

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

JULIANA LINS BAZANELLA


**JOGOS E BRINCADEIRAS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A  
INTEGRAÇÃO SENSORIAL DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2014

JULIANA LINS BAZANELLA



**JOGOS E BRINCADEIRAS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A  
INTEGRAÇÃO SENSORIAL DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo UAB do Município de Goioerê, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientador(a): Prof. Msc. Fausto Pinheiro da Silva.....

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

MEDIANEIRA

2014



---

## TERMO DE APROVAÇÃO

### **Jogos e Brincadeiras e suas contribuições para a integração sensorial das crianças da Educação Infantil**

Por

**Juliana Lins Bazanella**

Esta monografia foi apresentada às..... h do dia..... **de..... de 2014** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de **Goioerê**, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho .....

---

Prof<sup>a</sup>. **Msc.** Fausto Pinheiro da Silva.  
UTFPR – Câmpus Medianeira  
(orientadora)

---

Prof Dr. ....  
UTFPR – Câmpus Medianeira

---

Prof<sup>a</sup>. Me. ....  
UTFPR – Câmpus Medianeira

Dedico este trabalho a todos que me apoiaram, a minha família que tanto me deu forças e a todos que tiveram paciência durante este tempo de estudos e a todos os colaboradores desta pesquisa por toda fonte de informação.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente agradeço a Deus por minha vida, pela força e perseverança nos estudos.

A minha família, pela confiança e por todas as palavras de encorajamento na conclusão de mais esta etapa.

Ao meu orientador Fausto, por toda atenção dedicada e pelos ensinamentos fundamentais para construção deste trabalho.

A todos os professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Campus Medianeira. Assim como aos tutores presenciais e a distância que tanto auxiliaram no decorrer deste curso de especialização.

Finalmente, agradeço a todos os amigos que conquistei neste curso, bem como àqueles que me incentivaram nos estudos e na busca incessante do conhecimento.

“Ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo. Todos nós sabemos alguma coisa. Todos nós ignoramos alguma coisa. Por isso aprendemos sempre”. (PAULO FREIRE)

## RESUMO

BAZANELLA, Juliana Lins. Jogos e Brincadeiras e suas contribuições para a integração sensorial das crianças da Educação Infantil. 2014. 42 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

Este trabalho teve como temática os jogos e brincadeiras e sua importância e contribuição para o desenvolvimento da criança. Um estudo sobre os conceitos do brincar é proposto primeiramente para que se possam compreender quais as concepções criadas a respeito deste assunto. Percebe-se que muitos estudiosos dedicaram seus estudos a compreender a função do brincar e sua importância para o desenvolvimento integral da criança, dentre eles estão Vygotsky, Kishimoto entre outros. Todos os conceitos formados relacionam o brincar como algo que faz parte da infância, sendo atividades primeiramente prazerosas, mas que contribuem para a construção de novos conhecimentos. A respeito do desenvolvimento infantil, vê-se que a criança somente irá conseguir internalizar seus conceitos e aprendizagem em momentos determinados e específicos para cada idade. O professor neste sentido colabora como o mediador entre a aquisição do conhecimento pela criança e as atividades proporcionadas nas instituições de educação infantil, nestes locais o lúdico deve ser acolhido como fator essencial já que este faz parte da vida da criança. Dessa forma, o brincar na educação infantil contribui não somente para o conhecimento de si e do mundo, mas para a elaboração e desenvolvimento da integração sensorial da criança que vai através de seus sentidos compreender e se expressar no mundo.

**Palavras-chave:** Lúdico; Desenvolvimento Infantil; Educação Infantil.

## ABSTRACT

BAZANELA, Juliana Lins. Games and Jokes and their contributions to sensory integration of children from kindergarten. 2014. 42 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

This work was themed games and games and its importance and contribution to the development of the child. A study on the concepts of play is proposed firstly so that you can understand what the concepts created about this subject . It is noticed that many scholars have devoted their studies to understand the function of play and its importance for the development of children , among them are Vygotsky, Kishimoto among others . All concepts relate formed play as something that is part of childhood, being primarily pleasurable activities but contribute to the construction of new knowledge . Regarding child development , one sees that the child will only achieve its concepts and internalize learning at specific times and specific to each age . The teacher collaborates in this sense as the mediator between the acquisition of knowledge by the child and the activities offered in educational institutions , the playful these sites should be welcomed as an essential factor since this is part of the child's life. Thus, the play in early childhood education contributes not only to the knowledge of themselves and the world, but to the development of sensory integration and development of the child that goes through your senses to understand and express themselves in the world .

