

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

**JANAINA PEREIRA DA SILVA**

**AS CONTRIBUIÇÕES DA PSICOMOTRICIDADE ATRAVÉS DE JOGOS E  
BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO 1º ANO DO  
ENSINO FUNDAMENTAL**

**PARINTINS  
2022**

**JANAINA PEREIRA DA SILVA**

**AS CONTRIBUIÇÕES DA PSICOMOTRICIDADE ATRAVÉS DE JOGOS E  
BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO 1º ANO DO  
ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em  
Pedagogia, pela Universidade do Estado do  
Amazonas apresentado como exigência para  
obtenção do grau de licenciada em Pedagogia.

**Orientador:** Prof. Msc. ÁGDO RÉGIS BATISTA  
FILHO

**PARINTINS**

**2022**

**JANAINA PEREIRA DA SILVA**

**AS CONTRIBUIÇÃO DA PSICOMOTRICIDADE ATRAVÉS DE JOGOS E  
BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO 1º ANO DO  
ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em  
Pedagogia, pela Universidade do Estado do  
Amazonas apresentado como exigência para  
obtenção do grau de licenciado em Pedagogia.

**Aprovado em:** 18/10/2022

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof. Msc. Ágdo Régis Batista Filho**  
(Presidente) Universidade do Estado do Amazonas

---

**Profª. Dra. Simone Souza Silva**  
(Membro) Universidade do Estado do Amazonas

---

**Profª. Dra. Georgina Terezinha Brito de Vasconcelos**  
(Membro) Universidade do Estado do Amazonas

JANAINA PEREIRA DA SILVA

**AS CONTRIBUIÇÃO DA PSICOMOTRICIDADE ATRAVÉS DE JOGOS E  
BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO 1º ANO DO  
ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em  
Pedagogia, pela Universidade do Estado do  
Amazonas apresentado como exigência para  
obtenção do grau de licenciado em Pedagogia.

Aprovado em: 18/10/2022

BANCA EXAMINADORA

*Ágdo Régis B. Filho*

**Prof. Msc. Ágdo Régis Batista Filho**  
(Presidente) Universidade do Estado do Amazonas

*Simone Souza Silva*

**Prof.ª Dra. Simone Souza Silva**  
(Membro) Universidade do Estado do Amazonas

*Georgina Brito de Vasconcelos*

**Prof.ª Dra. Georgina Terezinha Brito de Vasconcelos**  
(Membro) Universidade do Estado do Amazonas

*Ao meu amigo e esposo Henderson Ribeiro, aos meus maiores tesouros Luiz Othávio, Arthur e Elisy Louane, minhas inspirações, e responsáveis por tornar os meus dias mais coloridos.*

## AGRADECIMENTOS

Quero agradecer a Deus, por ter me permitido chegar aqui e ter me concedido paciência, sabedoria e principalmente persistência para continuar a caminhada acadêmica, mesmo quando o desespero de desistir dominava meus pensamentos.

Agradeço também aos meus colegas de faculdade, que direta e indiretamente fazem parte dessa caminhada. Pessoas que ao longo desses cinco anos, fizeram parte da minha vida, e que principalmente nos últimos meses foram as pessoas com quem compartilhei as lágrimas de preocupação, as risadas para descontrair o nervosismo e ansiedade que me dominavam. E em especial quero agradecer à Simone Ribeiro, uma amiga responsável por fazer com que eu acreditasse em mim, uma pessoa maravilhosa mandada por Deus.

Não podia deixar de agradecer aos meus Professores, que ao longo da caminhada acadêmica compartilharam comigo seus conhecimentos, experiência de vida e se tornaram exemplos de excelentes profissionais. E não podia deixar de mencionar a querida Edilene, que sempre me salvava das burocracias do sistema, sempre com seu sorriso paciente e amável.

Quero agradecer ao meu orientador Msc. Ágdo Regis, pela paciência de me guiar para a construção desse estudo. E principalmente por acreditar no meu potencial. E agradecer a professora Dra. Simone Souza, pelas palavras de carinho, que me davam forças para não desistir e sempre vinham nos momentos certos.

Por fim, quero agradecer ao meu marido Henderson Ribeiro pela paciência e compreensão, pela minha ausência nos últimos meses. E principalmente por cuidar dos nossos filhos, quando eu não podia estar presente. Sem seu apoio, não conseguiria chegar até aqui.

*“Aprendemos e interpretamos a aprendizagem  
de maneiras diferentes, então, não dá para  
achar que um jeito de ensinar vai funcionar  
para todo mundo”.*  
*(GONÇALVES, 2019)*

## RESUMO

Esse estudo tem como tema as contribuições da psicomotricidade através de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do Ensino Fundamental. Onde objetivou conhecer as contribuições da psicomotricidade através de jogos e brincadeira no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do Ensino Fundamental em uma escola estadual do município de Parintins. A partir dos estudos sobre a psicomotricidade e como ela pode ser utilizada no Ensino Fundamental através de jogos e brincadeiras que construímos nosso percurso teórico e metodológico, tendo como tipo de pesquisa a fenomenologia, por permitir não apenas observar de forma neutra o universo da pesquisa, mas participar de todas as atividades desenvolvidas em seu processo. Como os instrumentos de pesquisa a observação participante e o questionário com perguntas abertas e fechadas, com o propósito de extrair informações necessárias acerca da temática em estudo. Teve os principais teóricos que fundamentaram o estudo Gonçalves (2019), Le Boulch (1987), Fonseca (2008), Lopes (2010), Meur e Staes (1989) que solidificaram o entendimento sobre o assunto abordado, nos dando mais embasamento e autoridade para discorrer sobre a temática. Além desses, temos outros teóricos que vem trazendo discussões muito pertinentes ao longo de todo nosso trabalho. Dessa forma, foi possível compreender a importância da psicomotricidade através de jogos e brincadeiras e como ela pode fazer a diferença na vida das crianças nessa etapa de ensino. E constatamos como é importante que ela seja trabalhada nessa modalidade de ensino, trazendo ganhos cognitivos, motores e sociais para as crianças.

**Palavras-chave:** Psicomotricidade; jogos e brincadeiras psicomotoras; ensino-aprendizagem.

## ABSTRACT

This study has as its theme the contributions of psychomotricity through games and games in the teaching-learning process in the 1<sup>st</sup> year of Elementary School. Where it aims to know the contributions of psychomotricity through games and play in the teaching-learning process in the 1<sup>st</sup> year of Elementary School in a state school in the municipality of Parintins. From the studies on psychomotricity and how it can be used in Elementary School through games and games that we built our theoretical and methodological path, having as a method of procedure the study of phenomenology, because it allows not only to observe in a neutral way the universe of research, but participate in all activities developed in its process. As the research instruments, the participant observation and the questionnaire with open and closed questions, with the purpose of extracting necessary information about the subject under study. Having the main theorists who based our study Gonçalves (2019), Le Boulch (1987), Fonseca (2008), Lopes (2010), Meur e Staes (1989) that solidified our understanding of the subject addressed, giving us more foundation and authority to discuss about our theme. In addition to these, we have other theorists who have been bringing very relevant discussions throughout our work. In this way, it was possible to understand the importance of psychomotricity through games and games and how it can make a difference in the lives of children at this stage of teaching. And we see how important it is that it is worked on in this teaching modality, bringing cognitive, motor and social gains to children.

**Keywords:** Psychomotricity; psychomotor games and games; teaching-learning.

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Brincadeira Passe a bola. ....	25
Quadro 2: Jogo Caça ao tesouro. ....	26
Quadro 3: Brincadeira Amarelinha.....	26
Quadro 4: Brincadeira Estátua. ....	27
Quadro 5: Jogo Pescaria. ....	28
Quadro 6: Brincadeira Corre Cutia. ....	28
Quadro 7: Jogo Boliche com garrafa pet. ....	29
Quadro 8: Jogo Quebra-Cabeça com figuras e palavras.....	30
Quadro 9: Perguntas do questionário da docente. ....	40

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	10
<b>CAPÍTULO I: REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	12
1.1 Definição de Psicomotricidade .....	12
1.1.1 Educação psicomotora .....	13
1.1.2 Reeducação psicomotora .....	14
1.1.3 Neurociência e psicomotricidade.....	15
1.2 Desenvolvimento psicomotor na primeira infância.....	17
1.2.1 Desenvolvimento psicomotor através de jogos e brincadeiras na primeira infância. .....	21
1.2.2 A relação entre Psicomotricidade e os jogos e brincadeiras em sala de aula. ....	233
1.2.3 Tipos de jogos e brincadeiras psicomotoras .....	25
1.3 Práticas psicomotoras no ambiente escolar dentro e fora da sala de aula. ....	31
1.3.1 A prática pedagógica do professor de 1º ano do ensino fundamental, no processo de ensino-aprendizagem através de jogos e brincadeiras psicomotoras. ....	32
1.3.2 As contribuições da psicomotricidade através de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do Ensino Fundamental. ....	36
<b>CAPÍTULO II: PERCURSO METODOLÓGICO</b> .....	38
<b>CAPÍTULO III – ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS</b> .....	41
3.1 Criando novos caminhos através de jogos e brincadeiras .....	41
3.2 Os jogos e brincadeiras e suas múltiplas habilidades psicomotora .....	45
3.3 O poder dos jogos e brincadeiras psicomotoras em sala de aula. ....	50
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	54
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	56

## INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras fazem parte do universo infantil e devem estar presentes ao longo do processo de escolarização, desde a Educação Infantil até o Ensino Fundamental. Além de estimular a imaginação e a ajudar na socialização das crianças, jogos e brincadeiras podem desenvolver habilidades psicomotoras muito importantes para elas, se tornando uma ferramenta educacional muito valiosa para os professores que integram essa prática em suas aulas.

Diante disso, nosso estudo buscou conhecer quais as contribuições da psicomotricidade através de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do ensino fundamental em uma Escola Estadual do Município de Parintins. E para que isso fosse possível, traçamos os seguintes objetivos: Identificar quais professores utilizam a psicomotricidade através de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do ensino fundamental; Verificar como é aplicado pelos professores a psicomotricidade através de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do ensino fundamental; Analisar quais são as contribuições da psicomotricidade através de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do ensino fundamental.

Durante o estudo, autores como: Gonçalves (2019), Le Boulch (1982, 1987), Fonseca (2008), Lopes (2010), Meur e Staes (1989) solidificaram nosso entendimento sobre o assunto abordado, nos dando mais embasamento para discorrer sobre nossa temática. Além desses autores, outros teóricos também trazem discussões pertinentes ao longo de nosso trabalho.

Este Trabalho de Conclusão de Curso é estruturado em três capítulos. O capítulo I é composto pelo referencial teórico que traz em seu decorrer o histórico da psicomotricidade, sua educação-reeducação, a psicomotricidade e a neurociência. Abordamos também o desenvolvimento psicomotor na primeira infância e os jogos e brincadeiras psicomotoras na sala de aula, os tipos de jogos e brincadeiras psicomotores, além de discutirmos sobre a prática pedagógica do professor de 1º ano em relação aos jogos e brincadeiras e suas contribuições.

No capítulo II descrevemos os caminhos metodológicos do nosso estudo, esmiuçando o processo que foi desenvolvido. E para que isso fosse possível temos como método de procedimento, o estudo da fenomenologia por permitir não apenas observar de forma neutra o universo da pesquisa, mas participar de todas as atividades desenvolvidas em seu processo. Como os instrumentos de pesquisa usamos observação participante e o questionário com perguntas abertas, com o propósito de extrair informações necessárias acerca da temática em estudo. O sujeito de nossa pesquisa foi uma professora de 1º ano do Ensino Fundamental de uma Escola Estadual do Município de Parintins, que abrilhantou nossa pesquisa com sua forma

de lecionar, trazendo ainda mais inspiração para nossa prática docente.

O capítulo III traz os resultados e as análises de nossa pesquisa, que foram realizadas por meio das observações de campo e do questionário com a professora pesquisada. Evidenciamos a partir disso, o ganho qualitativo que os alunos de 1º ano do Ensino Fundamental apresentaram em seu processo de ensino e aprendizagem, através do uso de jogos e brincadeiras psicomotoras em suas aulas. Mostrando que é possível que o professor de 1º ano do Ensino Fundamental, utilize essas ferramentas no dia a dia escolar de diversas maneiras, atrelando a interdisciplinaridade a seu plano de aula, enriquecendo ainda mais suas aulas, trazendo a ludicidade para o processo de alfabetização e conseqüentemente para o ensino-aprendizagem de seus alunos.

Na última parte que compõe nosso trabalho tecemos nossas considerações finais, fazendo um apanhado dos principais pontos abordados nesse estudo, ressaltando ainda mais a importância de se trabalhar a psicomotricidade através de jogos e brincadeiras no 1º ano do Ensino Fundamental. Além de tecermos nosso ponto de vista, sobre a relevância de nossa pesquisa e o público de para o qual ela se destina.

## CAPÍTULO I: REFERENCIAL TEÓRICO

### 1.1 Definição de Psicomotricidade

Para entendermos o que é a psicomotricidade e sua importância, é preciso conhecer sua gênese e seu contexto histórico. Embora a psicomotricidade seja conhecida mundialmente em seu âmbito educacional, hospitalar, empresarial e em terapias psicomotoras, foram necessários muitos anos de estudos para entender e conhecer a grande importância dela em todas as fases de nossa vida e suas consequências quando não trabalhada no decorrer do nosso desenvolvimento.

A psicomotricidade teve sua origem na França em meados do século XIX; a princípio estava diretamente ligada a estudos neurológicos. No começo do século XX, Ernest Dupré, renomado psiquiatra francês, estudava a relação do psiquismo-motricidade, e foi o pioneiro da psicomotricidade levando autores como Henri Wallon, Jean Piaget, Arnold Gesell, e outros estudiosos da época a pesquisar pelo mesmo viés. Nessa fase inicial a psicomotricidade tinha seus estudos voltados para o desenvolvimento e as habilidades motoras e para possíveis atrasos intelectuais de determinadas crianças.

Em 1947 com bases nos estudos feitos por Dupré, Wallon e Piaget, o professor e psiquiatra Julian de Ajuriaguerra trouxe um novo olhar para a linha de estudos da psicomotricidade. Não se deve observar apenas as habilidades motoras, Ajuriaguerra em seus estudos afirmava que era preciso estudar o homem em toda sua totalidade. Segundo Marizot (2018) a partir desse olhar que Ajuriaguerra traz para a Psicomotricidade, ela é percebida “como uma atividade de um organismo total e expressa a personalidade inteira, que corresponderia a uma análise geral do indivíduo”. A partir de então a psicomotricidade vai estudar o homem em todas as suas fases de vida.

Muitos autores por meio de seus estudos e pesquisas no campo da psicomotricidade formulam conceitos a respeito da mesma. A Associação Brasileira de Psicomotricidade (ABP) afirma que:

Psicomotricidade é a ciência que tem como objetivo de estudo o homem através do seu corpo em movimento e em relação ao seu mundo interno e externo. Está relacionada ao processo de maturação, onde o corpo é a origem das aquisições cognitivas, afetivas e orgânicas (ABP, s.d.)

O homem é visto de maneira integral, em todos seus aspectos cognitivos, emocionais, motor e em todas as etapas de seu desenvolvimento, ou seja, a psicomotricidade vai ser

trabalhada desde os primeiros passos até sua vida adulta. Gonçalves (2019, p. 63) diz que a “psicomotricidade tem o objetivo de enxergar o ser humano em sua totalidade, nunca separando o corpo (cinestésico), o sujeito (relacional) e a afetividade”. Nessa premissa o sujeito deverá estar em equilíbrio tanto com seu lado afetivo, motor e cognitivo. Essa harmonia terá reflexos positivos em seu desenvolvimento ao longo de sua vida.

