

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL – JOGOS E BRINCADEIRAS

Lília Ferreira da Luz, Teresa Cristina Lafontaine

Faculdade Pitágoras do Maranhão, liliandaluz@hotmail.com

Universidade Federal do Maranhão, teresa_artur@hotmail.com

Resumo: O brincar na educação infantil assume um papel primordial no desenvolvimento cognitivo, sócio – afetivo e cultural da criança visando os jogos e as brincadeiras como um canal entre a realidade e a aprendizagem da criança. Todavia, a brincadeira atualmente, assume com bastante ênfase nas escolas, uma ferramenta no desenvolvimento infantil, em proporcionar progressos no rendimento escolar, quanto ao processo ensino – aprendizagem. Considerando sua importância na aprendizagem, o lúdico favorecerá de forma eficaz e pleno o desenvolvimento das potencialidades criativas do processo lúdico, o educador irá contribuir para o ensino – aprendizagem. Desta forma, através deste projeto busca-se analisar a importância do lúdico na aprendizagem e no desenvolvimento infantil, partindo de uma reflexão do fazer pedagógico do professor em seus métodos e recursos para inserir no mundo da criança de forma assim a contribuir para a aprendizagem da criança em todas as áreas de conhecimento. Portanto, para realizar este projeto, utilizamos a pesquisa bibliográfica, fundamentada na reflexão de leitura de livros, artigos, revistas e sites, bem como atividades lúdicas sobre os conteúdos estudados nas disciplinas, este projeto proporcionará uma leitura mais consciente acerca da importância do brincar na vida do ser humano, e, em especial na vida da criança.

Palavras-chave: Brincar. Desenvolvimento. Criança. Aprendizagem

1 INTRODUÇÃO

O brincar na educação infantil assume um papel primordial no desenvolvimento cognitivo, sócio – afetivo e cultural da criança visando os jogos e as brincadeiras como um canal entre a realidade e a aprendizagem da criança. Todavia, a brincadeira atualmente, assume com bastante ênfase nas escolas, uma ferramenta no desenvolvimento infantil, em proporcionar progressos no rendimento escolar, quanto ao processo ensino-aprendizagem.

Neste sentido, as atividades lúdicas preparam a criança para o desempenho de papéis sociais, na compreensão do funcionamento do mundo, demonstrar e vivenciar emoções. Quanto mais a criança brinca mais ela se desenvolve sob os mais variados aspectos, desde o sócio – afetivo, motor, cognitivo, até o corporal. É através da brincadeira que a criança vive e conhece sua realidade.

O lúdico, enquanto recurso pedagógico na aprendizagem deve ser encarado de forma séria, competente e responsável. Usado de maneira correta, poderá oportunizar ao educador e ao educando importantes momentos de aprendizagem deve ser encarado de forma séria, competente e responsável. Usado de maneira correta, poderá oportunizar ao educador e ao educando importantes momentos de aprendizagem em múltiplos aspectos.

Considerando sua importância na aprendizagem, o lúdico favorecerá de forma eficaz e pleno o desenvolvimento das potencialidades criativas da criança, cabendo ao educador, intervir de forma adequada sem tolher a criatividade do processo lúdico, o educador irá contribuir para o ensino-aprendizagem.

Desta forma, através deste projeto busca-se analisar a importância do lúdico na aprendizagem e no desenvolvimento infantil, partindo de uma reflexão do fazer pedagógico do professor em seus métodos e recursos para inserir no mundo da criança de forma assim a contribuir para a aprendizagem da criança em todas as áreas do conhecimentos.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Analisar a importância do brincar na Educação Infantil, proporcionando um pleno desenvolvimento das capacidades lúdicas da criança e na construção do saber nos aspectos cognitivos, culturais, psicomotor e sócio afetivo de crianças na faixa etária de 02 a 03anos.

