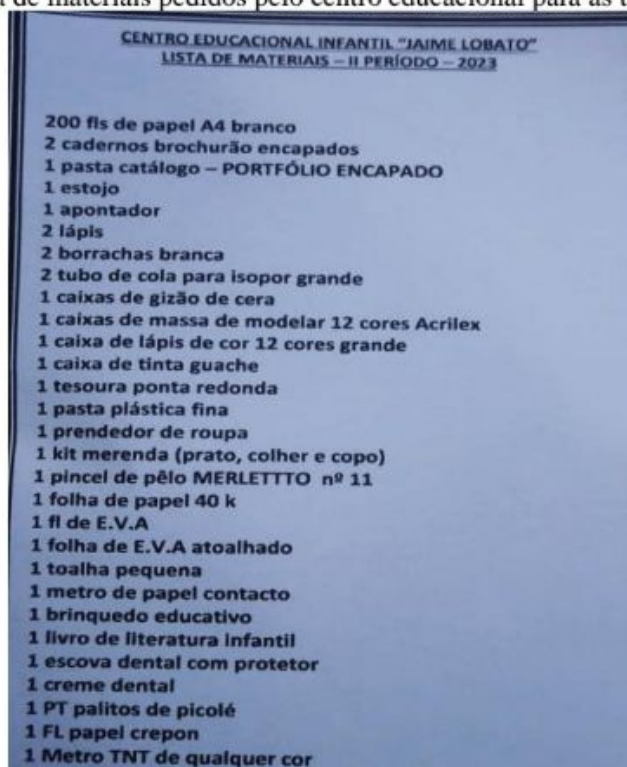
<i>Professores</i>	Com que recursos são confeccionados os jogos? Materiais da própria escola, doado pelos pais, ou com recursos próprios dos professores?
<i>Lua</i>	"A maioria são recursos próprios dos professores".
<i>Sol</i>	"Os jogos são confeccionados com materiais doados pelos pais e com recursos próprios dos professores".

Fonte: Tenório; Batista Filho, 2023

Ao nos referirmos a recursos, estamos nos dirigindo para os materiais frequentemente utilizados nessa produção. Frente a essa questão, a professora Lua destaca que a maioria dos recursos empregados nessa confecção, são recursos próprios dos professores, enquanto a professora Sol cita a participação dos pais nesse processo através da APMC- Associação de Pais, Mestres e Comunitários, que arrecada recursos visando atender aos objetivos e metas da associação podendo ser utilizados para manutenção e conservação da escola, na compra de alimentos e materiais pedagógicos.

Através de conversas com a gestão da escola é citado que no início do período escolar do centro é cedido uma lista com os materiais necessários a serem utilizados ao longo dos bimestres, mas que por situações financeiras, nem todos conseguem contribuir com essa exigência ficando sem dar sua contribuição.

Imagem 20: Lista de materiais pedidos pelo centro educacional para as turmas do II período



Fonte: Arquivo da escola, 2023

A falta de contribuição tanto dos pais, quanto da escola é um dos fatores que leva o professor a arcar com os gastos para essa produção, além do tempo que é separado para isso. O ato de tirar de seus próprios recursos justifica-se pela necessidade em produzir esses jogos para usar em suas aulas, não dependendo ou esperando receber os jogos prontos para poder utilizá-los em suas aulas. Nesse sentido, o professor assume uma postura de proatividade, de forma que os recursos e materiais empregados na construção dos jogos enriqueça sua prática pedagógica e o aprendizado dos alunos.

Nesse contexto, ao fazermos a busca pelos jogos psicomotores, sua quantidade, produção e materiais usados, buscamos investigar quais as brincadeiras psicomotoras que são frequentemente utilizadas nas aulas do professor do II período.

Tabela 5: Brincadeiras psicomotoras frequentes nas aulas do II período da Educação Infantil.

<i>Professores</i>	Quais as principais brincadeiras psicomotoras utilizados em sua sala de aula de II período?
<i>Lua</i>	“Músicas que trabalham as relações espaciais. Jogo de estátua ou vivo-morto, bambolê. Jogo da amarelinha Andar na linha reta desenhada no chão, entre outros”.
<i>Sol</i>	“São: bola por cima, bola por baixo, corrida do saci, coelho sai da toca, dança da cadeira, pular corda, passar anel, corre cutia e bola do alvo”.