Como forma de atender todo esse percurso psicomotor, a psicomotricidade tem três linhas de atuação: a educação psicomotora, a reeducação psicomotora e a terapia psicomotora. No entanto, vamos abordar apenas as duas primeiras linhas de atuação por fazerem parte da nossa área de estudo.

### 1.1.1 Educação psicomotora

Geralmente quando nos referimos a educação, logo nos vem à memória aquela que recebemos na família, na escola, ou em qualquer meio social que estivermos inseridos; a educação seja ela qual for estar sempre presente em nossa vida. Embora possamos ter inúmeras formas de educar, cada educação tem um propósito; independente de termos inúmeras particularidades tanto culturais como sociais, sempre vamos ser educados ou educar alguém tendo em vista uma finalidade ou propósito. A Educação psicomotora não é diferente, propõe uma aprendizagem através do seu próprio corpo, uma aprendizagem que busca desenvolver tanto os aspectos motores quanto os cognitivos e afetivos de quem estar recebendo essa educação. De acordo com Santos:

Um dos campos de aplicação da psicomotricidade é a educação, onde é uma atividade preventiva que propicia a criança desenvolver suas capacidades básicas, sensoriais, perceptivas e motoras levando a uma organização neurológica mais adequada para o desenvolvimento da aprendizagem (SANTOS, 2010, p. 03).

Assim como Santos (2010), autores como Le Boulch (1982, 1987), Faber e Souza (2008), Gonçalves (2019), Silva (2009), acreditam que a educação psicomotora deve começar a ser trabalhada com as crianças, de preferência na fase escolar. Embora estudos tenham mostrado que é importante trabalhar a psicomotricidade desde os primeiros momentos de vida, no entanto, é na escola que ela será trabalhada formalmente, seja mediada pelo professor em uma atividade em sala de aula ou em uma brincadeira ao ar livre no espaço escolar. Em ambas as realidades está sendo trabalhado o desenvolvimento psicomotor, como a socialização, a motricidade e a afetividade. Além disso, ela pode ser trabalhada como forma de intervenção

educativa, quando se observa que a criança apresenta algum tipo de dificuldade de aprendizagem.

É de grande importância trabalhar a educação psicomotora na Educação Infantil, como também se faz necessário trabalhar ao longo de toda sua vida escolar. Meur e Staes afirmam que:

Para a maioria das crianças que passam por dificuldade de escolaridade, **a causa do problema não estar no nível de classe a que chegaram, mas bem antes, no nível das bases.** Os elementos básicos ou 'pré-requisitos', condições mínimas necessárias para uma boa aprendizagem, constituem a estrutura de uma educação psicomotora (MEUR; STAES, 1989, p. 08, grifo nosso).

Quando não se trabalha o desenvolvimento psicomotor de maneira satisfatória e significativa, as crianças acabam tendo grandes dificuldades ao iniciar seu processo de alfabetização, já que seu esquema corporal, lateralidade, percepção espacial, orientação temporal e espacial, organização espacial e temporal estarão diretamente ligados a seu processo de aprendizagem. Neste caso o profissional docente, pode usar a reeducação motora como meio de intervir e sanar as dificuldades de seus alunos.

### 1.1.2 Reeducação psicomotora

Embora a educação psicomotora tenha seu início na Educação Infantil ou até mesmo de maneira não intencional no âmbito familiar, essa não é uma realidade que se aplica a todos. Muitas crianças acabam tendo uma grande carência de uma educação psicomotora, o que tem como consequência uma grande dificuldade de se desenvolver plenamente no âmbito escolar.

É decorrente encontrarmos crianças que já estão no segundo ou terceiro ano do ensino fundamental que possuam dificuldade em trabalhar as habilidades manuais, não conseguem ter um ritmo na leitura, não conseguem distinguir entre *direito* e *esquerdo*, confunde com grande frequência *p* e *b* ou *12* e *21*, possuem uma grande dificuldade em distinguir *antes* e *depois* e não conseguem ter uma sequência lógica ao escrever um texto. Todas essas dificuldades são consequências de não ter sido trabalhado com a crianças o esquema corporal, lateralidade, percepção espacial, além da orientação e organização temporal e espacial.

Ao encontrar essa realidade na sala de aula, espera-se que o professor comece a trabalhar com essas crianças a reeducação psicomotora. Essa reeducação pode ser feita ao longo do dia a dia escolar de forma individual ou em grupo, o que pode levar ao sucesso dessa reeducação e a relação de confiança que será estabelecida entre professor e aluno. O professor fará essa

intervenção com intuito de conseguir um ganho no processo de aprendizagem, além de trabalhar o psicológico da criança que, muitas vezes, foi repreendida por ter dificuldades. Embora não se tenha uma idade determinada para uma reeducação psicomotora, Meur e Staes afirmam que:

A idade de 6 anos é a mais comum para as reeducações. E na primeira série que o professor constata mais seguramente as deficiências de organização espacial ou temporal da criança, sua lentidão no trabalho e sua falta de concentração (MEUR; STAES, 1989, p. 23).

Por mais que essa reeducação seja realizada com as crianças no ensino fundamental, é bem comum que adolescentes, jovens ou adultos precisem fazer uma reeducação psicomotora, consequência de um possível descuido da família ou até mesmo do professor. Esse fato pode ter implicações psicomotoras para toda a vida, as quais, na grande maioria das vezes, por falta de conhecimento acabam sendo normalizadas.

### 1.1.3 Neurociência e psicomotricidade

Há alguns séculos, existia a teoria que as crianças eram como papel em branco, e era através das aulas e do professor e que esse papel vinha sendo preenchido. Depois disso, elas eram como computadores a serem programados, o professor era responsável por esse processo, cabendo a ele medir o que seria aprendido por elas. Essas concepções não viam o cérebro como responsável por todas as informações que as crianças adquiriam, fato esse que tempos depois foram anulados por evidências de estudos de teóricos que buscavam investigar como acontecia a aprendizagem.

Os estudos da neurociência mostram que tudo o que somos e como aprendemos está inteiramente ligado com o funcionamento cerebral. Essa aprendizagem acontece ainda no útero e se perpetua ao longo da vida. E as relações que temos com o meio que vivemos, serão os estímulos necessários para o pleno desenvolvimento da nossa aprendizagem. Segundo Cosenza e Guerra:

A interação com o ambiente é importante porque é ela que confirmará ou induzirá a formação de conexões nervosas e, portanto, a aprendizagem ou aparecimento de novos comportamentos que delas decorrem. Em sua imensa maioria nossos comportamentos são aprendidos, e não programados pela natureza (COSENZA; GUERRA, 2011, p. 34).

Logo, estamos em constante aprendizagem, e com os estímulos certos estamos propícios a ter um desenvolvimento significativo. No ambiente escolar se o professor usa de estratégias

para fazer com que a aprendizagem dos seus alunos seja significativa, terá grandes chances de alcançar o sucesso; assim as crianças precisam ser instigadas e estimuladas em sala de aula.

Já foi comprovado que nosso cérebro está em constante transformação, e conseqüentemente nos tornamos capazes de aprender toda e qualquer coisa, dependendo apenas de nós mesmos para tal feito. Boaler (2010, p.29) afirma que “é libertador quando abandonamos a ideia de que nossos cérebros são fixos, paramos de acreditar que nossa genética determina nossas trajetórias de vida e aprendemos que nossos cérebros são incrivelmente adaptáveis”. Somos capazes de trilhar nosso próprio caminho e aprender tudo que nos propomos a aprender. No entanto, assim como podemos aprender toda e qualquer coisa que quisermos, é comum que devido a experiência negativas, muitas vezes nos sabotamos, acreditamos que não vamos conseguir e acabamos tornando isso realidade. Situações muito comuns que encontramos no ambiente escolar, em meio aos estudantes. É muito comum encontrarmos estudantes de diferentes faixas etárias, dizendo que não são capazes de aprender ou até que tudo se torna muito difícil de aprender ou até mesmo que nunca vão aprender tal conteúdo. No entanto, essa concepção muda quando os professores usam diferentes metodologias ou ferramentas para ensiná-los; só assim, expostos a diferentes metodologias ou ferramentas educacionais, esses alunos conseguirão ter uma boa aprendizagem. Mas o primeiro passo, é acreditar que são capazes de aprender qualquer coisa que queiram aprender.

Usando o desenvolvimento psicomotor aliado ao cognitivo e ao afetivo a psicomotricidade também traz uma maneira de aprender: o aprender através do movimento do corpo, aliando sempre seu lado emocional e social para isso. Não aprendemos isolados do mundo, mas no convívio social; somos seres sociais e nossas relações emocionais uns com os outros afetam nossa vida diretamente. A plasticidade cerebral é um exemplo de como nosso sistema nervoso pode modificar-se de acordo com diferentes estímulos. Segundo Relvas:

a plasticidade cerebral é a capacidade do sistema nervoso alterar o comportamento do sistema motor e perceptivo em mudanças no ambiente, por meio da conexão e (re) conexão das sinapses nervosas, organizando e (re) organizando as informações dos estímulos motores e sensitivos (RELVAS, 2011, p. 64).

Dessa maneira, fazendo as conexões e reconexões, as crianças conseguem desenvolver e aprender coisas novas. Assim, como naturalmente acontece em crianças, um adulto que sofre um acidente e perde momentaneamente os movimentos motores, através de exercícios psicomotores conseguirá realizar seus movimentos novamente, uma vez que esses exercícios são estímulos que o sistema nervoso precisa para ir se modificando. É dessa maneira que

acontece quando usamos a psicomotricidade na aprendizagem das crianças, através dos estímulos certos dos movimentos, conseguimos fazer intervenção na dificuldade de aprendizagem, além de propiciar um bom desenvolvimento psicomotor das crianças, quando as mesmas têm uma educação psicomotora.

## **1.2 Desenvolvimento psicomotor na primeira infância**

Estamos em constante desenvolvimento; desde a fase uterina ao primeiro pulsar do nosso coração até o fim da vida. Ao decorrer da nossa infância, é bem mais perceptível o desenvolvimento, já que o mesmo acontece de maneira bem mais rápida. Quem nunca ouviu uma mãe comentar que, as crianças crescem em um piscar dos olhos, ou “um dia desses, meu filho usava fraldas e agora já está todo independente”, embora as mães não tenham domínios dos conhecimentos científicos que envolvem o desenvolvimento infantil, graças a suas experiências cotidianas conseguem identificar as fases do desenvolvimento de seus filhos.

O desenvolvimento infantil não acontece de forma padronizada para todas as crianças, nem são definidas como uma regra a ser seguida. Alves (2012, p. 87) afirma que “O desenvolvimento é contínuo. A criança desenvolve-se de maneira contínua desde os primeiros dias de vida. Crescimento em altura e peso, desenvolvimento intelectual e afetivo dependem de influências comuns”. Cada criança tem seu próprio ritmo de desenvolvimento, por mais que tenham a mesma idade cronológica, seu desenvolvimento cognitivo, social e motor dependerá das influências externas.

Autores como Wallon, Piaget e Vigotsky trouxeram em suas pesquisas grandes contribuições quanto ao desenvolvimento psicomotor da criança; em suas teorias, embora distintas entre si, conseguem ter um ponto em comum: os autores enfatizam que o desenvolvimento infantil sofre influência direta do meio social que estão inseridas. Fonseca (2008, p. 15) ao fazer um estudo introdutório à uma obra de Wallon, cita que “A sociedade é para o homem uma necessidade orgânica que determina o seu desenvolvimento e, portanto, a sua inteligência”. Tal afirmação mostra como o meio social tem uma grande influência no pleno desenvolvimento infantil; será o ponto chave para que sejam desenvolvidas habilidades cruciais em seu processo de desenvolvimento psicomotor, principalmente no período que abrange a primeira infância.

Há alguns anos, a primeira infância abrangia do nascimento aos três anos de idade. No entanto, com os avanços de novas pesquisas e estudos, hoje de acordo com a Lei 13.257 de 8 de março de 2016 “considera-se primeira infância o período que abrange os primeiros 6 (seis)

anos completos ou 72 (setenta e dois) meses de vida da criança” (BRASIL, 2016). Essa lei reforça o que a ciência já vem estudando ao longo dos anos, referente ao desenvolvimento e habilidades das crianças na primeira infância. Tornando-se legalmente obrigatório que seja oferecidas condições para que aconteça o desenvolvimento integral da criança na primeira infância e ao decorrer de seu desenvolvimento infantil.

Antes da lei ser formulada, muitos teóricos debruçaram seus estudos no desenvolvimento infantil, mais precisamente em relação ao desenvolvimento psicomotor, pois é graças a ele que podemos entender como acontece o desenvolvimento infantil. Segundo Lopes:

O termo desenvolvimento psicomotor diz respeito à interação existente entre o pensamento, consciente ou não, e o movimento efetuado pelos músculos, com auxílio do sistema nervoso. Estudar o desenvolvimento psicomotor implica em compreender as transformações contínuas que ocorrem por meio da interação dos indivíduos entre si e com o meio em que vivem (LOPES, 2010, p. 29).

O desenvolvimento psicomotor engloba todos os aspectos do desenvolvimento do ser humano. Ele é responsável por conseguirmos manipular um simples objeto, andar, correr, pular, escrever e dessa maneira desenvolvendo o equilíbrio, a lateralidade, a coordenação óculo-manual, o ritmo e principalmente equilibrar o tônus corporal. Essas ações se fazem presente desde nossa fase uterina até o fim da vida.

Henri Wallon aborda os estágios do desenvolvimento psicomotor infantil. Em cada estágio, são desenvolvidas importantes habilidades psicomotoras que ao longo do desenvolvimento serão cruciais para o pleno desempenho da criança em sua vida social, familiar e escolar. No primeiro estágio, denominado por Wallon como estágio impulsivo, está o desenvolvimento do recém-nascido, quando os movimentos serão involuntários com estímulos mais internos que externos. Lopes, ao debruçar-se sobre a teoria psicogenética de Wallon, afirma que:

Os movimentos e os reflexos nesse estágio são simples descargas de energia muscular, em que as reações tônicas e clônicas se apresentam sob a forma de espasmos descoordenados sem significado ou intenção, como as pedaladas e as braçadas nos primeiros meses. A ação, no entanto, já é portadora de uma carga afetiva que alterna entre o bem-estar e o mal-estar condições somáticas que, necessariamente, na fase inicial irão se manifestar através de descargas motoras indiferenciadas (LOPES, 2010, p. 40).

Embora os movimentos do recém-nascido sejam involuntários, é através desses

movimentos que ele irá mostrar quando sentir desconforto ou fome. Nessas ações ele manifesta o que Fonseca (2008, p. 22) denomina de “motricidade visceral precisa e automática”, já que suas necessidades básicas de sobrevivências irão guiar seus movimentos e sensações. E aos poucos responderá afetivamente aos seus familiares mais próximos, no caso seus pais, criando através da afetividade um forte vínculo com eles.

Aos 6 meses se inicia o segundo estágio, denominado de tônico-emocional, o qual se estende até aos 12 meses. Aqui a criança já começa a ter controle dos seus movimentos corporais, como sentar e engatinhar, embora ainda não consiga ter comunicação por meio das palavras; suas ações não são mais automáticas e nem viscerais. Lopes afirma que:

A característica principal do estágio tônico-emocional é a transformação das descargas motoras em forma de comunicação. Por meio das respostas obtidas, o bebê vai associando reações, interpretando situações e elaborando sua atuação no grupo social em que está inserido, mas, ainda, de forma bem rudimentar (LOPES, 2010, p. 45).

A comunicação será feita por mímicas ou por movimentos através dos gestos corporais, e ao longo dessa fase irá desenvolver a fala. Nesse estágio, se inicia a organização espacial, e o primeiro exemplo disso é quando o bebê engatinha, e consegue explorar o espaço ao deslocar-se pela sua casa por exemplo; dessa maneira já começa a desenvolver sua autonomia e começando a explorar o mundo através de seu sentido, marco esse que dará continuidade para o próximo estágio.