2.2 Objetivos Específicos

- Realizar uma pequena reflexão do fazer pedagógico na educação infantil;
- Compreender a importância do ato de brincar no desenvolvimento das capacidades da criança em diversas etapas do conhecimento;

- Analisar o ato de brincar, jogos e brincadeiras como metodologia de ensino de grande relevância para o processo ensino aprendizagem;
- Elaborar e criar situações que envolva o ato de brincar dentro dos eixos educacionais previstos no RECNEI (Movimento e Música; Arte; Linguagem Oral e Escrita; Natureza e Sociedade e Matemática).

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O brincar na educação infantil possibilita a criança desenvolver habilidades que repercutem na formação social, cultural e afetiva, a priori, envolvendo-se com o mundo em que vive. Neste sentido, o brincar segundo teóricos é focado em fenômenos em consiste na formação crítica da criança, no social em relacionar-se com os outros, na formação da personalidade, bem como em comportamentos que possibilitará o processo de crescimento e formação.

Já no desenvolvimento da aprendizagem, brincar no cunho da educação, sob abordagem muito enfatizada nas instituições escolares, em especial na educação infantil, “educar, cuidar e aprender brincando”, ato de brincar torna-se também u ato educativo e de grande relevância para o processo de ensino aprendizagem.

Para Froebel, o brincar é uma atividade responsável no desenvolvimento físico, moral, e cognitivo das crianças pelo estabelecimento das relações entre os objetos culturais e a natureza.

A partir do século XVII, iniciou-se o interesse com experiências diárias, da afetividade e da brincadeira com as crianças, porém no atual século é que o brinquedo ganhou destaque e força maior, devido à expansão e a valorização da educação infantil. Resultando na criação de brinquedos em escolas com o objetivos de suprir a necessidade materiais, construir acervos, proporcionando a criança o acesso a um maior número de brinquedos promovendo seu desenvolvimento e aprendizagem.

Contudo, a relevância do brincar na educação infantil favorece a imaginação, confiança e curiosidade proporcionando a socialização, desenvolvimento, do pensamento, criatividade e da concentração. Para Wayskop (1995), a brincadeira consiste num fato social, privilegiado de interação e atividade, cuja base genética comum é a arte: uma atividade voluntária consciente e organizada. O brincar está intimamente relacionado à ação educativa quer seja diretamente ou indiretamente inserida na escola ou na família.

Todavia, Piaget (1971), afirma que quando se brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira sem compromisso com a realidade, onde há uma interação com a realidade, onde há uma interação com o objeto brincado nas funções que atribui a ela.

Nesta perspectiva, Piaget classifica o ato de brincar: o jogo, em quatro categorias que possibilita uma interação maior da criança com a realidade, o imaginário e a aprendizagem, cujo proporciona a difusão do saber, da inteligência ao simples ato de brincar.

- **Jogo do Exercício:** aqueles que acompanham quase todo o desenvolvimento da criança, representam as primeiras experiências motoras, o simples ato de repetir a mesma ação inúmeras vezes;
- **Jogos Simbólicos ou Faz-de-conta:** no brinquedo a criança se propõe a realizar coisas, resolver problemas ainda não possíveis de solucionar na vida real;
- **Jogo de Construção:** situam-se num período de transição entre os jogos simbólicos e os jogos de regras, meio caminho entre o jogo e a organização do pensamento;
- **Jogo de Regras:** é possível após certo desenvolvimento da inteligência, características do indivíduo socializado.

Para Vygotsky, o ato de brincar é como uma atividade social da criança e através desta criança adquire elementos imprescindíveis para a construção de sua personalidade e para compreender a realidade na qual faz parte.

Dando suporte a criança ao se apropriar dos conhecimentos que possibilitarão sua ação no meio que estiver inserido. Além de favorecer a imaginação, a confiança e a socialização como foi mencionado anteriormente.

Na educação infantil, a criança descobre que existe muitas necessidades a serem satisfeitas e se não fossem os brinquedos, o ato de brincar não seria possível, envolve mundo da ilusão, do imaginário. Esse mundo é dos brinquedos, portando seus desejos e necessidades podem ser atingidos usando os brinquedos, ao imaginário.