Fonte: Tenório; Batista Filho, 2023

Ao abordar as brincadeiras psicomotoras nos voltamos para o ato de brincar, de imaginar, de inventar, de interações espontâneas que promovem o desenvolvimento de suas habilidades, no momento da brincadeira sentem-se livres para ter autonomia, explorando toda sua imaginação e de interação com os outros.

Sendo assim, a professora Lua relata que as principais brincadeiras que utiliza em suas aulas são: Músicas que trabalham as relações espaciais; Jogo de estátua ou vivo-morto, bambolê; Jogo da amarelinha; andar na linha reta desenhada no chão, entre outros.

Da mesma forma, a professora Sol cita as brincadeiras psicomotoras que mais usa em suas aulas: bola por cima, bola por baixo, corrida do saci, coelho sai da toca, dança da cadeira, pular corda, passar anel, corre cutia e bola ao alvo.

Tais brincadeiras citadas incorporam aspectos importantes para seu desenvolvimento infantil que ao praticá-la as crianças desenvolvem uma aprendizagem mais prazerosa. Quando dirigidas corretamente são capazes de promover a coordenação motora usando a bola para jogar, passar, acertar o alvo e ao correr; a orientação espacial por meio do brincadeiras de pular corda, ao sair de uma toca para outra; o ritmo por meio da música, na dança da cadeira; o equilíbrio ao andar nas formas desenhadas no chão, ao girar o bambolê e na corrida do saci, além da organização temporal que por meio dessa orientação a criança será capaz de situar-se e orientar-se, adquirindo conceitos de direção e distância tais como: acima, abaixo, frente, traz, direita, esquerda, longe, perto, etc.

Diante desse cenário, Maluf (2003, p. 03) evidencia essas características quando diz que:

Brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidade de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

Almeida (2009, p. 24) complementa ao enfatizar que é através da brincadeira, através da expressão corporal e do movimento que fazem com que a criança chegue até seu pleno vigor de uma forma muito mais prazerosa.

Diante disso, as brincadeiras psicomotoras possuem um grande significado por proporcionar momentos de diversão e interação, ao mesmo tempo em que estimulam o desenvolvimento das habilidades psicomotoras, como coordenação, equilíbrio, orientação espacial e temporal. Além disso, essas brincadeiras promovem a autonomia e a imaginação das crianças, permitindo que elas explorem sua criatividade e interajam com os outros de forma espontânea. Portanto, é fundamental que os professores utilizem tais brincadeiras em suas aulas, contribuindo para uma aprendizagem mais prazerosa e completa.

3.2 Planejamento para a utilização dos jogos, metodologias e dificuldades

Para todas as atividades a serem realizadas nas aulas da Educação Infantil, o planejamento possui um lugar de grande importância visto que a execução das aulas não pode ser feita de qualquer jeito. Diante a utilização de jogos e brincadeiras psicomotoras, a realização do planejamento é necessária e urgente na vida do professor, pois sem o planejamento as coisas no momento da aula podem tomar rumos diferentes.

Tendo em vista essa questão, procuramos conhecer como o professor do II período da Educação Infantil planeja suas aulas frente a utilização de jogos e brincadeiras psicomotoras, qual a metodologia de trabalho e quais as principais dificuldades encontradas nesse percurso.

Tabela 6: Planejamento do professor para utilização de jogos e brincadeiras em sua sala de aula

<i>Professores</i>	Como é feito o planejamento para utilizar os jogos e brincadeiras em sua sala de aula?
<i>Lua</i>	<i>“Primeiro no planejamento vemos o que vai ser trabalhado e depois discutido eu e os auxiliares o que podemos fazer que contemple a temática”.</i>
<i>Sol</i>	<i>“Planejamento acontece a partir da temática semanal onde elaboramos a sequência didática e assim utilizamos os jogos e brincadeiras que possam enriquecer a metodologia desenvolvida na sala de referência para alcançar o melhor desempenho no processo ensino-aprendizagem das crianças”.</i>

Fonte: Tenório; Batista Filho, 2023

Sobre o planejamento, a professora Lua relata que toma como ponto principal a temática do plano bimestral proposta pela escola, para assim reunir com seus auxiliares e dessa forma elaborar e produzir os jogos e escolher as brincadeiras que estejam de acordo com a temática de seu plano semanal.