O estágio seguinte abrange dos 12 aos 24 meses; denominado de sensório-motor, é nele que a criança começa a descobrir a si mesmo e ao ambiente que está inserida. Tudo vai ser uma descoberta, e usará seu corpo, seus movimentos e principalmente seus sentidos para isso, agora de forma mais coordenada. Lopes afirma que:

Nesse estágio, as relações da criança com o seu ambiente multiplicam-se e aumentam. Portanto, a maturidade na organização das suas sensações, ações e emoções, do estágio anterior impulsivo e dependente do outro, passa a novos encadeamentos de causa e efeito, provocando no outro novas disposições para satisfazer às suas necessidades. **A criança passa a ser agora um continente a descobrir, a explorar e a manusear, não só em termos motores, mas em termos psíquicos também** (LOPES, 2010, p. 46, grifo nosso).

Embora ainda pequena, a criança já tem autonomia de expressar seus desejos. Manuseia os objetos como forma de descobrir o ambiente que está inserido. Nessa fase, os pais tendem a ficar mais atentos, já que a criança estará em constante movimento, e tende a pegar, morder e

tocar todo e qualquer objeto, inseto, ou qualquer coisa que considerar desconhecido. Aliado à curiosidade instintiva das crianças nesse estágio, os pais costumam (ou deveriam) oferecer a criança jogos manipulativos, como jogos de encaixe ou de empilhar, jogos que estimulem e ajudem no processo do desenvolvimento cognitivo. Esse estágio é o ponto de partida para a criança começar a desenvolver e tomar consciência de si próprio e do outro, ponto que será bem mais desenvolvido no estágio seguinte.

De 2 aos 3 anos a criança está no estágio projetivo. Segundo Fonseca (2008, p. 31) “nesta fase projetiva, dá uma grande importância ao simulacro e a imitação que considera imprescindível para novas aprendizagens”. Dessa forma, através da imitação do adulto, seja ao comer sozinho, se vestir ou despir-se, ou em suas brincadeiras quando imita gestos e comportamentos de alguém, que está em seu meio familiar, social ou midiático, a criança conseguirá desenvolver e relacionar a motricidade com suas ações, criando alicerces para o estágio personalístico.

O estágio seguinte abrange dos 3 aos 6 anos, chamado personalístico. Nele a criança está construindo aspectos pessoais do ser, voltados para a construção de sua personalidade, a criança vai tomando consciência de si como sujeito social, tudo o que foi desenvolvido nos estágios anteriores servirão de bases para esse estágio. Lopes afirma que:

Com a ampliação de sua capacidade de analisar, sintetizar, generalizar e comparar fatos, por volta dos seis anos, a criança ingressa no estágio categorial. O centro das atenções dela se volta para os ganhos intelectuais, para a aquisição de conhecimentos e para a conquista do mundo externo (LOPES, 2010, p. 54).

Dessa maneira, com o início da vida escolar, a criança desenvolve mais autonomia e independência por estar longe dos pais. Com isso sentirá a necessidade de se afirmar e conquistar autonomia causando grandes conflitos internos. É por isso, que é recomendado que a criança nessa faixa etária de 3 a 6 anos, participe de jogos e brincadeiras em grupos, como forma de socialização e até mesmo de integração com o novo ambiente. Nesse estágio a criança passará pelo período de oposição (busca de afirmação de si), sedução (ser admirada, ser o centro das atenções), imitação (geralmente a pessoas que a criança admira). No fim dessa fase, como afirma Fonseca (2008, p. 37) a criança já possui “um equilíbrio postural, afetivo e cognitivo” que fará com que ela possua uma resposta a inquietações e questionamentos do próximo estágio.

Ao último estágio, Wallon denominou de puberdade e adolescência. Esse estágio abrange a saída da infância e início da adolescência, geralmente entre os 11 e 12 anos de idade. Fonseca (2008, p. 37) ressalta que “a denominada crise da puberdade marca a passagem da

infância à adolescência, passagem visíveis em termos somáticos e biológicos”. É marcada pelo desenvolvimento da afetividade mais ampla e a busca da autoafirmação e conflitos pessoais. É a fase do amadurecimento da criança para sua entrada na adolescência.

É importante salientar que, embora Wallon tenha colocado “estágio do desenvolvimento infantil”, cada criança irá desenvolver-se de acordo com seu ritmo, e com as influências que ela terá com seu meio social. Entender como acontece o desenvolvimento infantil é de suma importância principalmente no meio educacional, já que o desenvolvimento psicomotor na primeira infância será a base as habilidades que serão desenvolvidas ao longo da vida escolar, familiar e social.

### 1.2.1 Desenvolvimento psicomotor através de jogos e brincadeiras na primeira infância.

Os jogos e brincadeiras, na grande maioria das vezes, estão presentes na vida das crianças ao longo de seu desenvolvimento. É através destes que as crianças descobrem o mundo à sua volta, e acabam desenvolvendo habilidades como a motricidade, cognição e a socialização com os demais que fazem parte do seu ciclo social. Mattos (2004, p. 09) traz grande contribuição quando afirma que “Os jogos e brincadeiras são uma grande fonte de construção de significado e limites. Além de estar comunicando-se com o mundo, a criança está se expressando”. Ela consegue interagir e expressar-se com quem está em sua volta, seja os familiares que fazem parte de sua vida ou com outras crianças. E essa interação pode ser feita em casa, na escola, em um parque, ou qualquer outro ambiente em que ela está inserida.

Cada jogo e brincadeira tem um objetivo a ser cumprido, e ao brincar a criança consegue desenvolver habilidades psicomotoras mesmo de forma involuntária. Quando o jogo e a brincadeira são ofertados pelo âmbito escolar, essas atividades terão sempre o intuito de desenvolver alguma habilidade específica. Mattos (2004, p. 13) afirma que “é incontestável a importância das atividades motoras na educação, pois elas contribuem para o desenvolvimento global das crianças”; o profissional docente vai transformar um simples jogo e brincadeira em uma forma riquíssima e prazerosa de aprendizagem, desenvolvendo habilidades que são fundamentais para as crianças principalmente na fase do desenvolvimento da leitura e escrita, assim como no raciocínio lógico-matemático. Ou seja, pode usá-los como forma de intervenção de possíveis dificuldades educacionais, promovendo dessa forma um desenvolvimento global de seus alunos.

Antes da fase escolar, os jogos e brincadeiras realizados pelas crianças, tais como: esconde e esconde, brincadeira com bola, correr livre em um parque, subir e descer degraus,

brincar de empilhar objetos etc., são realizados pela própria satisfação e alegria de brincar. Mattos (2004, p. 07) afirma que “o jogo inicia nos primeiros contatos com o mundo. Nessa fase, o jogo tem como finalidade o próprio prazer, pois a criança explora o mundo por meio dos sentidos”. Podemos afirmar que no primeiro momento, são os pais que farão as intervenções necessárias, mostrando aos pequenos que sempre há uma regra e objetivo para cada brincadeira.

No âmbito escolar, os jogos e brincadeiras vão complementar e dar suporte ao processo de ensino-aprendizagem e às possíveis dificuldades na escrita, leitura ou na matemática, trabalhando a coordenação motora ampla. Almeida (2014) diz que a criança pode desenvolver uma boa organização corporal, conseguindo ter domínio e consciência do próprio corpo. A coordenação motora fina, se bem desenvolvida vai ser de suma importância quando ela estiver no processo de escrita, em que precisará fazer o movimento de pinça para pegar no lápis. Segundo Almeida:

Quando uma criança começa a desenvolver uma boa coordenação motora fina, será comum observar que ela também apresentará uma boa tonicidade muscular nos membros superiores e inferiores. Ela poderá apanhar copo de plástico sem amassá-los, poderá pintar e colorir sem muita força [...] (ALMEIDA, 2014, p. 51).

Ou seja, habilidades que serão de grande importância para as crianças em desenvolvimento, sendo úteis para toda vida e cruciais na primeira infância. Assim como o desenvolvimento da coordenação motora ampla e fina, desenvolvimento da lateralidade, desenvolvimento das percepções (musical, olfativa, gustativa, espacial, temporal, corporal), além de ampliar o raciocínio lógico, estimular a socialização, trabalhar a atenção e a concentração e muitas outras habilidades que devem ser desenvolvidas na primeira infância.

Trabalhar essas habilidades cognitivas e motoras através de jogos e brincadeiras com as crianças no período da primeira infância, terá reflexos positivos ao longo de todo o seu desenvolvimento, além de dar significado ao mundo. Através do lúdico dos jogos e brincadeiras, ela também aprenderá a socializar, além de amenizar dificuldades escolares referentes a escrita e ao raciocínio lógico. Le Boulch (1982, p. 140) corrobora afirmando que “a criança vai adquirir pouco a pouco confiança nela, e melhor conhecimento de suas possibilidades e limites, com frequência imposto pela presença de outra criança com quem deverá cooperar durante o jogo”. Dessa maneira, fica nítido os benefícios de atrelar os jogos e brincadeiras ao processo de desenvolvimento psicomotor das crianças ainda na primeira infância, e os ganhos qualitativos quanto ao desenvolvimento cognitivo, motor e social.

### 1.2.2 A relação entre Psicomotricidade e os jogos e brincadeiras em sala de aula.

Em tempos passados, os jogos e brincadeiras realizados pelas crianças eram relacionados a inutilidades ou um passatempo sem importância, que tinha como único objetivo entreter ou ocupar a mente. Com o passar das décadas, eles vêm ganhando espaço e importância principalmente no âmbito educacional, se tornando grandes aliados no desenvolvimento físico, cognitivo e afetivo das crianças, como cita Rossi:

O trabalho da educação psicomotora com as crianças deve prever a formação de base indispensável em seu desenvolvimento motor, afetivo e psicológico, dando oportunidade para que por meio de jogos, de atividades lúdicas, se conscientize sobre seu corpo (ROSSI, 2012, p. 02).

Partindo dessas atividades psicomotoras, a criança terá um melhor desenvolvimento, que refletirá diretamente em seu processo de ensino-aprendizagem. Uma vez que a psicomotricidade está sempre aliada a toda e qualquer atividade que a criança desenvolva que estimule sua motricidade, isso reflete diretamente no seu desenvolvimento integral, um dos aspectos que a BNCC busca alcançar nas escolas de Educação Básica.

A educação escolar se norteia na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Segundo esse documento normativo, deverá acontecer uma formação que seja capaz de desenvolver seus sujeitos de maneira global e integral. Para que isso seja possível, elaborou-se competências gerais para serem desenvolvidas ao longo da educação básica (educação infantil, ensino fundamental e ensino-médio). Segundo a BNCC, quando se refere a educação infantil:

Na primeira etapa da Educação Básica, e de acordo com os eixos estruturante da Educação Infantil (**interações e brincadeiras**), devem assegurados seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, para que as crianças tenham condições de aprender e se desenvolver (BRASIL, 2018, p. 25, grifo nosso).

Fica evidente que a brincadeira – e inclui também os jogos – tem um papel importante dentro do que se espera trabalhar durante a primeira etapa da educação infantil. Uma vez que ao **brincar** a criança **convive, participa, explora, expressasse** e começa o seu processo de **autoconhecimento**. Fato esse que engloba todos os seis direitos que preconiza a BNCC. Para a primeira etapa da educação infantil, esses seis direitos serão trabalhados com crianças de 0 a 5 anos e 11 meses: as que estão inseridas nas creches, denominadas como bebês (zero a 1 ano e 6 meses) e crianças bem pequenas (1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses); e as inseridas nas pré-escolas, que são denominadas de crianças pequenas (4 anos a 5 anos e 11 meses).

A psicomotricidade também assume o papel de trabalhar com a criança seu

desenvolvimento integral em todos os seus aspectos. Logo, quando o professor trabalha jogos e brincadeiras em suas aulas para desenvolver o cognitivo, afetivo, motor e social, está trabalhando a psicomotricidade. Será ele que dará significado às brincadeiras ou jogos que por muitos anos eram considerados sem nenhuma importância.

No entanto, por mais que o brincar apareça como essencial na educação infantil, é de igual importância transportá-lo também para o ensino fundamental. Isso fará sua aprendizagem ser mais lúdica e divertida, além de tornar as aulas mais dinâmicas e satisfatórias, tanto para o professor quanto para seus alunos. Silva (2013, p. 06) contribui com essa ideia quando afirma que:

[...] nas séries iniciais do ensino fundamental, tem um papel de extrema importância, pois influencia diretamente no desenvolvimento do aluno, podendo ajudar na melhoria da aptidão física, e do desenvolvimento psicomotor utilizando jogos lúdicos, brincadeiras que estimulam o lado cognitivo, motor e sócio afetivo da criança. (SILVA, 2013, p. 06)

Podemos afirmar que, os jogos e brincadeiras aliados a psicomotricidade não estão presentes só na educação infantil. As crianças do 1º ano do ensino fundamental podem e devem ter em suas aulas os jogos e brincadeiras para auxiliar seu processo de ensino e aprendizagem. Kishimoto (2002) diz que o jogo representa a forma de violar a rigidez dos padrões de comportamento social, e isso se aplica muito bem às formas padronizadas de repassar conteúdos em sala de aula. Os jogos e as brincadeiras podem quebrar esse caráter mais sério, e padronizado que encontramos nas salas de aula, além de desenvolver habilidades motoras e cognitivas das crianças, tornando todo o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso.

Uma forma para que o professor consiga trabalhar as habilidades psicomotoras aliadas ao seu processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental, é adequar os jogos e brincadeiras que eram trabalhados na educação infantil, de acordo com suas necessidades. O jogo de pescaria, por exemplo, pode ser trabalhado na educação infantil com intuito de exercitar a coordenação motora fina e trabalhar a motricidade. Quando o professor adequa esse jogo para ser utilizadas nas turmas de 1º ao 5º ano, poderá além de desenvolver as habilidades motora, trabalhar as operações matemática, conceitos da língua portuguesa, conceitos de história, geografia, etc. Precisarás apenas de uma boa dose de criatividade, para fazer com que suas aulas saíam do comodismo dos livros didáticos, além de poder utilizar os jogos e brincadeiras de maneira interdisciplinar adequando-os de acordo com sua necessidade e realidade.

### 1.2.3 Tipos de jogos e brincadeiras psicomotoras

Cada jogo e brincadeira possui um objetivo a ser alcançado e uma habilidade a ser desenvolvida. Isso se expande para os jogos e brincadeiras mais atuais mediados por tecnologia, mas também para as geracionais que foram se aperfeiçoando ao longo do tempo. Dessa maneira, o que pode ser uma simples brincadeira ou um jogo singelo, como o jogo da velha<sup>1</sup> que vem sendo passado de geração a geração, desenvolve grandes habilidades psicomotoras nas crianças que dele se deleitam e se divertem. O que para os pais é apenas uma forma de diversão e passatempo, para um olhar treinado do professor, pode ser o elo que une o ensino-aprendizagem ao pleno desenvolvimento psicomotor das crianças.

Existem uma grande infinidade de jogos e brincadeiras psicomotoras, no entanto, neste trabalho apresentaremos uma pequena amostra de 4 jogos e 4 brincadeiras com suas habilidades psicomotoras, as quais podem servir de inspirações para professores e pais que queiram desenvolver tais habilidades com seus filhos ou alunos. As brincadeiras e jogos podem ser realizadas tanto com as crianças pequenas (4 anos a 5 anos e 11 meses) da Educação Infantil, quanto com as crianças do Ensino Fundamental. Os jogos e brincadeiras propostos podem ser realizados em grupos, uma vez que ao desenvolver brincadeiras e jogos em grupos estamos propiciando as crianças a socialização umas com as outras. De acordo com Mattos (2004, p. 13) “os jogos em grupos favorecem a integração e a socialização das crianças com o grupo”, dessa forma desenvolvendo também a autonomia e seu desenvolvimento social com os demais de seu meio.