Segundo Vygotsky (1999, p.122)

“A tendência de uma criança muito pequena é satisfazer seus desejos imediatamente; normalmente, o intervalo entre um desejo e sua satisfação é extremamente curto. Certamente ninguém jamais encontrou uma criança com menos de três anos de idade que quisesse alguma coisa daqui a alguns dias no futuro.” (VYGOTSKY, 1999. p, 122)

Da mesma forma, a satisfação da criança e o desejo dela, ocorrem pelo brincar, pois a brincadeira proporciona um estado de prazer entre o objeto brincado e a ação mediante ele.

O brincar é o meio de expressão, é uma forma de integrar-se ao ambiente, através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas do conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora atividades motoras.

Percebe-se que a criança necessita ser amada, aceita e ouvida para que possa despertar para a vida da curiosidade e do aprendizado. Onde o brinquedo é um objeto para fazer fluir o imaginário infantil, tendo relação com o nível de seu desenvolvimento, e a brincadeira, sendo a ação que a criança desempenha ao mergulhar na ação lúdica. Dessa forma o brinquedo e a brincadeira relacionam-se diretamente com a criança.

Em contrapartida, o ato de brincar não só estimula a percepção da criança, a afetividade e o imaginário, mas favorece a ela conhecer a si mesmo, seus limites, necessidades e tendências, tendo como também influência na aprendizagem.

Segundo Gabarino e Colab (1992):

“É através de seus brinquedos e brincadeiras que a criança tem oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos onde ela restabelece seu controle interior, sua auto-estima e desenvolve relações de confiança consigo mesma e com os outros” (GABARINO; COLAB, 1992)

Neste sentido, a brincadeira vem como suporte na relação entre o imaginário e o real, conceituada então como possibilidade de conhecimento, a compreensão e assimilação, onde o ato de brincar trará consigo a aprendizagem e o desenvolver destas através da socialização com outros e com o meio.

De acordo com Vygotsky, na função imitativa e imaginária, a criança aprendera a conviver com as culturas usando a brincadeira, ela estará estimulando seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, psicomotor e aprendendo os valores, as regras, as condutas dos mais velhos.

A criança ao inserir-se na Educação Infantil está se inserindo em um ambiente totalmente novo e desconhecido, onde ocorre a separação do vínculo familiar, sendo que encontrará dificuldades na adaptação e socialização. Todavia, é neste primeiro contato com a escola que a criança desenvolve suas ações e assimila ao aprendizado.

De acordo com Santos et al (1997), o meio escolar através da ludicidade, do ato de brincar é que facilitará o processo de adaptação e socialização da criança sendo uma ação planejada por parte

do corpo docente. A princípio é de grande relevância para o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo da criança.

Neste contexto, a brincadeira e o jogo ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, proporcionando estímulos ao interesse da criança, desenvolvendo níveis diferentes de sua experiência pessoal e social.

Auxiliando a criança na construção de novas descobertas e simboliza o ato de aprender e o ato de brincar, sempre parafraseando um dito popular que é tradicionalmente abordado na educação infantil “*aprender brincando*”, sendo o professor um estimulador da aprendizagem da criança.

O brinquedo proporciona o aprender-fazendo e para ser melhor aproveitado e conveniente que possibilite atividades dinâmicas e desafiadoras, que exijam participação ativa da criança.

Para Kischimoto (2005), o brinquedo é visto como um recurso que ensina, desenvolve e educa de maneira prazerosa, é o suporte para que a brincadeira aconteça, portanto, o brinquedo torna-se essencial para as atividades infantis devido ao seu valor emocional que proporcionam um bem estar para a criança.

Neste sentido, o brincar é uma ponte que liga a criança com o conhecimento, os sentimentos com a realidade, sendo este o primeiro vínculo que a criança apropria com as descobertas que vai desde os seus primeiros anos de vida até a idade escolar. De acordo com Vygotsky (1982), é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, onde a ela comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Para Wallon (1981), o ato de brincar é de suma importância, pois possibilita a interação social, na qual a criança modelará sua conduta, e irá da individualização até a socialização, constituindo-se como indivíduo e partilhando esta individualidade com os outros. Defende a brincadeira de grupo como meio de trabalhar as capacidades, tais como: confiança, responsabilidade, tolerâncias, sempre seguido de regras e limites a qual faz com que a criança por si possa administrar seus conflitos e os problemas que repercute em torno do jogo ou da brincadeira a ela apresentada.