De forma específica, a professora Sol nos diz que em seu planejamento também ocorre a partir da temática semanal e assim, elabora sua sequência didática para que a partir dessa sequência possa definir o que será realizado em cada dia da semana com a temática proposta no plano bimestral. Dessa forma, a escolha e elaboração dos jogos e brincadeiras é planejado antecipadamente com um preparo para enriquecer a temática trabalhada pela professora de forma que alcance um melhor desempenho no processo ensino-aprendizagem das crianças.

Um planejamento cuidadoso e organizado melhora o aproveitamento da aula em muitos sentidos, ao planejar as aulas com antecedência, o professor organiza de forma clara os objetivos de aprendizagem, o conteúdo a ser ensinado e a sequência das atividades. Isso ajuda as crianças compreenderem o que está sendo ensinado de forma mais estruturada.

Sendo assim, o planejamento permite que o professor identifique as necessidades individuais dos alunos e pense em estratégias de ensino que atendam a diferentes estilos de aprendizagem e ritmos de progressão. Dessa forma, ele pode adaptar sua metodologia para garantir que todos os alunos sejam envolvidos e alcancem o máximo de aprendizado.

A forma como o aluno aprende e se desenvolve aponta para qual a metodologia que o professor emprega. Mediante a utilização dos jogos e brincadeiras, buscamos averiguar o modo de trabalho da professora em sala de aula utilizando os jogos e brincadeiras psicomotores.

Tabela 7: A forma de trabalho dos professores em sala com os jogos e brincadeiras psicomotoras

<i>Professores</i>	Como você trabalha os jogos e brincadeiras psicomotores na sua turma de II período?
Lua	<i>“Depende da temática, trabalho em dupla ou grupo, outras vezes explico e deixo livre para que a autonomia de cada um aflore”.</i>
Sol	<i>O trabalho é desenvolvido levando em consideração: objetivos a serem alcançados público-alvo, material utilizado, tempo necessário, espaço, dinâmica e avaliação.</i>

Fonte: Tenório; Batista Filho, 2023

A forma de trabalho do professor em sala de aula refletirá no processo de aprendizagem de seu aluno, e isso é um fator a ser destacado pelo aluno da Educação Infantil estar começando sua caminhada acadêmica, para isso a metodologia adotada pela professora será de grande contribuição para que o aluno.

Diante disso, a professora Lua destaca que sua forma de trabalhar com as crianças varia de acordo com a temática em questão, podendo adotar dinâmicas em dupla ou grupo para apresentar e explicar os assuntos de sua sequência didática. Ainda destaca que os deixa livre para a autonomia de cada uma seja construída na interação e no compartilhamento de suas ações.

Da mesma forma, a professora Sol cita que sua forma de trabalho é organizada e desenvolvida levando em consideração os objetivos propostos em sua sequência didática e isso abarca as questões como as crianças da turma, o material a ser utilizado, o tempo necessário para as aulas, o espaço a ser utilizado, a dinâmica de interação entre as crianças e como será feito a avaliação.

A forma como o professor trabalha e o seu planejamento precisam estar alinhados para que a sua prática docente seja eficaz na vida do aluno. Quando essas questões abordam o uso de jogos e brincadeiras psicomotoras, a forma de trabalho do professor precisa ser organizada e preparada para promover a aprendizagem, com objetivos claros e recursos necessários para que os jogos e brincadeiras não fiquem conhecidos apenas pelo seu lado lúdico, mas como um instrumento de mediação da aprendizagem aliada do professor em sala de aula.