**Quadro 1:** Brincadeira Passe a bola.

<b>Brincadeira:</b> Passe a bola	
<b>Habilidade da BNCC</b>	
<b>(EI03CG01):</b> Criar com o corpo formas diversificadas de expressão e sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, danças, teatros, músicas.	
<b>(EF15AR24):</b> Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.	
Objetivo	Estimular a coordenação motora, atenção, concentração.
Material	Bola
Prática	Ao som de uma música, todas as crianças deverão sentar-se ou ficar em pé,

<sup>1</sup> Segundo Mattos (2004, p. 101), o jogo da velha desenvolve raciocínio lógico, a socialização e o trabalho em equipe.

	<p>uma ao lado da outra até formar um círculo. Ao início da música a bola será passada para uma criança e ela deverá passar para a criança que está ao seu lado e assim por diante. Quando a música para de tocar, a criança que permanecer com a bola deverá dizer seu nome e quantos anos tem ou qualquer combinado estabelecido pelo professor no início da brincadeira.</p>
--	---

**Fonte:** Silva, 2022.

**Quadro 2:** Jogo Caça ao tesouro.

<p><b>Jogo:</b> Caça ao tesouro</p> <p><b>Habilidade da BNCC</b></p> <p><b>(EI02CG04):</b> Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc.</p> <p><b>(EF12EF03):</b> Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p> <p><b>(EF35EF01):</b> Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los valorizando a importância desse patrimônio histórico-cultural.</p>	
Objetivo	Estimular orientação espacial, estimular a lateralidade, trabalho em equipe.
Material	Objeto fica a critério de quem coordenará o jogo
Prática	Nesse jogo serão escondidos objetos, e as crianças deverão descobrir o local que cada objeto se encontra. Para que esses objetos sejam encontrados o mediador do jogo, dará dicas ou pistas, tais como: o objeto está em cima de um lugar, ou a esquerda de uma árvore, ou perto de um determinado ponto. As pistas deverão ser desvendadas para que o tesouro seja encontrado. Ganha quem desvendar todas as pistas e achar o tesouro.

**Fonte:** Silva, 2022.

**Quadro 3:** Brincadeira Amarelinha.

<p><b>Brincadeira:</b> Amarelinha</p> <p><b>Habilidade da BNCC</b></p> <p><b>(EI03CG02):</b> Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras atividades.</p> <p><b>(EF35EF01):</b> Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo,</p>	
--	--

<p>incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los valorizando a importância desse patrimônio histórico-cultural.</p> <p><b>(EF12EF03):</b> Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p>	
Objetivo	Estimular noções espaciais, esquema corporal, conceitos matemáticos.
Material	Um pincel ou giz para desenhar a amarelinha e uma pedra ou objeto pequeno e pesado.
Prática	<p>Antes de começar a brincadeira deverá ser feito um sorteio com a ordem de cada jogador. Cada um deverá ter sua própria pedra.</p> <p>O primeiro a pular deverá ficar em pé em frente à casa com o número 1, começa a jogar a pedrinha na casa do número 1, a casa que contém a pedrinha não poderá ser pisada, é preciso pular por cima dela. E sair pulando com um pé; ou no caso de ter duas casas um lado da outra poderá colocar os dois pés no chão, um em cada casa. O jogador deverá cumprir o trajeto e retornar a sua posição inicial. Ao se deparar com a pedra no número um, ele deverá se abaixar em um pé só, pegar a pedra e começar tudo novamente, jogando a pedra na casa de número 2. E assim fará até conseguir jogar sua pedra na última casa numerada.</p> <p>Passará sua vez de jogar se pisar na linha, a pedrinha não cair na casa numerada, perder o equilíbrio ou caso coloque os dois pés no chão no momento errado.</p> <p>Ganha a brincadeira quem fizer todo o trajeto completo de uma vez só, sem cometer nenhum dos erros citados acima.</p>

**Fonte:** Silva, 2022. <https://www.google.com/amp/s/www.fazfacil.com.br/lazer/amarelinha-como-brincar/%3famp=1>

#### **Quadro 4:** Brincadeira Estátua.

**Brincadeira:** Estátua

**Habilidade da BNCC**

**(EI03CG03):** Criar movimentos, gestos e olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.

**(EF12EF11):** Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (roda, cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças

individuais e de desempenho corporal.	
Objetivo	Estimular a orientação espacial, estimular a lateralidade, trabalho em equipe.
Material	Música
Prática	O mediador da brincadeira colocará uma música e pedirá que as crianças se movimentem ou dançam de acordo com o ritmo, quando a música parar todas as crianças devem ficar imóveis como uma estátua. A criança que se mexer sairá da brincadeira. E a brincadeira continuará com os outros do grupo. A brincadeira termina quando restar apenas uma criança.

**Fonte:** Silva, 2022.

**Quadro 5:** Jogo Pescaria.

<b>Jogo:</b> Pescaria	
<b>Habilidade da BNCC:</b>	
<b>(EI01CG06):</b> utilizar os movimentos de apreensão, encaixe e lançamento, ampliando suas possibilidades de diferentes materiais e objetos.	
<b>(EF01IP07):</b> identificar fonemas e suas representações por letras	
Objetivo	Estimular a coordenação motora fina, e viso-motora, concentração
Material	Peixes confeccionados ou peixinhos de plástico, uma vara de pesca pequena ou uma vareta com um ganchinho na ponta.
Prática	O professor poderá colocar em cada peixe uma sílaba, palavra, número ou cores ou qualquer assunto que queira fixar com a turma. Cada criança deverá pegar a varinha de pescar e deverá tentar pegar um peixe. Ao pegar o peixe ela deverá fazer o reconhecimento da grafia que cada peixe terá fixado em seu corpo. Esse jogo pode ser feito individualmente ou em grupo, fica a critério do mediador.

**Fonte:** Silva, 2022.

**Quadro 6:** Brincadeira Corre Cutia.

<b>Brincadeira:</b> Corre Cutia	
<b>Habilidade da BNCC</b>	
<b>(EI03CG05):</b> Criar movimentos, gestos e olhares, mímicas e sons com o corpo em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.	
<b>(EF12EF03):</b> Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das	

características dessas práticas.	
Objetivo	Desenvolver socialização, agilidade, coordenação motora ampla
Material	Um lenço ou uma toalhinha pequena
Prática	<p>As crianças ficarão sentadas em forma de círculo e de olhos vendados. O mediador escolherá o primeiro participante. Essa criança (pegador) ficará com o lenço na mão, e andará lentamente em volta do círculo enquanto todos cantam a seguinte música:</p> <p>Corre cutia, na casa da tia  Corre cipó, na casa da vó  Lencinho na mão, caiu no chão  Moça bonita, do meu coração.</p> <p>Quando todos estiverem cantando, o pegador deverá colocar o lenço atrás de uma das crianças. Quando a criança perceber que o lenço está atrás dela, deverá perseguir o pegador, que deve correr para ocupar o lugar que ficou vago. Se ele for pego antes de ocupar o lugar vazio, continuará com a sua função. Se não for pego passará a função para a outra criança que ficou sem o lugar.</p>

**Fonte:** Silva, 2022. [https://www.peaunesco.com.br/cantandopelomundo/view\\_al-15.asp](https://www.peaunesco.com.br/cantandopelomundo/view_al-15.asp)

**Quadro 7:** Jogo Boliche com garrafa pet.

<b>Jogo:</b> Boliche com garrafa pet	
<b>Habilidade da BNCC</b>	
<b>(EI01CG05):</b> Utilizar os movimentos de preensão, encaixe e lançamentos, ampliando suas possibilidades de manuseios de diferentes materiais e objetos.	
<b>(EF01LP04):</b> Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.	
<b>(EF02MA05):</b> Construir fatos básicos da adição e subtração no cálculo mental ou escrito.	
Objetivo	<p>Desenvolver coordenação motora ampla, desenvolvimento da noção espacial e da lateralidade enquanto jogam a bola.</p> <p>Identificar as letras e relacionar com os fonemas iniciais de cada palavra.</p> <p>Desenvolver noções de quantidades, fazer cálculos mentais.</p>
Material	Garrafas plásticas (Pet) sem rótulos, números ou letras do alfabeto escrito no papel, areia e bola.
Prática	Primeiramente, o professor deverá registrar os números ou letras desejadas no

	<p>papel e colar em cada garrafa plástica. Dentro de cada garrafa, colocar um pouco de areia para que elas se mantenham firmes no chão.</p> <p>Depois disso, ele irá posicionar as garrafas a uma certa distância das crianças, as quais estarão de posse de uma bola. Deverão jogar em direção às garrafas tentando derrubá-las.</p> <p>Se o professor optar em trabalhar com as crianças as letras do alfabeto, deverá pedir que a criança ao derrubar as garrafas, identifique quais letras estão em cada garrafa e dizer uma palavra que inicia com a mesma letra.</p> <p>Se o professor resolver trabalhar com os números, deverá ter duas bolas e uma com o sinal de adição e a outra com o sinal de subtração. O professor decidirá qual bola será arremessada pela criança, e quando ela derrubar as garrafas deverá fazer o reconhecimento dos números e em seguida fazer o cálculo mental.</p> <p>Esse jogo pode ser realizado tanto com crianças da Educação Infantil quanto com as crianças do Ensino fundamental, o professor irá adequar esse jogo ao conteúdo que estiver sendo trabalhado.</p>
--	--

**Fonte:** Silva, 2022.

**Quadro 8:** Jogo Quebra-Cabeça com figuras e palavras.

<b>Jogo:</b> Quebra-Cabeça com figuras e palavras.	
<b>Habilidade da BNCC</b>	
<b>(EI03CG05):</b> Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações adversas.	
<b>(EF01LP04):</b> Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.	
Objetivo	Desenvolver o raciocínio lógico, coordenação óculo manual. Identificar as palavras associando com as figuras, ordenar as letras dentro de cada palavras.
Material	Cartelas feitas com papel cartão, papel contato, figuras.
Prática	O professor irá confeccionar uma cartela medido (20X20 cm), com um desenho e seu respectivo nome; para maior durabilidade deverá envolver suas cartelas com papel contato. Ele deverá cortar em tiras, separando uma letra da outra e colocar em um envelope. O professor terá que entregar para cada aluno um envelope contendo uma ou

	<p>duas figuras, para que ele possa montar seu quebra-cabeça e escrever no caderno ou na lousa a palavra que foi montada.</p> <p>Esse jogo pode ser realizado individualmente, em dupla ou grupos. O professor poderá fazer uma disputa, vence quem resolver seu quebra-cabeça mais rápido.</p>
--	---

**Fonte:** Silva, 2022.

Os jogos e brincadeiras expostos acima são bem populares entre as crianças, e muitos estão sendo incorporados nas aulas como forma de reforçar o conteúdo, de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais lúdico e significativo para as crianças. Além disso, podem estar aliados ao processo de desenvolvimento psicomotor, e pode ser trabalhado tanto na Educação Infantil, quanto no Ensino Fundamental. Só dependerá de o professor fazer a articulação dos jogos e brincadeiras com seus conteúdos curriculares, sempre os adequando a sua necessidade e realidade escolar. Os jogos e brincadeiras também foram agregados a Base Nacional Curricular Comum (BNCC):

A participação e as transformações introduzidas pelas crianças nas brincadeiras devem ser valorizadas, tendo em vista o estímulo ao desenvolvimento de seus conhecimentos, sua imaginação, criatividade, experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitiva, sociais e relacionais. (BRASIL, 2018, p. 36)

A BNCC vem reafirmar a importância de valorizar os jogos e brincadeiras, e garantir que eles sejam desenvolvidos em sala de aula, assegurando assim o desenvolvimento integral da criança. Logo, estamos reafirmando a grande relevância de ser trabalhada o desenvolvimento psicomotor ainda na primeira infância. E trabalhar esse desenvolvimento psicomotor por meio de jogos e brincadeiras, só torna tudo mais significativo e enriquecedor, desenvolvendo assim a criança de maneira global.

### **1.3 Práticas psicomotoras no ambiente escolar dentro e fora da sala de aula.**

Apesar de muito usada na educação infantil e na educação física, a psicomotricidade não se restringe somente a isso. De acordo com a Associação Brasileira de Psicomotricidade, ela está presente na área educativa, reeducativa, terapêutica, relacional, aquática e ramain (ABP, s.d.). Na área educativa, nossa base de pesquisa, pode ser usada como forma interdisciplinar, não se limitando a etapas e nem a disciplinas pré-estabelecidas.

O uso da psicomotricidade na prática pedagógica acaba trazendo novas maneiras de se

trabalhar o ensino. Uma vez que o professor poderá usar a agitação natural das crianças em sala de aula, para seu processo de ensino-aprendizagem.

As crianças usam os movimentos para se relacionar consigo mesmo e com os outros em sua volta. Na educação infantil, as crianças usam a psicomotricidade, em todo seu processo de desenvolvimento escolar, os professores usam as atividades motoras e a motricidade aliada ao processo de ensino e aprendizagem. No ensino fundamental, as crianças acabam tendo certa carência quanto a se trabalhar a psicomotricidade no dia a dia escolar.

No entanto, Levin afirma: “Como não existe apenas uma forma de aprender, é obrigação dos educadores oferecer várias opções para a criança adquirir conhecimento” (GENTILE, 2005). O processo metodológico pode ser utilizado de várias maneiras, e com diferentes materiais pedagógicos. A falta de uso desses materiais acaba tornando as aulas desinteressantes e até mesmo cansativas para as crianças.

Em alguns casos, falta ao professor de ensino fundamental ter um olhar diferente para as crianças e para a forma com que aprendem. Hoje, as crianças de 6 anos fazem parte do 1º ano do ensino fundamental; embora estejam nesse nível de ensino, ainda necessitam aprender de maneira diferenciada. Ferronato traz suas contribuições, quando afirma que “o período até seis anos de idade é essencial para a educação motora, porque é nesses primeiros anos que ocorre o aprimoramento das capacidades motoras e, conseqüentemente, melhor percepção das suas habilidades globais e finas” (FERRONATTO, 2006, p. 85).

Logo se faz necessário que a escola, mais precisamente o professor, use ferramentas apropriadas para processo de ensino-aprendizagem das crianças. A psicomotricidade traz todas as competências necessárias para esse processo, o professor deverá se apropriar desse conhecimento através de estudos sobre a temática ou por uma formação continuada. Cabe a ele buscar novos meios para aperfeiçoar sua prática docente.

1.3.1 A prática pedagógica do professor de 1º ano do ensino fundamental, no processo de ensino-aprendizagem através de jogos e brincadeiras psicomotoras.

Há alguns anos, no Brasil as crianças de 6 anos faziam parte da educação infantil. Em 6 de fevereiro de 2006, a Lei nº 11.274, estabeleceu o ensino fundamental de nove anos de duração (BRASIL, 2006); nele, crianças de 6 anos de idade poderiam ser matriculadas no 1º ano do ensino fundamental. A proposta em questão era de que se as crianças passassem mais tempo no ensino fundamental, para que tivessem um rendimento escolar muito melhor, além de se desenvolverem integralmente em todos os seus aspectos: físicos, psicológicos, intelectual

e social como determina o artigo 29 da LDB. No entanto, para que isso realmente desse certo foi orientado que:

[...] o ingresso dessas crianças no ensino fundamental não pode constituir uma medida meramente administrativa. É preciso atenção ao processo de desenvolvimento e aprendizagem delas, o que implica conhecimento e respeito às suas características etárias, sociais, psicológicas e cognitivas (BRASIL, 2007, p. 06).

Não bastava somente colocá-las em sala de aula, era preciso que os professores entendessem, e buscassem a melhor forma de trabalhar com elas. Para algumas crianças esse seria o primeiro contato com uma instituição de ensino, para as outras que já traziam experiência do ensino fundamental, acabariam tendo um choque de realidade, tanto de infraestrutura quanto de metodologias.