Na concepção de Vygotsky, segundo Diva Maranhão (2007:30), a brincadeira é entendida como uma atividade social da criança, onde através desta, a adquire elementos imprescindíveis para a construção da personalidade.

Contudo, o ato de brincar proporciona à criança desenvolver habilidades já existentes no seu íntimo que serão estimuladas pelo professor na sala de aula. Visto que o processo ensino – aprendizagem depende muito da motivação do educando.

É neste sentido que a brincadeira possibilita esta interação de motivação entre o aprender brincando e o ensinar através do lúdico, visto que, é primordial para o desenvolvimento da aprendizagem, sempre considerando as necessidades do aluno ao inserir o ato de brincar como ato educativo.

Diante do exposto é necessário que o professor passe a inserir-se no mundo da criança, compreendendo-a, não sendo apenas um ditador mediador, mas um facilitador dinâmico, cujo o ato de ensinar e o ato de aprender devem estar ligados ao ato educativo do brincar. Contudo, a criança precisa descobrir o prazer de aprender e nós professores o de ensinar, ambos só descobriremos juntos, se tivermos o prazer de brincar.

3.1 Tipologias e características dos brinquedos e brincadeiras infantis.

3.1.1 Brincadeiras Tradicionais

Os brinquedos tradicionais são aqueles que suas características é de fácil assimilação, desenvolvendo de forma prazerosa, foram aceitos coletivamente, é preservado através dos tempos transmitidos de geração a geração.

Segundo Winnicott (apud Bomtempo) a criança adquire experiências brincando. O brinquedo proporciona o aprender fazendo, o desenvolvimento da linguagem, o senso de companheirismo e criatividade.

O brinquedo tradicional geralmente é criado ou confeccionado pela criança para ela, dentro da concepção infantil de objeto de brincar, como produto artesanal do homem, do povo, que em sua simplicidade reproduz as formas, por exemplo, a construção de um barquinho exige não só a representação mental do objeto a ser construído, mas também a habilidade para operacionalizá-lo.

Como diz Piaget “a recompensa tem que ser a própria realização da atividade.” O importante é a aquisição de hábito de estar em atividade com prazer e manutenção da postura criativa: hoje a criança brinca e, se tiver liberdade, manifestará preferências que podem sugerir vocação. No futuro, mudarão os objetos de seu interesse, mas se os adultos não atrapalham, a postura criativa terá sido



preservada assim como o prazer de realizar atividade escolhida, nesta altura, a atividade profissional realizada com a realidade e o entusiasmo da criança que brinca.

Para Kischimoto (2005):

A tradicionalidade e universalidade das brincadeiras assentam-se no fato de que povos distintos e antigos, como os da Grécia e do Oriente, brincam de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através de conhecimento empíricos e permanecem na memória infantil. (KICHIMOTO, 2005. p. 38)

Muitas brincadeiras permanecem intactas, da mesma maneira que foi inventada, outras se modificam, recebendo conteúdos da atualidade. As brincadeiras tradicionais se destacam pelo fato de permanecerem às categorias de experiências que as crianças transmitem espontaneamente através do contato com o lúdico e situações imaginárias.

A brincadeira tradicional na infância assume características de anonimato, elemento folclórico, tradicionalmente, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade, provém de práticas abordadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos.

Os jogos populares e as brincadeiras populares e assumem o papel relevante no desenvolvimento da criança, a princípio, na sala de aula, é inserido nas brincadeiras de roda, cantadas que estimulam a linguagem, a motricidade e a afetividade da criança na questão social e cultural.

O desenvolvimento da cultura da criança é inserida quando há um estímulo que assume através do brincar numa determinada ação. Visto que, estes tipos de brincadeiras tradicionais trazem consigo um pouco da cultura dos outros e insere um pouco da sua própria cultura. A brincadeira, aparece com um pedaço da cultura, colocando ao alcance da criança.