Dessa forma, podemos destacar a importância da forma de trabalho do professor em sala de aula para o processo de aprendizagem do aluno. Através de uma metodologia adequada, organizada e variada, o professor proporciona um ambiente propício para que as crianças se desenvolvam de acordo com suas habilidades e autonomia. Ao utilizar jogos e brincadeiras psicomotoras, o professor deve estar preparado e organizado para utilizar essas atividades como instrumentos de mediação da aprendizagem. Dessa forma, a criança terá uma caminhada acadêmica mais significativa e proveitosa.

Frente as questões de planejamento e a metodologia do professor na Educação Infantil, procuramos analisar quais as principais dificuldades que o professor encontra quando decide utilizar jogos e brincadeiras psicomotoras em suas aulas.

Tabela 8: Dificuldades encontradas na utilização de jogos e brincadeiras psicomotoras

<i>Professores</i>	Você tem alguma dificuldade na utilização dos jogos e brincadeiras psicomotores em sua turma de II período? Descreva.
<i>Lua</i>	<i>Em sala de aula apenas, o espaço, devido ser muitas crianças.</i>
<i>Sol</i>	<i>Um dos fatores que dificultam é o espaço físico da sala de referência.</i>

Fonte: Tenório; Batista Filho, 2023

Diante de tal contexto, a professora Lua e a professora Sol enfrentam a dificuldade de explorar as atividades psicomotoras em sua turma do II período devido à limitação de espaço físico na sala de aula. Essas atividades, que envolvem movimentos como correr, pular e se locomover de forma livre, requerem um espaço adequado para serem realizadas de maneira eficiente e segura.

A falta de espaço físico pode restringir as possibilidades de vivenciar atividades psicomotoras, o que pode afetar negativamente o desenvolvimento motor e cognitivo das crianças. Além disso, a falta de espaço pode limitar a criatividade e a diversidade de jogos e brincadeiras que podem ser utilizados em sala de aula.

Para contornar essa dificuldade, as professoras podem buscar alternativas dentro das limitações de espaço. Elas podem adaptar os jogos e brincadeiras para que possam ser realizados em um espaço reduzido, modificando as regras ou a forma de execução. Também podem aproveitar outros espaços disponíveis na escola, como o pátio ou a quadra, para realizar atividades que exijam mais movimentação.

Ante esta dificuldade procuramos as possibilidades de solucionar tal situação, e durante as observações feitas no espaço da escola foi possível notar que a escola dispõe de um salão amplo onde são realizadas festas da escola, reuniões, programações educativas, assim também como palestras que abrange uma boa quantidade de pessoas nesse espaço.

Dessa forma, é importante enfatizar a importância dessas atividades para o desenvolvimento das crianças e apresentar argumentos que mostrem os benefícios desse tipo de trabalho. Ao utilizar esse espaço, as professoras poderão oferecer às crianças oportunidades mais adequadas de movimentação, estimulando o desenvolvimento motor, cognitivo e social de forma mais eficiente e segura.

3.3 As contribuições dos jogos psicomotores no processo de ensino-aprendizagem da criança do II período da Educação Infantil

Ao falarmos de jogos e brincadeiras psicomotoras nos voltamos para o uso de recursos e ferramentas que vão além de aulas expositivas, além do quadro e do pincel, pois, envolvem o concreto, o lúdico, o pegar, o tocar, o experimentar, o compartilhar. Diante dessa situação procuramos conhecer qual a concepção do professor quando trabalha com jogos e brincadeiras psicomotores e quando não utiliza esses jogos no processo de ensino-aprendizagem da criança do II período.

Tabela 9: Vantagens para o professor que trabalha com jogos e brincadeiras psicomotores

<i>Professores</i>	Qual a diferença no processo de ensino-aprendizagem da criança, quando o professor trabalha com jogos e brincadeiras psicomotores e quando não utiliza esses jogos?
<i>Lua</i>	<i>A criança aprende no brincar. E o momento do manuseio do concreto, da autonomia, da interação, faz que a aprendizagem seja divertida e as aulas tornam-se prazerosas e significativas, tanto para mim, quanto para as crianças</i>

<i>Sol</i>	<i>Com utilização de jogos e brincadeiras psicomotoras a criança aprende de forma lúdica e dinâmica, e com a não utilização o processo de ensino-aprendizagem se torna mecânico.</i>
------------	--

Fonte: Tenório; Batista Filho, 2023

Quando o professor trabalha com jogos e brincadeiras psicomotoras, há uma série de benefícios no processo de ensino-aprendizagem da criança. Primeiramente, essas atividades ajudam no desenvolvimento motor das crianças, permitindo que elas explorem diferentes movimentos, desenvolvam habilidades de equilíbrio, coordenação e manipulação de objetos. Isso é fundamental para aprimorar as capacidades motoras finas e grossas, proporcionando uma base sólida para futuras aprendizagens.