A psicomotricidade que é trabalhada na educação infantil, com o propósito de desenvolver e ajudar a criança no processo de ensino-aprendizagem, acaba por não fazer mais parte do dia a dia das crianças de 1º ano do ensino fundamental. O aprender brincando se torna cada vez mais restrito aos dias de educação física. Os professores do ensino fundamental acabam dando mais ênfase no repasse do conteúdo e em cumprir o currículo que lhe é proposto no início do ano letivo. No entanto, quando nos referimos as crianças do 1º ano do ensino fundamental, Kramer argumenta que:

[...] o trabalho pedagógico precisa levar em conta a singularidade das ações infantis e o direito à brincadeira, à produção cultural, na educação infantil e no ensino fundamental. É preciso garantir que as crianças devem ser atendidas nas suas necessidades (a de aprender e a de brincar) [...] (KRAMER, 2007, p. 20).

O trabalho do professor deverá ser crucial nessa etapa, as atividades propostas deverão levar em consideração experiências que as crianças já possuem, além de fazer com que elas aprendam os conteúdos brincando. O professor poderá usar a psicomotricidade através de jogos e brincadeiras em seu processo de ensino e aprendizagem com as crianças. Dessa forma, não irá trabalhar só os conteúdos, irá desenvolver também o lado afetivo, motor e cognitivo.

Essa fase de transição da educação infantil para o ensino fundamental, deve exigir do professor bastante atenção e cuidado para com as crianças. É um processo da ruptura de um ciclo que durou 3 anos importantes da vida escolar, que possui uma rotina e metodologias específicas para essa etapa de ensino. A BNCC enfatiza em sua proposta que:

A transição entre essas duas etapas da educação Básica requer muita atenção,

para que haja equilíbrio entre as mudanças introduzidas, garantindo **interação e continuidade dos processos de aprendizagem das crianças**, respeitando suas singularidades e as diferentes relações que elas estabelecem com os conhecimentos [...]. Torna-se necessário estabelecer estratégias de acolhimento e adaptação tanto para as crianças quanto para os docentes [...] (BRASIL 2018, p. 51, grifo nosso).

O cuidado do professor, quanto ao processo de transição da educação infantil ao ensino fundamental, é indispensável para o bom desenvolvimento da criança durante seu percurso educacional. Por esse motivo, reafirmamos a importância de atrelar os jogos e brincadeiras psicomotoras nessa etapa de ensino, e estender para os anos subsequentes se for necessário.

As crianças do primeiro ano do ensino fundamental ainda fazem parte da primeira infância e necessitam do desenvolvimento das habilidades psicomotoras que serão extremamente necessárias para seu processo de alfabetização. No entanto, se não forem bem trabalhadas ao longo das aulas poderão apresentar grandes dificuldades futuras. Logo, tornar essa transição de etapas de ensino menos brusca, é o papel do professor. Ele será responsável de criar através de suas aulas, um ambiente estimulante para o desenvolvimento de seus alunos, fazendo uso dos jogos e brincadeiras para isso.

No entanto, podemos e temos que ser sinceros quanto ao fato de que nem todos os professores conseguem trabalhar nessa perspectiva, muitos são alheios a essas ferramentas educacionais, se restringindo às aulas tradicionais. Muitos não encontraram em sua formação inicial técnicas para aderir a ludicidade através de jogos e brincadeiras em seu dia a dia escolar; portanto, tendem, como cita Gonçalves (2013, p. 14) “cada um se torna responsável de buscar maneiras para se aperfeiçoar, para procurar algo além de sua formação”, e como consequência disso, muitos não descobriram a melhor maneira de fazer uso de tal ferramenta, optando pelo método tradicional de ensino.

Não estamos afirmando que os professores que aderem o ensino tradicional não são eficazes, ou não conseguem fazer seus alunos terem um bom rendimento educacional. Pelo contrário, temos esse modelo de educação “tradicional” presente em nossas escolas a muitos anos. E foram eles que formaram inúmeros profissionais, das mais diversas áreas de atuação. No entanto, quando paramos para recordar, quais professoras marcaram nossa vida da escola básica, sempre falamos com carinho do professor (a), que incorporava diferentes metodologias, o lúdico, jogos e brincadeiras em sua forma de ensinar.

O professor que não faz usos dos jogos e brincadeiras em suas aulas, tem receio de perder o domínio da turma, ou que aderindo a essas ferramentas as crianças não os respeitem, e ele acabe perdendo sua autoridade perante seus alunos. Contudo, Gonçalves (2013, p. 14) se

apropriada do assunto e afirma que “[...] o brincar não põe em risco a autoridade do educador. Ao contrário, esse ato promove um sentimento, de cumplicidade entre o adulto e a criança, permite a aproximação dos universos e facilita as relações de convivência e de aprendizagem”. O professor conquista ainda mais seus alunos, criando um laço de amizade que fará toda a diferença no seu processo de ensino-aprendizagem, alicerçando ainda mais sua autoridade de educador. Logo, tornando suas aulas, únicas e inesquecíveis para seus alunos.

A psicomotricidade através de jogos e brincadeiras tem seu espaço dominante de atuação da educação infantil; é nessa etapa educacional que o professor encontra inúmeras formas de fazer com que a criança se desenvolva em todos seus aspectos e de maneira divertida e lúdica. Torna-se habitual que o professor dessa etapa de ensino tenha domínio dessa ferramenta. No entanto, se faz necessário trabalhar a psicomotricidade através de jogos e brincadeiras tanto na educação Infantil, quanto no Ensino Fundamental. Rossi (2012, p. 07) aponta que “[...] a psicomotricidade auxilia e capacita melhor o aluno para uma melhor assimilação das aprendizagens escolares. Assim, buscou-se trazer seus recursos para a sala de aula, na modalidade da educação psicomotora”. Dessa maneira, independente da etapa escolar que se encontram as crianças, pode-se trabalhar na perspectiva da psicomotricidade na escola, já que ao brincar e jogar, a criança está desenvolvendo habilidades importantes para sua aprendizagem.

Um ponto importante a ser frisado é que o professor precisa ter em mente que não basta somente conhecer o jogo ou brincadeira, ele deverá saber o que se espera alcançar e qual habilidade será desenvolvida pela criança. Além disso, o professor pode perceber se a criança possui alguma dificuldade e por meio dessas atividades poderá intervir para o melhor desenvolvimento da criança, como afirma Rossi (2012):

É através do olhar atento do professor, enquanto mediador do processo formal de ensino-aprendizagem, que se perceberá a evolução do processo de construção do conhecimento do aluno ou as dificuldades geradas por ele, identificando os problemas que possam se apresentar, através de uma investigação minuciosa de como cada criança se apropria do conhecimento, procurando descobrir as potencialidades e limitações, habilidades e fraquezas de cada criança sob todos os aspectos que envolvem este intrincado processo, que é o do aprendizado (ROSSI, 2012, p. 09).

A psicomotricidade através de jogos e brincadeiras sempre será feita com um propósito de intervenção ou de aprendizagem, podendo ser feita em qualquer disciplina, já que o professor pode adaptá-los para cumprir a finalidade que deseja alcançar. No primeiro ano do Ensino Fundamental, torna-se necessário que seja realizado esse trabalho psicomotor. O professor será capaz de fazer as intervenções necessárias para o melhor desenvolvimento educacional de seus

alunos. E fará essas intervenções sem causar traumas ou constrangimentos de seus alunos uns com os outros, já que vai usar os jogos e brincadeiras ao seu favor.

### 1.3.2 As contribuições da psicomotricidade através de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do Ensino Fundamental.

A psicomotricidade desenvolve a criança de maneira integral, usa dos movimentos corporais para desenvolver cognitivo, físico e social. Negrine (1995, p. 15) afirma em sua obra que “A educação psicomotora é uma técnica, que através de exercícios e jogos adequados a cada faixa etária leva a criança ao desenvolvimento global de ser”. Podendo e devendo ser desenvolvido no âmbito escolar, seja na Educação Infantil ou Ensino Fundamental. O professor que fará uso dessas técnicas ou ferramentas educacionais, sempre deve respeitar a faixa etária de seus alunos, adaptando as atividades para a etapa de ensino no qual ministra suas aulas.

É notório para todos do âmbito educacional, que há uma grande afinidade entre a psicomotricidade e a Educação Infantil, já que é através de uma educação psicomotora ainda na pré-escola que se constrói o alicerce necessário para o bom desenvolvimento das crianças nas etapas subsequentes de ensino. Costa Jr afirma que:

A importância da educação psicomotriz é facilmente notada ao se reconhecer que as habilidades psicomotoras são básicas e fundamentais para os aprendizados pré-escolares. A criança precisa conhecer seu próprio corpo e seus movimentos, reconhecer as outras pessoas e o ambiente que está inserida, para depois poder começar a fazer as associações e conexões dos outros aprendizados (COSTA JR, 2017, p. 168).

A psicomotricidade é essencial no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças, ao longo de toda sua fase escolar. Se bem trabalhadas as atividades psicomotoras com as crianças na pré-escola, elas não encontrarão dificuldades quando fizerem a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental. No entanto, quando não trabalhadas essas habilidades psicomotoras, as crianças tendem a encontrar grandes dificuldades no processo da alfabetização.

O papel do professor de 1º ano do Ensino Fundamental será crucial, para o bom rendimento das crianças que estão fazendo essa transição de ensino. Ele deverá ao longo de suas aulas, preparar seus alunos para o novo ambiente escolar que estão adentrando, e poderá adaptar atividades psicomotoras ao seu favor. Alves (2012, p. 144) enfatiza que “a psicomotricidade existe nos menores gestos e em todas as atividades que desenvolvem a

motricidade da criança, visando ao conhecimento e ao domínio do seu próprio corpo”. Com isso, ao adequar jogos e brincadeiras que trabalhem a motricidade, o professor conseguirá ajudar seus alunos na adaptação do novo ambiente escolar e dando continuidades no trabalho psicomotriz que foi realizado na educação infantil, para a aprendizagem das crianças.

Outro ponto importante a se destacar quanto as contribuições de se trabalhar jogos e brincadeiras aliadas a psicomotricidade, no 1º ano do Ensino Fundamental é usá-las como estratégias de sanar ou ajudar as crianças, que possuem algum tipo de dificuldades educacionais, seja pela falta de atenção, a falta de destreza ao escrever ou até a dificuldade na escrita e de entender conteúdos matemáticos. Dificuldades essas que podem ser trabalhadas através de jogos e brincadeiras psicomotoras. Barbosa e Rodrigues dizem que:

O desenvolvimento do intelecto e motor é aprimorado enquanto as crianças brincam, pois, são capazes de atribuir positivamente a sua alfabetização. A psicomotricidade atua no esquema corporal, espaços temporais além de dominar o equilíbrio e sua postura que são ícones importantes para o corpo (BARBOSA E RODRIGUES 2022, p. 220).

Dessa maneira, o professor conseguirá fazer a intervenção de maneira lúdica, e com a certeza de que seus alunos estão desenvolvendo suas habilidades motoras e cognitivas, de maneira adequada à faixa etária e a etapa educacional que fazem parte. Essas atividades, jogos e brincadeiras psicomotoras farão toda a diferença no processo de ensino-aprendizagem das crianças, dessa forma ficarão mais entusiasmadas em aprender e conhecer diferentes conteúdos.

Trabalhar a psicomotricidade através dos jogos e brincadeiras no 1º ano do Ensino Fundamental se torna essencial, pois, além de estar trabalhando o cognitivo, social e motor das crianças que ainda estão no processo de desenvolvimento, também “proporciona aos sujeitos condições mínimas e fundamentais para um bom desempenho escolar, por desenvolver todo o potencial da criança” (BARBOSA E RODRIGUES 2022, p. 221), e com isso, proporciona condições para ela se desenvolva de maneira integral e ter uma aprendizagem significativa em todas as etapas educacionais.

## CAPÍTULO II: PERCURSO METODOLÓGICO

Nesse capítulo discorremos sobre os caminhos percorridos em nossa pesquisa, evidenciando as contribuições da psicomotricidade através de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do Ensino Fundamental. A referida pesquisa começou a ser realizada por intermédio de um programa chamado Residência Pedagógica<sup>2</sup>, o qual nos possibilitou conhecer e participar do dia a dia do universo escolar.

Trata-se de um estudo de natureza qualitativa, onde segundo Fonseca (2012, p. 35) “o pesquisador se propõe a participar, compreender e interpretar as informações”. E esse foi nosso propósito, compreender a realidade em que se encontra o sujeito pesquisado e interpretar os resultados obtidos, sempre com o olhar de pesquisador que busca entender a realidade. Aderimos a abordagem fenomenológica, porque de acordo com Gil (2008, p. 14.) “O intento da fenomenologia é, pois, de proporcionar uma descrição direta da experiência tal como ela é, sem nenhuma consideração acerca da sua gênese psicológica e das explicações causais que os especialistas podem dar”. Ou seja, essa perspectiva permite adentrar no universo do sujeito e entender a realidade que ele está vivenciando.

A pesquisa participante foi adotada neste estudo, pelo fato de que “o pesquisador, para realizar a observação dos fenômenos, compartilha a vivência dos sujeitos pesquisados, participando, de forma sistemática e permanente, ao longo do tempo da pesquisa, das suas atividades” (SEVERINO, 2017, p. 104). Este tipo de pesquisa permite não apenas observar de forma neutra o universo da pesquisa, mas participar de todas as atividades desenvolvidas em seu processo. E ao longo do programa Residência Pedagógica, podemos participar e observar o dia a dia da professora em sala de aula, de suas atividades com seus alunos, ajudando as crianças que tinham dificuldade, pois não estávamos em sala de aula como meros observadores. Colaboramos e vivenciamos ativamente de toda a rotina da sala e das atividades propostas pela professora.

A pesquisa foi realizada com uma professora de uma Escola Estadual de Ensino Fundamental I em Parintins, município do estado do Amazonas com uma população estimada

---

<sup>2</sup> O Programa de Residência Pedagógica é um programa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, que tem por finalidade fomentar projetos institucionais de residência pedagógica implementados por Instituições de Ensino Superior, contribuindo para o aperfeiçoamento da formação inicial de professores da educação básica nos cursos de licenciatura. Cf. PROGRAMA de Residência Pedagógica. CAPES. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>. Acesso em: 01 out. 2022.

em 116.439 pessoas, e taxa de escolarização (6 a 14 anos) de 93% (IBGE)<sup>3</sup>. Essa professora atua em turmas de 1º ano no turno matutino e vespertino; nesta pesquisa vamos chamá-la de professora “Sol”, já que ela ilumina suas aulas com suas metodologias de ensino, por utilizar jogos e brincadeiras psicomotoras para auxiliar seus alunos no processo de alfabetização. Ela foi escolhida como sujeito de pesquisa, por ser a única professora de primeiro ano dessa escola a trabalhar com a psicomotricidade aliada ao seu processo de ensino e aprendizagem através de jogos e brincadeiras.

Utilizamos como método e técnica de coleta de dados a observação participante, que de acordo com Prodanov (2013, p. 104), “consiste na participação real do conhecimento na vida da comunidade, do grupo ou de uma situação determinada. Nesse caso, o observador assume, pelo menos até certo ponto, o papel de um membro de um grupo”. Nesta perspectiva foi possível participarmos do dia a dia das aulas da professora investigada e conhecer as contribuições da psicomotricidade através de jogos e brincadeira no processo de ensino-aprendizagem.

Utilizamos ainda o questionário com perguntas abertas e fechadas, com o propósito de extrair informações necessárias acerca da temática em estudo. Severino (2017, p. 96) conceitua o questionário como um “conjunto de questões, sistematicamente articuladas, que se destina a levantar informações escritas por parte do sujeito pesquisado, com vista a conhecer a opinião deste sobre os assuntos em estudo”.