3.1.2 A Brincadeira de Exercício

Mediante a brincadeira do exercício, a criança desenvolve seus esquemas sensório-motor, caracterizando-se por ser uma maneira de brincar através da repetição e funcional.

Segundo Piaget, o jogo do exercício sendo especialmente uma característica da fase sensório-motora é quase que específico nos dois primeiros anos de vida. Para Piaget na concepção de Almeida (1998):

“Os jogos de exercício, que a primeira vista parece ser apenas de repetição mecânica de gestos automáticos, caracterizam para os bebês os efeitos esperados, isto é, a criança age para ver o que sua ação vai produzir, sem que por isso se trate de uma ação exploratória. O efeito é buscado pelo efeito naquilo que tem justamente de comum: a criança toca e empurra, desloca e amontoa, justapõe e superpõe para ver no que vai dar.” (ALMEIDA, 1998. p, 43)

Os bebês sentem prazer em repetir certos movimentos e reproduzir outros. A criança no desenvolvimento sensório-motor precisa ter oportunidade de explorar o ambiente, quanto maior for o número de possibilidades e descobertas que ela tiver, maior será as possibilidades de construir seu conhecimento e sua inteligência.

Piaget atribui muito dessas “brincadeiras de exercício” à auto imitação: o bebê imita a si mesmo, e em algumas vezes repete um movimento ou um reflexo que acabou de efetuar, cuja determinada ação se transforma em uma maneira de brincar, levando em consideração os seus próprios atos. A criança possui grande capacidade de imitação, o que se torna primordial para o desenvolvimento de exercício ou sensório-motor.

3.1.3 Brincadeiras Simbólicas

Os brinquedos de ilusão ou simbólicos surgem na segunda metade do segundo ano de vida e seguem até o ano pré-escolar. Esses instrumentos recebem também a denominação de brincadeiras de faz-de-conta.

Na brincadeira do faz de conta o foco central está na “simulação” de comportamento que a criança apresenta durante a atividade. Diversas pesquisas constatou-se a importância da brincadeira simbólica para o desenvolvimento cognitivo, e sócio afetivo da criança.

Segundo Freud, cada criança em suas brincadeiras comporta-se como um poeta, enquanto cria seu próprio mundo, ou seja, enquanto a criança transpõe os elementos formadores de seu mundo para uma nova ordem, partindo da criatividade e da fantasia, para que seja mais agradável e convivente para ela. Nesta perspectiva, a criança constrói o seu mundo imaginário de acordo com a sua experiência de vida. Para Kischimoto (2008), a brincadeira de faz-de-conta faz com que a criança relacione a realidade com a fantasia.

As crianças atribuem vida aos brinquedos, como por exemplo, quando faz de conta que estão dirigindo um carro ou uma moto, este modo de pensar é chamado de animismo que do latim

significa anima, alma, pois, as crianças os seus brinquedos possuem vidas e assim podem pensar como as pessoas.

Para Faria (1998), os jogos simbólicos são recursos para que a criança utiliza-o com o objetivo de obter prazer e para se ajustar a um mundo temido e compreendido. Quando a criança brinca de faz-de-conta ela sabe que sua conduta não é racional para os outros, mas sua preocupação não é convencê-los e sim vivenciar aquele momentos ilusório que a brincadeira proporciona.

Vygotsky em sua concepção afirma que a imaginação em ação ou brinquedo, é a primeira possibilidade da ação da criança numa esfera cognitiva que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento.

Entretanto, para Piaget, é a representação em atos, através do jogo simbólico, a primeira possibilidade de pensamento propriamente dito, marcando a passagem de uma inteligência sensório-motora, baseada nos sentidos e na motricidade.

Assim, segundo Kischimoto, representar é dá forma às experiências humanas significativas, é tornar novamente presente, presentificar vivências que, por sua importância, mereçam permanentes lembranças. Neste tipo de brincadeira, a criança constrói um ponte entre a fantasia e a realidade.