Dessa forma, as professoras Lua e Sol destacam as vantagens que percebem quando utilizam os jogos e brincadeiras integradas as suas aulas pois esse uso estimula o desenvolvimento cognitivo, uma vez que envolvem a resolução de problemas, a tomada de decisões, o planejamento de estratégias e a antecipação de consequências. Por meio das atividades lúdicas, as crianças são desafiadas a pensar de forma criativa e a usar suas habilidades cognitivas para alcançar os objetivos propostos.

Outro aspecto importante é o fortalecimento das habilidades sociais e emocionais. Durante os jogos e brincadeiras psicomotoras, as crianças aprendem a interagir de forma saudável e cooperativa, respeitando regras e compartilhando espaços e materiais. Além disso, essas atividades ajudam a desenvolver a autoconfiança, a persistência, a autonomia e a autoexpressão, promovendo a qualidade emocional e o bem-estar.

Quando o professor não utiliza esses jogos e brincadeiras psicomotoras, pode ocorrer uma limitação no desenvolvimento das crianças nessas áreas. Elas podem enfrentar dificuldades no desenvolvimento motor, como falta de coordenação e equilíbrio, além de não terem oportunidades de estimular sua criatividade e habilidades cognitivas de maneira lúdica e prazerosa.

Portanto, o uso de jogos e brincadeiras psicomotoras no processo de ensino-aprendizagem das crianças é essencial, pois promove uma abordagem mais completa e integrada, que considera o desenvolvimento motor, cognitivo e socioemocional de forma equilibrada e significativa.

Os jogos psicomotores podem trazer diversas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem da criança no II período da Educação Infantil. Diante da busca pelos jogos e brincadeiras psicomotoras, buscamos descobrir quais as contribuições que as professoras

consideram que eles trazem no processo de ensino-aprendizagem da criança e como utilizar essa ferramenta se torna algo necessário na aprendizagem da criança.

Tabela 10: As contribuições dos jogos e brincadeiras psicomotores no processo de ensino-aprendizagem da criança do II período da Educação Infantil

<i>Professores</i>	Quais as contribuições dos jogos e brincadeiras psicomotores no processo de ensino-aprendizagem da criança do II período da Educação Infantil?
<i>Lua</i>	<i>Particularmente eu gosto muito de deixar minhas aulas "diferentes", mesmo quando estou no quadro branco faço o possível para não virar rotina ou uma aula chata. No II período é quase a despedida deles das brincadeiras, converso e esclareço que vão para outra série. Então, a importância de trabalhar o raciocínio, a interação, principalmente para aqueles mais tímidos ou que sentem mais dificuldades. Por fim, trabalhar com jogos e brincadeiras só colabora de forma positiva</i>
<i>Sol</i>	<i>Os jogos e brincadeiras são de suma importância, pois, contribuem no desenvolvimento do raciocínio lógico, da cooperação, criatividade, coordenação, imaginação e socialização da criança.</i>

Fonte: Tenório; Batista Filho, 2023

Em suas declarações, as professoras Lua e Sol enfatizam a importância de trabalhar com jogos e brincadeiras psicomotoras, pois tem como objetivo principal promover o desenvolvimento da coordenação motora e das habilidades cognitivas e emocionais da criança.

Uma das principais contribuições dos jogos psicomotores é o desenvolvimento da coordenação motora. Por meio de diferentes atividades lúdicas, como pular, correr, rolar, equilibrar-se e manipular objetos, a criança aprimora sua capacidade de controlar os movimentos do corpo. Essa melhora na coordenação motora é importante para a realização de tarefas do cotidiano, como amarrar sapatos, escrever, desenhar e construir.