Com esse propósito, a pesquisa foi dividida em três etapas a fim de responder os objetivos específicos. Na primeira etapa foi realizado um levantamento para identificar quais professores utilizavam a psicomotricidade através de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do Ensino Fundamental. Para que isso fosse possível, observamos as três turmas de 1º ano que a escola possui, sendo que 2 turmas são do turno matutino e 1 turma do turno vespertino. Cabe esclarecer que trabalham duas professoras titulares nestas três turmas, sendo que uma delas assume duas turmas: uma no turno matutino e outra no turno vespertino.

Assim, acompanhamos as três turmas durante um período de três semanas, a fim de identificar se estas utilizavam a psicomotricidade aliada ao processo de ensino-aprendizagem. Após esse tempo constatamos que das duas professoras titulares que ministravam aulas no 1º ano do ensino fundamental, apenas uma delas utilizava os jogos e brincadeiras aliados à psicomotricidade em suas aulas.

A segunda etapa consistiu na aplicação do questionário, contendo nove perguntas, sendo

---

<sup>3</sup> IBGE. Parintins. **Cidades e Estados**. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/am/parintins.html>. Acesso em: 19 set. 2022.

duas perguntas fechadas e sete perguntas abertas. Enviamos o questionário de maneira virtual, pelo aplicativo de WhatsApp<sup>4</sup>, por trazer mais praticidade. Através do questionário foi possível verificarmos como é trabalhada a psicomotricidade através de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do Ensino Fundamental. O questionário continha as seguintes perguntas:

**Quadro 9:** Perguntas do questionário da docente.

<b>Perguntas do questionário</b>	
01	Você estudou psicomotricidade em seu curso de Graduação? ( ) Sim ( ) Não
02	Há quanto tempo você é professora de 1º ano do ensino fundamental?
03	Você utiliza jogos e brincadeiras em suas aulas com os alunos do 1º ano? Quais?
04	A escola oferece formação para professores apresentando os jogos e brincadeiras como ferramentas para o processo de ensino e aprendizagem?
05	Você considera importante trabalhar com seus alunos atividades Psicomotoras? Por quê?
06	Quais as principais atividades que você utiliza para trabalhar a motricidade de seus alunos em sala de aula?
07	Quais jogos e brincadeiras que você utiliza no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do ensino fundamental que estão relacionados ao desenvolvimento psicomotor das crianças?
08	É possível trabalhar a motricidade das crianças de forma interdisciplinar? Exemplifique?
09	Quais são as principais contribuições da psicomotricidade através de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do ensino fundamental?

**Fonte:** Silva e Batista Filho, 2022.

Na terceira e última etapa analisamos os dados observados e os resultados obtidos pelo questionário. Buscamos sempre atrelar as falas da professora, com conceitos de teóricos que abordam e discutem com autoridade a temática. E como maneira de enriquecer a fala da professora, fazemos conexões de suas falas com o que observamos em sala de aula.

<sup>4</sup> WhatsApp é um app gratuito de troca de mensagens e de chamada de vídeo e de voz, e usado por mais de 2 bilhões de pessoas em mais de 180 países (descrição do app, encontrado no Play Store).

## **CAPÍTULO III – ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

Nesse capítulo vamos evidenciar as contribuições dos jogos e brincadeiras psicomotoras no processo de ensino-aprendizagem, trazendo as observações e as respostas da professora de 1º ano do Ensino Fundamental para entender como acontece essa prática e sua importância para o desenvolvimento da criança.

Por entender que as habilidades psicomotoras devem estar presentes na vida escolar das crianças, tanto na Educação Infantil quanto no Ensino Fundamental, trazemos os resultados e as discussões que evidenciam a importância de uma prática pedagógica alicerçada nos jogos e brincadeiras psicomotores.

### **3.1 Criando novos caminhos através de jogos e brincadeiras**

A escola é um mundo multicultural; mais precisamente a comunidade escolar é formada por pessoas de diferentes convicções, culturas, educações, diversas em sua forma de pensar, agir e falar. No entanto, essas pessoas tão diferentes ao compartilharem do mesmo espaço escolar, acabam encontrando afinidades em comum, que nesse caso nos referimos à educação. Segundo Gomes Carvalho (2006, p. 03) “A educação tem como finalidade promover mudanças desejáveis e estáveis nos indivíduos; mudanças que favoreçam o desenvolvimento integral do homem e da sociedade”. Dessa maneira, uma educação de qualidade é o sonho de cada um de nós, já que é através dela que podemos modificar a realidade que estamos vivenciando e proporcionar mudanças sociais significativas para todos.

Partindo do pressuposto que a educação promove mudanças e favorece o desenvolvimento integral, todos que fazem parte da comunidade escolar estão em busca da melhor forma de educar. Seja a educação que as crianças recebem em sala de aula, ou seja pela forma que os professores ensinam ou como os pais veem a educação que é oferecida para seus filhos. Afinal, todos esperam receber e dar a melhor educação possível, já que é através dela que podemos promover mudanças na sociedade.

Quando estamos inseridos no contexto escolar, torna-se notório que os professores possuem maneiras singulares de ministrar suas aulas; embora tenham o currículo educacional em comum, cada um tem sua maneira de ensinar, suas metodologias e sabem (ou não) como fazer a diferença na vida de seus alunos. Segundo Zorzan e Ecco (2004, p. 15) “É de competência dos professores a formação e a instrução, com o intuito de possibilitar o desenvolvimento do pensamento, da ação, do sentimento e das atitudes”. Hoje, não basta somente repassar conteúdos programáticos com a simples ideia de que os alunos decorem cada

conceito, o professor tem a função de preparar seus alunos para a sociedade que eles estão inseridos, deve possibilitar e até guiar seus alunos para o desenvolvimento do pensamento crítico reflexivo, das ações conscientes. No entanto, esse caminho não é tão simples, o professor precisa ir além do que estar programado pelo sistema de ensino; embora encontre dificuldades, deverá abrir novos caminhos para conseguir o melhor resultado para o processo de ensino-aprendizagem dos seus alunos. A professora Sol reconhece que para superar algumas dificuldades é preciso trazer algo novo para seus alunos. Ao ser perguntada se ela utiliza jogos e brincadeiras em suas aulas e quais seriam eles, ela nos deu a seguinte resposta:

*Sempre que há necessidade recorremos aos jogos, pois é uma forma de aprenderem de forma lúdica. Uso jogos de dados, caça palavras, bingos, brincadeiras que requerem concentração e atenção, música, etc. (PROFESSORA SOL, 2022)*

A professora insere os jogos em suas aulas, os quais além de trabalharem os conteúdos, também desenvolvem a concentração, atenção, raciocínio lógico, além de outras habilidades psicomotoras. Esses jogos, que aos olhos leigos não passam de simples brincadeiras, tem o grande poder de promover a aprendizagem das crianças, esse é seu diferencial. Segundo Santos (2010, p. 38) “Jogar e aprender caminham paralelamente, podemos através da hora lúdica observar prazeres, frustrações, desejos, enfim, podemos trabalhar com o erro e articular a construção do conhecimento”. Assim, a professora percebe que ao trazer jogos e as brincadeiras como ferramentas educacionais para suas aulas, consegue fazer com que seus alunos obtenham sucesso no processo de ensino-aprendizagem. Além de suas aulas se tornarem mais prazerosas, ela pode trabalhar muito mais que os conteúdos programados pelo currículo, como aspectos psicomotores, cognitivos e sociais, desenvolvendo de maneira integral cada um de seus alunos.

Muitos professores possuem habilidades em trabalhar jogos e brincadeiras no decorrer de suas aulas com certa facilidade. No entanto, há professores que por mais que tentem não conseguem trabalhar nessa perspectiva, seja pela falta de habilidade em criar, manusear e aplicar em sala de aula ou por ter realizado esse trabalho e não ter obtido resultados positivos. Isso se dá, porque muito jogos e brincadeiras servem para avaliar e não para ensinar um novo conteúdo. E se o professor não tiver esse conhecimento, pode usar os jogos avaliativos para ensinar um novo conteúdo e assim acabam não tendo uma resposta muito satisfatória. Dessa forma, acabam agregando a ideia de que não consegue trabalhar com jogos e brincadeiras em sala de aula, ou que o mesmo não tem importância. Consequentemente, acabam possuindo grandes dificuldades em utilizar novos recursos didáticos, De acordo com Rodrigues, Lima e

Viana:

[...] em sua formação inicial, o professor não se detém de todos os saberes necessários para que atenda todas as necessidades de uma sala de aula, pois esta muda de acordo com cada realidade, e com isso, é necessário que o/a professor/a permaneça estudando, realizando uma formação continuada a fim de (re)aprender, ou (re)significar suas práticas diárias, buscando aprimorar seus conhecimentos e suas práticas (VIANA 2017, p. 03).

Se faz necessário que o professor continue em busca de agregar novos conhecimentos, seja por meio de uma formação continuada ou por conta própria tornando possível (re)aprender ou (re)significar sua prática docente. Muitas dessas formações continuada acontecem, ou deveriam acontecer, na escola em que o professor leciona, sendo um meio para que o coordenador pedagógico consiga intervir nessa dificuldade, ampliando ou criando possibilidades de novas metodologias de ensino, podendo até agregar os jogos e brincadeiras psicomotoras em sala de aula. Na escola da professora Sol há uma carência do trabalho de formação continuada com os professores que atuam na escola; diante da pergunta se a escola oferece formação para professores apresentando os jogos e brincadeiras como ferramentas para o processo de ensino e aprendizagem, ela afirma que:

*A escola não oferece formação para professores. Fazemos pela necessidade dessa ferramenta nas aulas, mas não é oferecido **nem pela escola e nem pela coordenação** (PROFESSORA SOL, 2022, grifo nosso).*

A escola enquanto instituição de ensino tem como dever propor para seu corpo docente uma formação continuada, para aprimorar ou aperfeiçoar sua prática docente, atrelando novas metodologias ou recursos didáticos. A coordenação pedagógica tem um papel primordial nesse aspecto, já que é ela que tem a responsabilidade de fazer essas intervenções. Como possui um contato direto com sua equipe docente, consegue observar quais as dificuldades que os professores encontram no decorrer de suas aulas e propor uma formação, para solucionar ou amenizar o problema encontrado. No entanto, esse dever de propor uma formação continuada também é responsabilidade do Estado, Município e da União. Já que consta na LDB (BRASIL, 2020) em seu art. 62. § 1º “A União, o Distrito Federal, os Estados e os Municípios, em regime de colaboração, deverão promover a formação inicial, a continuada e a Capacitação dos profissionais de magistério”. E quando isso não acontece, os professores tendem a ter uma carência quanto a incorporar novas metodologias em suas aulas. E assim na grande maioria das vezes, sentem a necessidade de ir em busca desses novos conhecimentos, para abrilhantar e

enriquecer ainda mais suas aulas.

Embora a escola não ofereça uma formação ou cursos que auxiliem os professores para trabalhar com jogos e brincadeiras, os professores por conta própria vão em busca desse conhecimento. No caso da professora Sol, por possuir experiência em seus dez anos de trabalho docente e por ter obtido bons resultados em turmas anteriores, busca implementar essas ferramentas em suas aulas. Seja pela “necessidade” ou por ter bons resultados utilizando os jogos e brincadeiras como uma ferramenta que auxilia o processo de ensino-aprendizagem, a professora busca sempre aperfeiçoar sua prática, pesquisando e estudando novos meios para esse processo.

Como afirmam Rodrigues, Lima e Viana (2017, p. 03) “é necessário que os docentes saiam do dito comodismo de uma prática constante e imutável, e (re)planejem suas ações dentro da sala de aula para que alcance melhor os educandos”. Portanto, é preciso que o professor saia da sua zona de conforto e busque novas estratégias para ensinar proporcionando uma aprendizagem significativa a seus alunos.

Os jogos e brincadeiras psicomotoras podem ser a “válvula de escape” de professores, que buscam fugir das temidas aulas monótonas e desinteressantes. É com essas ferramentas que eles podem abrir novos caminhos, encontrar novas maneiras de tornar o processo de ensino-aprendizagem tão divertido quanto uma brincadeira de criança. Ao observarmos o dia a dia da professora Sol, encontramos uma sala de aula em que as crianças se divertem fazendo suas atividades e aprendendo os conteúdos programáticos. Suas atividades pelo menos duas vezes na semana, eram em torno de jogos e brincadeiras psicomotoras. Ela ganhava o coração de seus alunos sempre que anunciava que para aquele determinado assunto, eles usariam um jeito diferente de fazer as atividades. E brincando, seus alunos desenvolviam muito mais que um novo conhecimento, eles se desenvolviam de maneira integral. Quando perguntamos para a professora Sol, se ela considerava importante trabalhar com seus alunos atividades psicomotoras, ela nos respondeu:

*Sim, trabalho atividades psicomotoras. Pois é a base para todo o processo de ensino-aprendizagem, pois as crianças de 1º ano estão desenvolvendo estas habilidades psicomotoras, e devemos propiciar para eles atividades que os ajudem a desenvolver ainda mais essas habilidades (PROFESSORA SOL, 2022).*

A partir do momento que a professora faz essa afirmativa, ela sabe que seu trabalho pode e tem feito diferença na vida de cada um de seus alunos, já que sabe que embora seus alunos estejam no 1º ano do Ensino Fundamental, se faz necessário continuar trabalhando com

as habilidades psicomotoras, para melhor rendimento no processo de ensino-aprendizagem. Essa é sem dúvida a importância de se trabalhar a psicomotricidade no Ensino Fundamental, garantir que as crianças que saíram da Educação Infantil continuem desenvolvendo atividades que trabalhem o desenvolvimento psicomotor, principalmente com as crianças que não conseguiram ter uma boa educação psicomotora, seja por não frequentar a Educação Infantil ou por não terem uma boa educação psicomotora na pré-escola, pois o reflexo disso são as dificuldades na aprendizagem da leitura, escrita e na matemática. Meur e Staes contribuem conosco quando afirmam que:

A educação psicomotora é indispensável nas atividades escolares: é por essa razão que propomos inicialmente a escola maternal. No entanto, não pode ser desprezada a partir do momento que a criança entra na primeira série, contrariamente, até a terceira série, ajudando a criança organizar-se, propiciando-lhe melhores possibilidades de resolver os exercícios de análises, lógicas de relação entre números etc (MEUR; STAES, 1989, p. 21).

Quando o professor consegue perceber a importância de se trabalhar a psicomotricidade seja na Educação Infantil, seja no Ensino Fundamental ou nas séries subsequentes da educação básica através de uma reeducação psicomotora, ele está consciente que pode oferecer aos seus alunos com dificuldade, seja na escrita ou seja no raciocínio lógico da matemática, a possibilidade de romper com essas dificuldades educacionais, tão presentes no Ensino Fundamental. Além disso, ele consegue pôr em prática o que prediz tanto na LDB quanto na BNCC: o desenvolvimento da criança deve acontecer de maneira integral em todos os seus aspectos. No entanto, o professor precisa conhecer bem cada um de seus alunos, e a partir disso oferecer a solução para tais dificuldades. E assim como a professora Sol, ter a satisfação de poder oferecer uma educação que pode fazer a diferença na vida de cada um de seus alunos.

### **3.2 Os jogos e brincadeiras e suas múltiplas habilidades psicomotora**

Os jogos e brincadeiras psicomotoras podem ter múltiplas funcionalidades quanto às variedades de habilidades que podem ser desenvolvidas a partir deles, podendo ser trabalhadas de diversas maneiras, dos jogos de tabuleiro até as brincadeiras ao ar livre. O professor adepto a essas ferramentas educacionais pode explorar as múltiplas formas de adequar os jogos e brincadeiras psicomotoras em seu dia a dia escolar, incluindo-as no planejamento de suas aulas. Logo, gerando além do desenvolvimento dos alunos, uma troca de informações entre professor e aluno. Jesus (2010) traz sua contribuição para nosso estudo ao afirmar que:

O brincar na área da educação proporciona não só um meio real de aprendizagem, como permite que os educandos desenvolvam sua percepção e aprendam mais sobre as crianças e suas necessidades, tornando-se capazes de compreender como elas se encontram em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, obtendo o ponto de partida para promover novas aprendizagens de forma cognitiva e afetiva (JESUS, 2010, p. 07).