É através do simbolismo que a criança desenvolve de antemão a afetividade, proporcionando a interação e a socialização com o meio e com outros, visto que, segundo Vygotsky, o simbolismo é a primeira manifestação quando se está no jogo ou na brincadeira, sendo o jogo a imaginação sobre a ação.

Para Kischimoto (2008):

“Toda criança é a ordenação de uma ideia, se um sentimento, expressão do diálogo entre homem e o mundo que o rodeia. Mas esse diálogo, tanto dentro de um todo social, pois a criação concretiza-se dentro de um espaço coletivo cultural.” (KISCHIMOTO, 2008. p. 53)

Neste sentido, a ação cultural também está envolvida no jogo simbólico, onde a realidade vivida é influenciada pela cultura e sua ação na sociedade dotadas de regras e normas.

A cultura vai influenciar a visão de vida de cada um, orientando o fazer e o imaginar individual e interferindo na própria educação da sensibilidade, ampliando ou congelando suas possibilidades. A cultura torna-se parte da natureza humana. É através das relações dialéticas com, o meio físico e social que a criança constrói seu pensamentos, transformando os processos

psicológicos elementares em processos complexos, fazendo com que a cultura torna-se parte cada pessoa.

Partindo do simbolismo, da brincadeira de faz-de-conta, a criança desenvolve da ação ao significado. Segundo Vygotsky, a criança não vê o objeto como ele é, mas dá significado ao brincar, exemplo: ela finge que está cavalgando com o cavalo, porém está apenas em cima de uma vassoura, a criança simboliza e dá um novo significado ao objeto devido a ação que faz e o que deseja sobre ele.

3.1.4 Brincadeiras de Construção

As brincadeiras de construção são consideradas de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, e por estimular a criatividade e desenvolver habilidades na criança.

Froebel foi o criador deste tipo de brincadeira, e para ele, os jogos de construção oportunizam a muitos fabricantes a duplicação de seus tijolinhos para alegria da criança que constroem e estimulam a imaginação infantil.

Este tipo de brincadeira é responsável em estimular a criatividade nas crianças, com essas atividades elas interagem com o objeto e a partir daí constroem utilizando-se de suas habilidades.

Segundo Vygotsky, neste tipo de brincadeira (construção), o brinquedo é caracterizado pelo fato de seu alvo residir no processo e não no resultado da ação. Para uma criança que está brincando com o cubo de madeira, por exemplo, o alvo da brincadeira não consiste em construir uma estrutura, mas em fazer, isto é, no conteúdo da própria ação. Enfatizando que a construção ocorre por que o brinquedo estabelecer um canal entre a criança e o objetivo, e possibilita criar e construir segundo seu grau de capacidades e habilidades.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O Projeto Escolar será desenvolvido no período de 7 dias, com atividades diversificadas que venham favorecer a aprendizagem através do ato de brincar. Visto que este ato de brincar seja correlacionado com o ato de ensinar, pois nada de melhor do que ensinar brincando, uma forma favorável e prazerosa de inserir o ato pedagógico no dia a dia da criança, viver o mundo da criança.

Neste sentido, o projeto foi realizada em consonância ao ensino e aos conteúdos passados aos alunos que envolvem os eixos Natureza e Sociedade no que diz respeito ao conteúdo órgãos dos

sentidos, a família e quem sou eu? Em matemática foram trabalhados os números e sua relação com o mundo, sendo trabalhados brincadeiras e jogos envolvendo a Psicomotricidade, noção de Grandeza, posição e raciocínio lógico, tendo a contribuição dos alunos na construção dos jogos (dominó dos números, jogo de memória, boliche e outros), e na linguagem oral desenvolvendo brincadeiras de roda, contadas e outras brincadeiras que favorecem o desenvolvimento da fala.

Todavia, as brincadeiras e os jogos favoreceram e despertaram no ato de brincar o interesse pela matemática, desenvoltura nos aspectos da linguagem oral e escrita, e na compreensão do mundo em sua totalidade.

