

# PROJETO SEMANA DO BEBÊ: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UMA AÇÃO DESENVOLVIDA COM OS JOGOS E BRINCADEIRAS PSICOMOTORAS NA ESCOLA FRANCISCO COELHO DA SILVEIRA NO MUNICÍPIO DE FEIRA NOVA-PE

Maria da Soledade Solange Vitorino Pereira

*E-mail: soledade.feiranova@hotmail.com / Bolsista do programa Novo Mais Educação na Escola Municipal Francisco Coelho da Silveira Em Feira Nova-PE. /Integrante do CORE (Coletivo de Reflexão Ação em Educação/Educação Física) Acadêmica do Curso de Licenciatura em Educação Física UFPE-CAV.*

## RESUMO

**Introdução:** Preocupados com o desenvolvimento cognitivo e motor das crianças que fazem parte da educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental, foi proposta pela secretaria de educação do município de Fera Nova-PE que se realizasse ações na qual trabalhasse temas que girão em torno da infância. Assim sendo a educação física voltou-se para trabalhar a partir dos jogos e brincadeiras competências nas crianças que fazem parte da comunidade escolar. **Objetivo:** Este trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência acerca do que foi desenvolvido na “semana do bebê” na escola Francisco Coelho da Silveira. **Metodologia:** Para a organização e desenvolvimento das ações foi realizando um planejamento partindo das necessidades observadas nos escolares. Tomou-se como ponto de partida um estudo teórico a creca do que é o jogo e a brincadeira a partir de KISHIMOTO (1997) e sobre a motricidade humana a partir de VEIGA e CASTELENS(2006). Em seguida a construção do plano de ação e conseqüentemente a sua execução. **Conclusão:** Diante disto a ação desenvolvida foi de extrema importância pois observamos que os alunos não tem uma corporeidade formada e que conseqüentemente causará possíveis problemas nas capacidades cognitivas da aprendizagem, potencializando cada vez mais a presença do professor de Educação Física na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental.

**Palavras Chave:** Educação Física; Educação Infantil; Jogos Psicomotores

## 1. INTRODUÇÃO

O brincar e o jogar faz parte da corporeidade humana, desde os nossos primeiros passos somos intimamente instigados a realizar diversas ações a partir do lúdico. É a partir desta pratica

corporal criada historicamente pelo homem que conseguimos formar esquemas corporais que vão desde a formação da lateralidade á coreografias de dança.

Assim sendo as ações motoras são formadas de forma mais significativas a partir dos 3 anos até os 6 anos de idade, na qual variados comportamentos são observados tais como: movimentos reflexos, movimentos como estabilizadores, locomotores ou manipulativos potencializando a condições motoras durante a sua vida. Neste sentido VEIGA E CASTELENS (2006) sustenta essa hipótese quando aponta que

as crianças na faixa etária de Educação Infantil estão na fase de desenvolvimento das habilidades motoras básicas e os movimentos essenciais são considerados verdadeiros núcleos cinéticos. Esta capacidade para movimentar-se com maior autonomia está relacionada com diversos fatores: maturação neurológica; crescimento corporal, disponibilidade em realizar atividades motoras (VEIGA E CASTELENS, p. 668, 2006).

Para tanto o jogo e a brincadeira também vão além da formação da corporeidade pois este também é visto enquanto atividade que busca a aprendizagem e a formação de atividades intelectuais porem de foram lúdica assim com sustenta Kishimoto (1997) quando afirma que o jogo

pode ser entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o jogo educativo cuja concepção exigiu um olhar para o 668 desenvolvimento infantil e a materialização da função psicopedagógica, mostra-nos a relevância desse instrumento para as situações de ensino / aprendizagem e de desenvolvimento infantil global (KISHIMOTO, p., 1997).

Diante disto para o desenvolvimento das ações que gira em torno do “dia do Bebê” a ser realizado na Escola Municipal Francisco Coelho da Silveira com as turmas de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental será apropriada dentro da perspectiva dos jogos psicomotores será trabalhado os jogos sensoriais, motores e criativos. Nesta perspectiva é cabível expor o conceito para cada tipo assim como trata VEIGA E CASTELENS (2006) quando apontam que

Os jogos motores permitem a participação efetiva do corpo da criança em sua totalidade. Um exemplo de jogo motor é o pega-pega que possibilita trabalhar recursos físicos como agilidade, velocidade, reflexos, visão e outros. Os jogos sensoriais podem ajudar no desenvolvimento dos órgãos dos sentidos, nos quais a criança desenvolve essas habilidades brincando. Por meio da cobra-cega que é um exemplo de jogo sensorial, pode-se trabalhar o sentido da audição e do tato. Por meio dos jogos criativos pode-se desenvolver a criatividade, a espontaneidade e a imaginação das crianças, usando gestos imitativos, interpretativos e corporais. Esses jogos possibilitam à criança imaginar e criar situações novas de maneira mais espontânea (VEIGA E CASTELENS, p. 669, 2006).

Neste sentido foi proposta pela Secretaria de Educação do município de Feira Nova-PE que se realizasse ações na qual trabalhasse temas que girão em torno da infância. Assim sendo a

educação física voltou-se para trabalhar a partir dos jogos e brincadeiras competências nas crianças que fazem parte da comunidade escolar.

Portanto este trabalho se justifica no sentido de que haja uma garantia de práticas corporais da Educação Física para além de eventos escolares. Pois a corporeidade deve ser formada desde a educação infantil para além da nossa vida e que o conhecimento historicamente construído pela humanidade não pode ser negado pois ele é fonte de várias potencialidades humanas que são elas: lúdicas, culturais, expressivas, motoras, cognitivas, educacionais e históricas.