Essa prática perpassa o tradicionalismo das aulas e cria um vínculo de confiança e respeito múltiplos entre aluno e professor. É fazendo essa interação, que o professor consegue elaborar e reelaborar novas aprendizagens de caráter cognitivo, afetivo e social com seus alunos. Essa é uma realidade que pode ser encontrada em muitas escolas públicas, incluindo na escola de Ensino Fundamental em que a Professora Sol leciona.

Observamos ao longo de nosso estudo de campo que a professora Sol, em sua prática docente, utiliza bastante os jogos e brincadeiras com seus alunos, as quais são realizadas em sala de aula ou na área externa da escola. Quando trabalhadas em sala de aula, ela utiliza a pintura com dedos ou pincéis e atividades manuais, como de recorte ou colagem, para desenvolver coordenação motora fina e viso-motora, e nas atividades realizadas na área externa ela traz as brincadeiras e jogos onde seus alunos consigam trabalhar sua orientação espacial, equilíbrio, tonicidade e lateralidade, práticas essenciais para as crianças que encontram-se no 1º ano do Ensino Fundamental, e estão em processo de alfabetização. Santos afirma que:

**Os exercícios de motricidade fina** são muito importantes para a criança, na medida em que **educam é gesto requerido para a escrita, evitando a apreensão inadequada que tanto prejudicam o grafismo**, tornando o ato de escrever uma experiência aversiva a criança (SANTOS, 2010, p. 23, grifo nosso).

Dessa forma, o professor de 1º ano deve continuar desenvolvendo atividades, jogos e brincadeiras que exercitem a motricidade de seus alunos, para que eles sigam aperfeiçoando essas habilidades, sem adquirirem traumas e constrangimentos durante seu processo de alfabetização. Não é possível desconsiderar que as crianças que possuem essas dificuldades na escrita ou na leitura acabam ficando mais retraídas e constrangidas em não conseguir acompanhar o ritmo da turma. E cabe ao professor reconhecer quem são esses alunos e fazer a intervenção de maneira apropriada, sem causar danos emocionais para eles.

Desenvolver a motricidade de forma lúdica, transforma o ambiente de sala de aula, trazendo mais leveza e dinamicidade para todo o processo de ensino e aprendizagem ou intervenção educacional. Quando perguntamos para a professora Sol, quais as principais

atividades que ela utiliza para trabalhar a motricidade de seus alunos em sala de aula, ela fez a seguinte afirmativa:

*Gosto de trabalhar com música, pois envolve mais as crianças. Então quando vou trazer um novo assunto para eles, uso a música para fazer a introdução. Por exemplo: quando vou trabalhar em português rimas ou parlendas, utilizo músicas infantis para desenvolver o assunto. Dessa forma exploro os movimentos corporais, e o assunto estudado. Além disso, uso jogos extraclasse, as gincanas, pega-pega, sempre fazendo relação com o assunto que eles estão estudando. (PROFESSORA SOL, 2022)*

Entre as várias formas de se trabalhar os jogos e brincadeiras psicomotoras, a música ganha uma atenção especial nas aulas da professora Sol, já que é através dela que a professora consegue desenvolver a motricidade dos alunos, de forma divertida, lúdica e com algo que não é alheio a eles. Assunção, Viana e Carvalho (2017, p. 115) afirmam que “Por meio de atividades musicais, as crianças podem criar, interpretar e se relacionar com o mundo em que vivem”. Nas brincadeiras de roda, rimas, jogos cantados, a professora desenvolve muito mais que um novo conteúdo, ela utiliza da agitação natural de seus alunos, para desenvolver habilidades psicomotoras trazendo a música para tornar essa prática mais lúdica e divertida.

Durante nossa observação, a professora ao trabalhar parlendas com seus alunos, trouxe a canção popular infantil “Corre-Cutia” e com a letra da música trabalhou as palavras e rimas, assuntos que estavam em seu plano de aula. As crianças que já conheciam a música se animaram em cantar e mostrar que conseguiam falar sem errar todas as rimas, as que não conheciam voltaram toda a sua atenção para aprender a letras e também conseguir cantar sem errar as rimas. Depois de uma sequência didática envolvendo essa música, a professora levou todos para a área externa da escola, e trouxe um jogo que se chamava “Corre-Cutia” para seus alunos. Além de aprenderem sobre rima e parlendas, agora as crianças iriam brincar, internalizando ainda mais tudo o que foi desenvolvido nas aulas, exercitando as habilidades motoras.

Depois dessa aula, a música não era apenas uma simples cantiga infantil e o jogo não era só mais um jogo; as crianças agregaram significados culturais, linguísticos e habilidades psicomotoras que iam muito além da diversão. A música virou parlenda e o jogo, além de divertido, agora possuía regras e passo a passo para ser seguido. A professora fez com que as crianças aprendessem o conteúdo brincando e se divertindo, tornando essa experiência única para todos. Gonçalves afirma que:

*As dinâmicas corporais, os movimentos espontâneos e as brincadeiras são as ferramentas que a criança dispõe para exercitar essas experiências e relações e construir sua própria percepção sobre os objetos e sobre as pessoas e assim*

constituir-se como sujeito pertencente a um determinado lugar (GONÇALVES 2019, p. 124).

Esse é um exemplo de atividade que pode ser trabalhada tanto dentro da sala de aula contextualizando com assuntos de Língua Portuguesa, História, Geografia e as demais disciplinas, quanto em atividades extraclasse no momento em que ela atrela os jogos realizados no entorno da escola, usando brincadeiras e jogos cantados.

Os jogos e brincadeiras atreladas a música além de trabalhar a motricidade, está ligada ao desenvolvimento psicomotor, e ao utilizá-los para desenvolver essas habilidades, a professora Sol realiza um trabalho psicomotor com intuito de ajudar seus alunos no processo de ensino-aprendizagem. Quando perguntamos a ela quais jogos e brincadeiras que você utiliza no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do ensino fundamental que estão relacionados ao desenvolvimento psicomotor das crianças, ela respondeu:

*Músicas que apresentam os temas do assunto estudado, jogos de movimento que desenvolvem o corpo (PROFESSORA SOL, 2022).*

Como já citamos, o desenvolvimento psicomotor pode ser trabalhado das mais diversas maneiras, onde o professor será a bússola que guiará seus alunos para o melhor caminho a ser seguido. A professora Sol embora trabalhe muito bem o desenvolvimento psicomotor de seus alunos com jogos e brincadeiras psicomotoras, ela não define conceitos e nem relaciona os jogos e brincadeiras que utiliza em sala de aula a atividades que trabalhem a psicomotricidade; embora ela dê ênfase na música como uma das ferramentas que trabalhe o lado psicomotor de seus alunos e a motricidade. Através da observação, percebemos que ela utiliza outras maneiras de desenvolver as habilidades psicomotoras em seu processo de ensino-aprendizagem.

Nas aulas de arte, ao trabalhar as cores primárias e secundárias, a professora Sol apresenta para a turma um pintor brasileiro chamado Romero Brito<sup>5</sup> e através de suas obras, explora com a turma os traçados artísticos e as cores vibrantes do trabalho desse artista. Ela propõe que as crianças realizem uma pintura, com as cores primárias e secundárias e usem de inspiração as obras de Romero Brito. A atividade não envolvia apenas o simples pintar por pintar; a professora pediu que as crianças utilizem os dedos para fazer a pintura, cada dedo uma cor diferente, usando os dedos tanto da mão direita como da mão esquerda para isso e utilizando apenas um dedo de cada, para colorirem o desenho.

---

<sup>5</sup> Romero Britto (1963) é um pintor e escultor brasileiro. Radicado em Miami, nos EUA, ficou famoso por sua arte pop de estilo alegre e colorida. Cf. ROMERO Brito. **eBiografia**. Disponível em: [https://www.google.com/amp/s/www.ebiografia.com/romero\\_britto/amp/](https://www.google.com/amp/s/www.ebiografia.com/romero_britto/amp/). Acesso em: 20 set. 2022.

Ao trabalhar dessa maneira, ela está dando ênfase nas habilidades psicomotoras, como a coordenação fina da mão e dedos. De acordo com Le Boulch (1982, p. 156) “o desenho e o grafismo têm um grande lugar no trabalho de coordenação viso-manual. [...] a habilidade das duas mãos não é igual: na medida em que evolui o trabalho da coordenação viso-manual, a dominância se reforça”. Mesmo que a professora não utilize de termos técnicos psicomotores, ela vem trabalhando no dia a dia em sua sala de aula, através de jogos e brincadeiras ou atividades que desenvolvam as habilidades com as mãos. A professora Sol considera importante que seus alunos tenham autonomia de recortar suas atividades e colar no caderno, adquirir precisão em pegar no lápis ou atenção em copiar as atividades da lousa. Ela entende que as crianças estão em processo de aquisição de leitura e escrita, e todos esses pequenos movimentos e autonomias motoras irão ajudar nesse processo.

A interdisciplinaridade é a chave mestra para ampliar o olhar das crianças quanto aos assuntos estudados na sala de aula. Para Santos (2013, p. 13), “Trabalhar de forma interdisciplinar contribui para despertar nos alunos o prazer da descoberta e possibilita que cada assunto seja ampliado, esmiuçado e refletido sob diferentes olhares”. Dessa forma, o professor pode fazer interligações e inter-relações entre assuntos das mais variadas disciplinas, explorando conteúdos e mostrando para seus alunos que todos os saberes se complementam, ampliando seu conhecimento sobre o assunto proposto e proporcionando o mesmo para seus alunos.

O professor também pode usar da interdisciplinaridade ao trabalhar a psicomotricidade através de jogos e brincadeiras. Como os jogos e brincadeiras psicomotores são versáteis, podem ser trabalhados sem restrições de disciplinas, dependendo exclusivamente do professor, para fazer a articulação dos mesmos em seu plano de ensino. Perguntamos a professora Sol se é possível trabalhar a motricidade de forma interdisciplinar, e ela nos respondeu com a seguinte afirmação:

*Podemos usar através uma música “cantiga” por exemplo, trabalhar os assuntos a partir dela e depois complementar com jogos. A música e os jogos possibilitam trabalhar outras disciplinas (PROFESSORA SOL, 2022).*

A professora Sol tem a música sempre presente em suas atividades. Ela utiliza a música em conexão com um jogo ou brincadeira psicomotora. Dessa maneira, utiliza essas ferramentas para trabalhar de maneira interdisciplinar. Por ser professora titular da turma, ministra aulas de Língua Portuguesa, Arte, História, Geografia, Ciência e Religião, e assim consegue desenvolver um trabalho interdisciplinar, e conseqüentemente trabalha com jogos e brincadeiras

psicomotores da mesma forma.

Embora não tenha comentado no questionário, ela continua trabalhando com seus alunos a massinha de modelar, por ajudar a desenvolver a motricidade fina e dessa maneira exercitar os músculos das mãos. Ela trabalhava com esse material em suas aulas de arte quando as crianças precisam representar os tipos de linhas e curvas; nas aulas de história quando fazem representação de tipos de moradias; nas aulas de Língua Portuguesa ao realizarem representação das letras do alfabeto e as letras que compõem seu nome. Dessa forma, trabalha a mão de seus alunos para o processo da escrita, por meio da estimulação da coordenação motora fina e óculo-manual. Lopes (2010, p. 70) afirma que “possuir uma coordenação fina não é o suficiente. É necessário que haja também um controle ocular, isto é, a visão acompanhando os gestos da mão. Chamamos a isso de coordenação óculo-manual ou viso-motora”. Logo, simples atividades que envolvam os movimentos das mãos são importantes de serem trabalhadas com as crianças do 1º ano do Ensino Fundamental, que estão iniciando a aquisição da leitura e escrita.

Os jogos e brincadeiras psicomotoras possuem múltiplas possibilidade de serem desenvolvidas, seja aliada a música ou em atividades manuais, e trazem uma forma divertida e lúdica de repassar os conteúdos para as crianças. Além disso, o professor poder inserir em suas aulas de maneira interdisciplinar, oferecendo para seus alunos a possibilidade de ampliarem seu olhar para os assuntos abordados, e ao mesmo tempo trabalhar suas habilidades psicomotoras brincando.

### **3.3 O poder dos jogos e brincadeiras psicomotoras em sala de aula.**

O poder que os jogos e brincadeiras psicomotoras têm para ajudar no desenvolvimento psicomotor da criança é uma realidade que pode ser encontrada em algumas salas de aula. O professor é a ponte que consegue fazer essa inter-relação dos jogos e brincadeiras ao processo de ensino-aprendizagem. Podemos afirmar que ao trabalhar nessa perspectiva, ele tem o poder de promover mudanças cognitivas, motoras e sociais em seus alunos, proporcionando uma aprendizagem que vai além dos livros didáticos, uma aprendizagem que pode ser interligada a educação psicomotora na aquisição da escrita, leitura e até mesmo na matemática.

Alves (2012, p. 152) afirma que “a educação psicomotora vem atuando na escola de forma que leve a criança a adquirir melhores condições de aprendizagem e de autoconhecimento, formando a base para uma boa aprendizagem de leitura e escrita”; quando essa base não desenvolvida é comum que a criança tenha dificuldades quando tiver no processo

de alfabetização. Como possibilidade de intervir nessas dificuldades, o professor poderá aliar suas aulas aos jogos e brincadeiras psicomotoras. Perguntamos a professora Sol, quais as principais contribuições da psicomotricidade através de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do ensino fundamental, e ela nos respondeu com as seguintes palavras:

*Os jogos e brincadeiras são de grande importância na fase que eles estão; se pula esta etapa, a criança fica com uma certa “defasagem”. Então temos que desenvolver sempre atividades com jogos, brincadeiras que possam ajudar neste desenvolvimento.*

*Em tempos que vivemos com a tecnologia de fácil acesso é cada vez mais difícil envolver algo que seja fora desse mundo virtual. A escola tem o papel primordial que é inserir no meio da literatura infantil os jogos e brincadeiras. Além de ajudar no desenvolvimento psicomotor, desenvolve o cognitivo e conseqüentemente ajuda no processo de alfabetização (PROFESSORA SOL, 2022.)*

A professora Sol, em sua fala, reafirma que os jogos e brincadeiras são essenciais na primeira infância e principalmente no 1º ano do Ensino Fundamental, tornando-se importante no desenvolvimento da criança, e ao longo das etapas escolares. A defasagem citada por ela, refere-se ao descompasso de habilidades que já deveriam ter sido desenvolvidas na Educação Infantil, para serem aperfeiçoadas no Ensino Fundamental, tais como: habilidades manuais, como cortar, pintar, fazer o movimento de pinça com os dedos, concentrar-se ao escrever ou copiar algo da lousa, atenção e raciocínio lógico, fatores fundamentais no processo de aquisição da escrita.

O ato da escrita não se restringe apenas a copiar atividades ou decorar as combinações de letras que compõem o nome da criança, mas envolve muitas habilidades psicomotoras. A professora Sol entende o processo que as crianças devem passar e desenvolve atividades, jogos e brincadeiras que ajudam seus alunos a ter domínio dessas habilidades. Alves afirma que:

*Quem escreve é o sujeito criança, mas, para fazê-lo, necessita de sua mão, de sua orientação espacial (lateralidade), de um ritmo motor (relaxamento e contração), de sua postura (eixo postural) e de seu reconhecimento no referido ato (função imaginária) (ALVES 2012, p. 91).*

É indispensável para o bom desempenho escolar, adequar os jogos e brincadeiras às metodologias de ensino para as crianças que estão inseridas no 1º ano do Ensino Fundamental, tornando o processo de aquisição da escrita menos cansativo e mais prazeroso. Entendendo o ganho qualitativo para as crianças, no processo de ensino-aprendizagem ao usar jogos e

brincadeiras psicomotoras, a professora Sol enfatiza em sua fala, a importância do papel da escola para fazer a conexão entre a literatura infantil com os jogos e brincadeiras.