Além disso, os jogos psicomotores também contribuem para o desenvolvimento das habilidades cognitivas da criança. Durante as atividades, ela é desafiada a resolver problemas, tomar decisões e utilizar estratégias para alcançar os objetivos propostos. Essas habilidades cognitivas são fundamentais para o processo de aprendizagem, facilitando a compreensão de conceitos e o desenvolvimento do raciocínio lógico.

Os jogos psicomotores também favorecem o desenvolvimento das habilidades emocionais, como a concentração, a imaginação, a autoconfiança e a autoestima. Durante as brincadeiras e ao utilizar o jogo, a criança aprende a controlar suas emoções, a lidar com frustrações e a interagir com os colegas de forma respeitosa e cooperativa. Essas habilidades emocionais são importantes não apenas para o processo de aprendizagem, mas também para o desenvolvimento saudável da criança como um todo.

Por fim, os jogos psicomotores promovem a diversão e o prazer alinhados ao processo de ensino-aprendizagem da criança. Ao proporcionar um ambiente lúdico, descontraído e

prazeroso, as atividades motivam a criança a participar ativamente, facilitando a assimilação de novos conhecimentos e o desenvolvimento de novas habilidades. Além disso, a ludicidade ajuda a tornar o aprendizado significativo e prazeroso, contribuindo para a formação de uma atitude positiva em relação à educação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante a pesquisa realizada, conclui-se que foi possível compreender como os jogos e brincadeiras auxiliam no processo de desenvolvimento psicomotor do aluno na Educação Infantil e atende aos objetivos centrais da pesquisa que envolvem os aspectos de identificação de jogos psicomotores utilizados em sala de aula, relacionados em conhecer a didática que o professor usa para trabalhar os jogos e brincadeiras e constatar quais as contribuições que os jogos e brincadeiras psicomotoras acarretam para o processo de ensino-aprendizagem da criança no II período da Educação Infantil.

Com base na pesquisa foi possível afirmar que os jogos e brincadeiras psicomotoras contribuem de forma significativa para o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando o desenvolvimento físico, cognitivo e emocional das crianças. Evidenciando que os jogos e brincadeiras são utilizados de forma variada para o desenvolvimento integral da criança, além disso, os resultados obtidos revelam que os jogos proporcionam momentos de interação, socialização e diversão, o que favorece a construção de conhecimentos de forma lúdica e prazerosa.

A necessidade de apresentar os jogos psicomotores ao professor não apenas como uma ferramenta vazia, mas transformar o olhar docente para o jogo como ferramenta pedagógica muito rica e divertida para ser utilizada em sala de aula, não de qualquer forma, mas de uma forma que seja direcionado ao desenvolvimento da criança, nos aspectos cognitivos, motores, afetivos, sociais, de forma educativa e lúdica, construindo assim, uma base sólida para as futuras aprendizagens da criança em sua trajetória educacional.

O professor enquanto mediador desse processo precisa buscar conhecer as bases do desenvolvimento psicomotor para organizar sua prática diante da utilização de jogos e brincadeiras incorporados em suas aulas reconhecendo a rica utilização dessas ferramentas pedagógicas no ensino-aprendizagem de seus alunos. Isso instigará o professor a ampliar seu universo de jogos através do conhecimento e familiaridade de acordo com o contato que possui com os jogos.

É válido destacar as dificuldades enfrentadas pelos professores quanto ao uso de jogos que revela os desafios que encontram em sua prática docente, tanto pela inexistência do jogo que o professor precisa para desenvolver determinada habilidade específica, quanto pela insuficiência de jogos disponíveis no acervo da escola, que de uma forma ou outra se torna um entrave na prática docente.

Logo, concluímos que os jogos e brincadeiras psicomotoras são ferramentas pedagógicas essenciais para o desenvolvimento psicomotor das crianças na Educação Infantil. É fundamental que os professores reconheçam e valorizem o potencial educativo dessas atividades, promovendo um ambiente de aprendizagem estimulante e divertido, visando a qualidade de ensino para às crianças.