Diante do exposto foram realizadas atividades relacionadas ao desenvolvimento da Psicomotricidade e em outras áreas de conhecimentos:

- **Natureza e Sociedade: Quem sou eu?**

Brincadeira: Caça ao tesouro.

Foco: o aluno, suas características, necessidades e diferenças.

Procedimento: com uma caixa grande ou de sapato, cole um espelho e enfeite-a, em seguida em roda com os alunos comente sobre o tesouro que irão descobrir, enfatizando a brincadeira com suspense. Em seguida diga que quando a caixa de tesouro for encontrada pela professora ela irá ser mostrada para todos da sala, porém não podendo ser comentada o que vi na caixa surpresa, enfatiza para os alunos: que o tesouro é bonito, como ele é?

Órgãos do sentido: Natureza e Sociedade, Linguagem Oral e Matemática.

- **Tato**

Brincadeira: Tocando nas coisas.

Procedimentos: Com os olhos vendados a criança tem que descobrir qual é o objeto que está sendo tocado, destacando a forma, espessura e tamanho.

- **Audição: ouvindo os sons**

Brincadeira: Os sons dos animais.

Procedimentos: Com os olhos vendados a criança tem que descobrir qual é o objeto (instrumentos) que está ouvindo. E em roda, imitar os animais com os sons que fazem. Em seguida destacar o nome do animal imitado, o tamanho, a cor, e a família do animal, se é uma ave, um peixe, um réptil, um mamífero, se vive na água, no ar ou na terra.

- **Visão**

Brincadeira: O pintor e escultor.

Procedimentos: Fitando os olhos em um objeto (lápiz, borracha, tesoura, o colega de turma, litro) desenhar e pintar fazendo uma escultura com massinha de modelar e um quadro.

- **Paladar**

Brincadeira: Faz de conta, sou um cozinheiro.

Procedimento: Contado a história dos três porquinhos “a nova versão” a versão do lobo, destacar o que ele estava fazendo, preparando um bolo, em seguida simbolizar o lobo e o preparo do bolo com massinha (caseira), destacando o que usou para fazer o bolo, a quantidade de ingredientes.

Em seguida, preparar um salgadinho com a professora e fazer a culminância.

- **Olfato**

Brincadeira: Sentindo as coisas.

Procedimento: Com os olhos vendados, pedir aos alunos sentirem o cheiro das coisas (comidas, perfumes) e destacar se o cheiro é bom ou se é ruim e pedir que digam o que estão cheirando.

A cada termino das brincadeiras, destacar aos alunos a importância dos órgãos dos sentidos e suas características,

- **Recreação e Lazer**

Desenvolvido na escola somente as sextas –feiras destacando a Psicomotricidade e o desenvolvimento desta no processo da aprendizagem.

Foi trabalhada a questão do movimento, conhecendo o corpo, os sons que estes fazem.

Jogos e brincadeiras que envolvem o movimento corporal:

- ✓ Jogo do obstáculo;
- ✓ Dando cambalhotas;
- ✓ Brincadeiras de roda;
- ✓ Desatando o nó;
- ✓ Caça ao tesouro;
- ✓ Tudo o que o mestre mandar;
- ✓ Rabo do macaco (contar a história com rabo do macaco).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FREUD, Sigmund. Análise de la fobia de um niño de cinco años (caso del pequeño Haris). Buenos Aires: Amarotou, 1989.

FROEBEL, F. La educación del hombre: tradición del alemán por Luiz de Zulueta, S/L, Daniel JorroEditor, 1913.

KUSCHIMOTO, Tizuko Mochida. O jogo na educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11 ed. São Paulo: Cortez, 2008.

MARANHÃO, Diva. Ensinar brincando: A aprendizagem pode ser uma grande brincadeira. 4 ed. Rio de Janeiro: WAK, 2007.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Tradução de A. Cabral e C. M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SANTOS, S. M. P. (org.). O lúdico na formação do educar. Petrópolis: Vozes, 1997.

_____ et al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1999.

WALLON, H. Psicologia e educação da criança. Tradução de Ana Rabaça e Calado.