Um ponto importante a ser destacado na fala da professora Sol, é quando ela afirma ser difícil envolver as crianças com algo fora do mundo virtual, já que as tecnologias estão presentes nas suas vidas diariamente. Nessa imersão, o professor pode fazer uso das tecnologias e do mundo virtual ao seu favor, trazendo para as crianças jogos eletrônicos, transformando jogos que poderiam ser feitos individualmente e de forma manual em algo virtual. O bingo silábico poderia ser realizado por meio de uma animação PowerPoint, ou adequar um jogo eletrônico para reforçar os conteúdos estudados. Magagnin e Toschi afirmam que:

Os alunos do mundo contemporâneo já **nascem inseridos em toda esta nova tecnologia**, principalmente nos jogos eletrônicos com a facilidade da Internet, pois, sua experiência é muito ampla, e com uma facilidade de aprendizagem, devendo então o professor levar a experiência do aluno para suas aulas (MAGAGNIN; TOSCHI, 2009, p. 05, grifo nosso).

É importante salientar que podemos usar a tecnologia ou os jogos eletrônicos aliados a psicomotricidade, já que existem muitos jogos que desenvolvem a concentração, a memória e demais habilidades cognitivas. No entanto, esses jogos eletrônicos devem ser voltados para aprendizagem dos alunos e não uma simples distração. Cabe ao professor, buscar a melhor forma de usar essas tecnologias em suas aulas, para ajudar seus alunos em seu processo de desenvolvimento educacional.

Por fim, trazemos para discussão a afirmação da professora de que os jogos e brincadeiras, além de ajudar no desenvolvimento psicomotor, desenvolvem o cognitivo e conseqüentemente ajuda no processo de alfabetização. Como a professora Sol trabalha com crianças de 1º ano de Ensino Fundamental, consegue perceber como se torna mais fácil a aprendizagem para seus alunos que estão em processo de alfabetização quando utiliza os jogos e brincadeiras. Como são crianças entre seis ou sete anos, encontram neles as respostas para suas dificuldades e até mesmo internalizando com mais facilidades os signos linguísticos e os traçados das letras.

Durante a observação nas aulas da professora Sol, podemos notar que as crianças que estavam na fase silábica e no silábico-alfabético tinham melhores rendimentos nas atividades escritas quando a professora usava os dados ou bingo silábico ou quando fazia a associação das palavras com as figuras correspondentes. Elas conseguiam compreender e identificar quais letras faltavam nas palavras, ou quando trocavam as ordens das sílabas. E dessa forma, a docente conseguia identificar e fazer a intervenção necessária, com cada um de seus alunos,

além de acompanhar como estava acontecendo seu processo de ensino-aprendizagem.

Pensar na melhor maneira de trazer os conteúdos e tornar o processo de alfabetização de seus alunos por meio de jogos e brincadeiras psicomotoras é o que faz a professora se destacar em suas aulas e com seus alunos. Entender a importância de fazer a conexão dessas ferramentas com suas disciplinas é seu diferencial, e ter uma resposta positiva de seus alunos só faz ela ter certeza de que está fazendo a coisa certa. Por isso, é importante que os professores das turmas de 1º ano aliem a psicomotricidade às suas aulas através de jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A psicomotricidade através de jogos e brincadeiras vem tendo destaque na Educação Infantil e nas aulas de Educação Física. No entanto, se faz necessário trazer essa prática para o Ensino Fundamental, mais especificamente para o 1º ano dessa etapa de ensino, tornando a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental mais tranquila, além de proporcionar um ganho muito grande no desenvolvimento psicomotor das crianças. Nessa perspectiva, nosso estudo aborda as contribuições da psicomotricidade através de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do Ensino Fundamental, procurando ao longo do desenvolvimento desse estudo evidenciar a importância da psicomotricidade aliada aos jogos e brincadeiras, principalmente quando aliamos a mesma no processo de ensino-aprendizagem.

Diante disso, esse estudo objetivou conhecer as contribuições da psicomotricidade através de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no 1º ano do ensino fundamental em uma escola estadual do município de Parintins.

Constatamos que embora os jogos e brincadeiras psicomotoras tragam inúmeros ganhos tanto cognitivos, motores e social para crianças, poucos professores de 1º ano do Ensino Fundamental fazem uso dessa ferramenta em seu plano de ensino. Muitos por não ter domínio nessa temática, ou por não conseguirem atrelar os jogos e brincadeiras psicomotoras às suas atividades diárias. Um ponto importante a ser destacado é que as crianças que fazem uso dos jogos e brincadeiras psicomotoras no processo de alfabetização, apresentam um rendimento muito mais satisfatório, o que faz toda a diferença no processo de ensino-aprendizagem.

Em continuidade buscamos verificar como a psicomotricidade é aplicada pelos professores do 1º ano do Ensino Fundamental através dos jogos e brincadeiras. Percebemos que a professora que trabalha com jogos e brincadeiras psicomotoras, sempre o faz por meio da interdisciplinaridade, atrelando brincadeiras e jogos que as crianças já conhecem, conciliando ao assunto abordado em suas aulas.

A música também é um recurso muito utilizado pela professora para desenvolver as habilidades psicomotoras, por envolver as crianças a utilizar os movimentos corporais, atenção, concentração, tornando-se ainda mais eficaz quando aliada a jogos e brincadeiras. No entanto, embora a professora utilize os jogos e brincadeiras psicomotoras, ela não faz muita conexão com os conceitos e habilidades da psicomotricidade, focando mais na motricidade que seus alunos desenvolvem ao trabalhar nessa perspectiva. Por outro lado, ainda que não se aprofunde em conceitos psicomotores, realiza esse trabalho com muita excelência.

A psicomotricidade através de jogos e brincadeiras, desenvolve nos alunos habilidades

manuais, cognitivas e sociais que são fundamentais na aquisição da leitura e escrita, além de ser usada como forma preventiva de possíveis dificuldades atreladas a esse processo. O professor também proporciona para seus alunos, uma forma mais lúdica e divertida de absorver os conhecimentos e assim torna mais significativa o processo de ensino-aprendizagem.

Podemos afirmar que alcançamos nosso objetivo proposto, e que encontramos as grandes contribuições que a psicomotricidade através de jogos e brincadeiras trazem para as crianças de 1º ano do Ensino Fundamentais em seu processo de ensino-aprendizagem, principalmente na aquisição da escrita e leitura como parte integrante da alfabetização. E constatamos como é importante que ela seja trabalhada nessa modalidade de ensino, proporcionando ganhos cognitivos, motores e sociais para as crianças.

Esse estudo nos possibilitou um conhecimento mais aprofundado sobre a psicomotricidade atrelada aos jogos e brincadeiras. E por estamos no processo de formação docente, é necessário que tenhamos um olhar treinado para nossos futuros alunos, sempre nos propondo a fazer o diferencial na vida de cada um, por entender que o sucesso escolar no processo de alfabetização está estreitamente ligado ao desenvolvimento psicomotor das crianças. Além disso, torna-se importante também para os profissionais docentes que trabalham no Ensino Fundamental, uma vez que podem estar agregando novos conhecimentos que farão diferença no processo de ensino-aprendizagem de seus alunos. Ainda trazemos sugestões de jogos e brincadeiras psicomotoras que podem ser trabalhadas de maneira interdisciplinar, não se restringindo a disciplinas pré-determinadas, e dessa forma lúdica propomos que os professores do Ensino Fundamental, principalmente do 1º ano dessa etapa de ensino não se esqueçam que seus alunos são crianças e que como tal podem e devem aprender brincando.

## REFERÊNCIAS

- ABP. O que é Psicomotricidade. **Associação Brasileira de Psicomotricidade**. Disponível em: <https://psicomotricidade.com.br/sobre/o-que-e-psicomotricidade/>. Acesso em: 10 set. 2022.
- ALMEIDA, Geraldo Peçanha de. **Teoria e Prática em Psicomotricidade**: jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014.
- ALVES, Fátima. **Psicomotricidade** – corpo, ação e emoção. 5. Ed. Rio de Janeiro: Wak, 2012.
- ASSUNÇÃO, F. P. A., VIANA, H. B.; CARVALHO, E. G. A. de. Contribuições psicopedagógicas e musicais para o desenvolvimento psicomotor. **Horizontes – Revista de Educação**, v. 3, n. 6, p. 95–108. 2017. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/horizontes/article/view/4678>. Acesso em: 17 set. 2022.
- BARBOSA, A.M. S.; RODRIGUES, A. B. A importância de se trabalhar psicomotricidade nos anos iniciais do ensino fundamental I. **Revista Eletrônica Nacional de Educação Física**, Edição Especial, v. 5, n. 5, p. 213-223, jul. 2022. Disponível em: <https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/renef/article/view/5331>. Acesso em: 17 set. 2022.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília; 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino fundamental de nove anos**: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Organização: Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. 2. ed. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. 4. ed. Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2020.
- BRASIL. **Lei nº 11.274, de 6 de fevereiro de 2006**. Altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/ato2004-2006/2006/lei/111274.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2004-2006/2006/lei/111274.htm). Acesso em: 10 set. 2022.
- BRASIL. **Lei nº 13.257, de 8 de março de 2016**. Dispõe sobre as políticas públicas para a primeira infância e altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), o Decreto-Lei nº 3.689, de 3 de outubro de 1941 (Código de Processo Penal), a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, a Lei nº 11.770, de 9 de setembro de 2008, e a Lei nº 12.662, de 5 de junho de 2012. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/ato2015-2018/2016/lei/113257.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2016/lei/113257.htm). Acesso em: 10 set. 2022.
- BOALER, J. **Mentes sem barreiras**: as chaves para destravar seu potencial ilimitado de aprendizagem. Porto Alegre: Penso, 2020
- COSENZA, Ramon M. GUERRA, Leon B. **Neurociência e educação**: como o cérebro

aprende. Porto Alegre: Artmed, 2011.

COSTA JR, Dirceu. **Psicomotricidade e Desenvolvimento Motor**. Valinhos: [s. n.], 2017. Disponível em: <https://doceru.com/doc/xvc1nvv>. Acesso em: 13 fev. 2022.

FABER, M. A; SOUZA, A. L de. **Psicomotricidade e desenvolvimento na Educação Infantil**. Manaus: UEA/Valer, 2008.

FERRONATTO, Sônia Regina Brizolla. **Psicomotricidade e formação de professores: Uma proposta de atuação**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica, Campinas, 2006.

FONSECA, Regina Célia Veiga da. **Metodologia do trabalho científico**. Curitiba: IESDE Brasil, 2012.

FONSECA, Vitor da. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

GENTILE, Paola. Esteban Levin “o corpo ajuda o aluno a aprender”. **Nova Escola**. Publicado em: 01 fev. 2005. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/896/esteban-levin-o-corpo-ajuda-o-aluno-a-aprender>. Acesso em: 18 set. 2022.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. São Paulo: Atlas 2008.

GOMES Carvalho, R.G. Cultura global e contextos locais: a escola como instituição possuidora de cultura própria. **Revista Iberoamericana De Educación**, v. 39, n. 2, p. 1-9, 2006. Disponível em: <https://rieoei.org/RIE/article/view/2588>. Acesso em: 18 ago. 2022.

GONÇALVES, Fátima A. **A neurociência sob o olhar da psicomotricidade**. São Paulo: Editora Cultural, 2019.

GONÇALVES, Nelson. **O lado sério da brincadeira: um olhar para a autoestima do educador**. São Paulo: Cortez, 2013.

JESUS, Ana Cristina Alves de. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil**. Rio de Janeiro: Brasport, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

KRAMER, Sonia. A infância e sua singularidade. In: BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Organização: Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. 2. ed. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007, p. 13-23.

LE BOULCH, Jean. **Desenvolvimento Psicomotor: do nascimento aos 6 anos**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1982.

LE BOULCH, Jean. **Educação psicomotora: psicocinética na idade escolar**. Porto Alegre: Artmed, 1987.

LOPES, Vanessa Gomes. **Fundamentos da educação psicomotora**. Curitiba: Editora Fael, 2010.

MAGAGNIN, Cláudia Dolores Martins; TOSCHI, Mirza Seabra. Aprendizagem escolar: os jogos eletrônicos na formação do aluno. *In: In: SIMPÓSIO DE ESTUDOS E PESQUISAS DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO*, 18, 2009, Goiânia. **Anais [...]**. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2009, p. 1-12. Disponível em: [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/248/o/1.4\\_52.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/248/o/1.4_52.pdf). Acesso em: 10 set. 2022.

MARIZOT, Regina. A história da psicomotricidade e da ABP. **Associação Brasileira de Psicomotricidade**. Publicado em: 25 jul. 2018. Disponível em: <https://psicomotricidade.com.br/a-historia-da-psicomotricidade-e-da-abp/>. Acesso em: 10 set. 2022.

MATTOS, Elizete de Lourdes. **Desenvolvimento psicomotor**. Blumenau: Vale das Letras, 2004.

MATTOS, Elizete de Lourdes. **Atividades lúdicas para alfabetização**. Blumenau: Vale das Letras, 2004.

MATTOS, Elizete de Lourdes. **Brinquedos e jogos de sucata**. Blumenau: Vale das Letras, 2004.

MEUR, A de; STAES, L. **Psicomotricidade: Educação e Reeducação: níveis maternal e infantil**. São Paulo: Manole, 1989

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil: psicomotricidade, alternativas pedagógicas**. Porto Alegre: Prodil, 1995.

PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2.ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RODRIGUES Polyana Marques Lima; LIMA, Willams dos Santos Rodrigues; VIANA, Maria Aparecida Pereira. A importância da formação continuada de professores da educação básica: a arte de ensinar e o fazer cotidiano. *Saberes docentes em ação*, v. 3, n. 1, p. 28-47, set. 2017. Disponível em: <https://maceio.al.gov.br/uploads/documentos/3-A-IMPORTANCIA-DA-FORMACAO-CONTINUADA-DE-PROFESSORES-DA-EDUCACAO-BASICA-A-ARTE-DE-ENSINAR-E-O-FAZER-COTIDIANO-ID.pdf>. Acesso em: 18 set. 2022.

ROSSI, Francieli Santos. Considerações sobre a Psicomotricidade na Educação Infantil. **Revista Vozes dos Vales da UFVJM: Publicações Acadêmicas**, n. 01, ano I, p. 1-18, maio 2012. Disponível em: <http://site.ufvjm.edu.br/revistamultidisciplinar/files/2011/09/Considera%C3%A7%C3%B5es-sobre-a-Psicomotricidade-na-Educa%C3%A7%C3%A3o-Infantil.pdf>. Acesso em: 10 set. 2022.

SANTOS, Naura Nanci Muniz. **Interdisciplinaridade na prática pedagógica**. Curitiba: Opet, 2013.

SANTOS, Rosângela Pires dos. **Psicomotricidade**. São Paulo: Ieditora, 2010.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 2017.

SILVA, Daniele Araújo. **A importância da psicomotricidade na educação infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2013.

SILVA, Daniel Vieira da. **Educação psicomotora**. Curitiba: IESDE Brasil S. A., 2009.

ZORZAN, Adriana Loss; ECCO, Idanir. Educação: um tesouro a descobrir. **Revista de Ciências Humanas**, v. 5, n. 5, p. 1-17, 2004. Disponível em: <http://revistas.fw.uri.br/index.php/revistadech/article/view/243>. Acesso em: 18 set. 2022.