## **2. OBJETIVO GERAL**

Proporcionar vivência praticas dos jogos psicomotores enquanto estratégia de potencializar o desenvolvimento motor dos alunos.

### **2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- ✓ Realizar vivências praticas dos jogos e brincadeiras enquanto um espaço de criatividade e expressividade.
- ✓ Desenvolver a construção de esquemas corporais através de musicalidade e trabalhos de lateralidade.

## **3. METODOLOGIA**

O presente trabalho foi organizado em forma de uma mini gincana na qual seguiu algumas etapas para que fosse posto em prática. Para tal houve um momento de estudo teórico acerca de artigos científicos que ampliasse uma base que garantisse uma concretização científica acerca do que se estava trabalhando. Além disto o trabalho teve como por três etapas: Reuniões de estudos, planejamento e execução. A seguir descrevemos esse processo, apontando também enquanto forma de materialização dos estudos realizados.

## **4. PÚBLICO ALVO/ HORÁRIO/ DURAÇÃO**

TURMA	HORÁRIO	DURAÇÃO
Nível 1 Nível 2	9:00 as 10:00	50 min
1º Ano	10:00 as 10:30	30 min
2º Ano	10:30 as 11:00	30 min

3º e 4º Ano	11:00 as 12:00	50 min
-------------	----------------	--------

## 5. ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS POR TURMA

Turma	Atividades	Momentos
Nível 1 e Nível 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Brincadeiras cantadas</li> <li>✓ Pular no bambolê</li> <li>✓ Em busca da princesa</li> <li>✓ Passar a bola por cima da cabeça, com as duas pernas e por baixo das pernas.</li> <li>✓ Cabra-cega.</li> </ul>	<p>1º momento: Realização dos jogos criativos com a brincadeira da princesa e diversas brincadeiras cantadas.</p> <p>2º momento: realização dos jogos motores e de comandos tais como; passar a bola e pular o bambolê.</p> <p>3º Momento: fechamento com o jogo da cabra cega sendo este um jogo sensorial.</p>
1º e 2º anos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Passar a bola por cima da cabeça, com as duas pernas e por baixo das pernas.</li> <li>✓ Pega a bola com comando.</li> <li>✓ Circuito de estafetas com bambolê, cone, cordas.</li> <li>✓ Cabra cega.</li> <li>✓ Yapo.</li> <li>✓ Boneco de lata.</li> </ul>	<p>1º momento: Realização dos jogos criativos com a brincadeira do yapo e do boneco de lata.</p> <p>2º Momento: com a realização do jogo sensorial com a cabra-cega.</p> <p>3º Momento: trabalho com jogos motores com as atividades de passar a bola, circuito de estafetas e pega a bola com comandos.</p>
3º e 4º Anos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ A casinha</li> <li>✓ Cabeça, barriga, bumbum.</li> <li>✓ Vivo e Morto.</li> </ul>	<p>1º Momento: realização de atividades motoras tais como pegar a bola, pular bambolês, vivo e morto, cabeça, barriga e bumbum.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pega a bola com comandos.</li> <li>✓ Cabra cega.</li> <li>✓ Pular bambolês.</li> <li>✓ Passar a bola por baixo, por cima.</li> </ul>	<p>2º Momento: Realização dos jogos criativos com as brincadeiras cantadas yapo, casinha e boneco de lata e cabra cega.</p>
--	---	---

## 6. MATERIAIS

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bolas</li> <li>✓ Papel ofício</li> <li>✓ Cordas</li> <li>✓ Cones</li> <li>✓ Bambolês</li> <li>✓ Tecidos</li> <li>✓ Colchonetes</li> </ul>
--

## 7. ANÁLISE E DISCUSSÃO

As ações pedagógicas que foram realizadas houve um salto qualitativo acerca do eixo movimento trabalhado em sala de aula para o que é proposta para a Educação Infantil como é proposto no currículo. Pois observamos que durante a ação que foi desenvolvida destacamos que o movimento precisa ser levado em consideração enquanto meio que potencializa o processo de ensino aprendizagem. Porém é importante salientar que as vivências trabalhadas só serviram de ponto inicial para desenvolvimento da motricidade e conseqüentemente uma visão diferenciada sobre a função da Educação Física para com as necessidades escolares. Houve também restrições por parte de alguns escolares em algumas atividades, porém como justificativa de não ter acesso as práticas corporais ou de não se haver estimulação para atividades durante seu cotidiano.

## 8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com o que foi proposto para a vivência abordada aqui, as dinâmicas foram destrinchadas como em plano de aula prática que foi aplicado nas turmas. Para cada turma foi estabelecido um objetivo específico além de um tempo de duração pois as ênfases por turma eram diversificadas. Porém no final das contas a vivência seguiram um único objetivo que foi de garantir o acesso às práticas corporais potencializando uma acessibilidade sobre o mesmo tendo em vista a apropriação que foi construído historicamente oferecido para que se tenha uma qualificação nas suas atividades cotidianas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DELDIME, R. O desenvolvimento psicológico da criança. 2 ed. Bauru, São Paulo: EDUSC, 2004.

HURTADO, J. G. G. M. Educação física pré-escolar e escolar: uma abordagem psicomotora. 5 ed. Porto Alegre: EDITA, 1996.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. Brinquedo e brincadeira: usos e significações dentro de contextos culturais. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes**, p. 23-40, 1997.

MALUF, A.C.M. Brincadeiras para sala de aula. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

MURCIA, J. A. M. Aprendizagem através dos jogos. Porto Alegre, RS: Artmed, 2005.

VEIGA, L. É. I. A.; CASTELEINS, VERA LÚCIA. A contribuição do jogo para o desenvolvimento motor da criança de educação infantil.