REFERÊNCIAS

- ALVES, F. **Psicomotricidade**: corpo, ação e emoção. Rio de Janeiro: Wak, 2012.
- ALMEIDA, Geraldo Peçanha de. **Teoria e prática em psicomotricidade**: jogos e atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis. Rio de Janeiro: Wak, 2009
- AJURIAGUERRA, J. de. **A Escrita Infantil**: Evolução e Dificuldades. Iria Maria R. de Castro Silva (trad.). Porto Alegre: Artes Médica, 1988.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018
- BRASIL, Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Resolução CNE/CEB 5/2009. Diário Oficial da União, Brasília, 18 de dezembro de 2009b, Seção 2, p.18.
- BORGES, Maria Célia; DALBÉRIO, Osvaldo. Aspecto Metodológicos e Filosóficos que orientam as pesquisas em educação. **Revista Ibero-americana de Educação**, N° 43/5, p.1-10, jul.2007.
- BARRETO, Sidirley de Jesus. **Psicomotricidade, educação e reeducação**. 2. ed. Blumenau: Livraria Acadêmica, 2000.
- CUNHA, N.H.S., **Brinquedoteca**: um mergulho no brincar. 3. Ed. São Paulo: Vetor, 2000.
- COSTA, Auredite Cardoso. **Psicopedagogia e Psicomotricidade**: pontos de intersecção nas dificuldades de aprendizagem, 8°. ed., Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2011.
- DEMO, Pedro. Professor e seu direito de estudar. In: Shigunv Neto. Alexandre (org). **Reflexos sobre a formação de professores**. Campina: Papyrus, 2002. (Coleção Magistério: Formação e Trabalho Pedagógico).
- FABER, Myrian Abecassis. SOUZA, Anervina Lima de Souza. **Psicomotricidade e desenvolvimento na Educação Infantil**. Manaus: UEA Edições/ Editora Valer, 2008.
- FERREIRA, Aurelio Buarque de Holanda. **Mini Aurelio**: O minidicionário da Língua Portuguesa. Nova Fronteira. Rio de Janeiro: 2004.
- FERREIRA, Aurelio Buarque de Holanda. **Mini Aurelio**: O minidicionário da Língua Portuguesa. Nova Fronteira. Rio de Janeiro: 1999
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2008.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos da metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia científica**. 5 Ed. São Paulo: Altas, 2009.
- LE BOULCH, J. **Educação psicomotora**: a Psicocinética na idade pré-escolar. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendido**. Rio de Janeiro: Vozes, 4. Ed., 2003. Disponível em: http://webserver.falnatal.com.br/revista_nova/a8_v1/Artigo_ADRIANA_Cristina.pdf. Acesso em: 31 de agosto de 2023
- MEUR, A. de. STAES, L. **Psicomotricidade**: educação e reeducação: níveis maternal e infantil. São Paulo: Manole, 1991.
- MOREIRA, J. C. A. **Os jogos no ensino da Matemática**: atividades envolvendo jogos matemáticos no ensino de frações para alunos nas séries finais do Ensino Fundamental. 2014. 64f. Monografia (Licenciatura em Matemática) – Universidade Estadual de Goiás, Jussara, 2014.
- OLIVEIRA, Gislene de Campos. **Psicomotricidade**: educação e reeducação num enfoque psicopedagógico. Petrópolis: Vozes, 1997.
- OLIVEIRA, Gislene de Campos. **Psicomotricidade**: Educação e Reeducação num Enfoque Psicopedagógico. Petrópolis. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.
- RABELO, E. T. e PASSOS, J. S. **Vygotsky e o desenvolvimento humano**. Disponível em: <http://www.josesilveira.com/artigos/vygotsky.pdf>. Acesso em 30 de maio de 2022.
- ROSSI, Francieli Santos. **Considerações sobre a psicomotricidade na Educação Infantil**. Vozes dos Vales, Diamantina, n. 1, p. 1-18, 2012.
- SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 2007.
- WALLON, Henry. **A evolução psicológica da criança**. Lisboa, Edições 70. 191-1995