**Keywords:** Playful; Child Development; Early Childhood Education.



## LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – Funções do brincar.....	18
TABELA 2. Diferentes formas de brincar na escola.....	24

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA.....</b>	<b>14</b>
<b>3 CONCEITOS SOBRE O BRINCAR.....</b>	<b>15</b>
3.1 A CRIANÇA, O BRINCAR E O BRINQUEDO.....	16
3.2 TIPOS DE JOGOS.....	18
<b>4 DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....</b>	<b>21</b>
4.1 DESENVOLVIMENTO SENSORIAL DA CRIANÇA ATRAVÉS DO BRINCAR...22	
<b>5 IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL .....</b>	<b>24</b>
5.1 A AÇÃO DO EDUCADOR E O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....26	
5.2 BRINCADEIRAS E JOGOS SENSORIAIS LÚDICOS NA ESCOLA.....27	
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>29</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>30</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>33</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Aprender para o ser humano implica em vários processos que contribuem para a formação e o desenvolvimento cognitivo de cada indivíduo. Vários pesquisadores como Vygotsky, entre outros se dedicaram a pesquisar tais processos por diferentes linhas de pensamento.

A criança aprende e constrói seus conhecimentos através de uma interação social e ainda pelo contato com os objetos disponíveis no meio, esta interação ocorre desde o seu nascimento, assim esta internaliza atitudes, capacidades e habilidades.

Neste entendimento, para a criança atividades como o brincar representam um meio privilegiado de entrar em contato com o mundo e com o outro, com tudo que está a sua volta, assim descobre e experimenta as coisas de uma forma prazerosa.

Durante a infância o brincar é parte predominante, representando amplas maneiras de a criança descobrir e entender seu espaço e o mundo que a rodeia. Quando a criança brinca com os outros, ela experimenta, partilha, colabora, enfrenta, aprendendo de certa forma a encontrar seu lugar, torna-se assim um ser social.

O que se vê, é que o brincar para a criança é antes de tudo uma questão de prazer, de divertimento. Através do brincar a criança explora, descobre e aprende a brincadeira dessa forma, favorece a adaptação da criança em diferentes planos, em relação aos objetos e ao parceiro na brincadeira.

Dessa forma, o lúdico é algo marcante na vida da criança, pois enquanto brincam aprendem, e quanto mais diversificados forem os materiais disponíveis para as crianças, maior será o prazer e o ganho intelectual.

No ato do brincar os sinais, os gestos, os objetos e os espaços para a criança possuem significados diferentes do que estamos acostumados, pois, durante o ato do brincar as crianças recriam e repensam acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando.

No entanto, dentre as várias concepções acumuladas na história, o uso de atividades que envolvem o lúdico no processo de ensino colabora de forma significativa na aprendizagem do aluno, sendo uma alternativa metodológica, que induz o mesmo a aprender brincando/jogando. Estas atividades revelam a

importância da integração sensorial em crianças com dificuldades de desenvolvimento neurológico e motor.

Durante toda a trajetória histórica da educação infantil, percebe-se que diferentes momentos emergiram nas propostas de trabalho desenvolvido nas instituições de educação infantil, onde o cuidar e o proteger deram lugar ao cuidar e educar nestes espaços.

Assim, se tratando do papel da instituição de educação infantil no desenvolvimento da criança entende-se que esta deve se preocupar em proporcionar a criança o acesso a elementos que possam colaborar com a construção do conhecimento, com sua inserção social, por meio de atividades diversificadas voltadas as necessidades desta, pois em cada idade há uma atividade na qual a criança melhor se relaciona com o mundo ao seu redor e com isto aprende.

O educador também possui papel importante na formação pessoal de seus educandos, onde seu trabalho deve ser pautado na análise e reflexão de toda prática desenvolvida dentro das instituições de educação infantil, refletindo sobre o que se quer para as crianças, que tipo de aprendizagem se almeja, para que todas as propostas e atividades sejam voltadas para tal fim.

O aspecto sensorial da criança é desenvolvido através de brincadeiras, pois ela olha, toca pega, cheira, leva a boca, esta manipulação sensorial contribui para desenvolver a percepção da criança.

Evidencia-se, portanto, que a integração sensorial é um processo importante para a reabilitação de crianças com distúrbios no processo de desenvolvimento, pois se pode através da utilização de jogos e brincadeiras se dar essa integração sensorial, revertendo problemas ou até mesmo prevenindo.

Muito se fala de jogos e brincadeiras, mas quando se fala na relação deles com a integração sensorial poucos entendem. Assim como necessidade de aplicação de tais conteúdos, busca-se mostrar que seja repensada a maneira que o brincar é proposto nas escolas e que seja feito de maneira a gerar mais desenvolvimento e conhecimentos aos alunos.

Dessa forma, esse estudo tem como objetivo apresentar as contribuições teóricas dos estudiosos da teoria histórico-cultural para compreender a relação entre jogos e brincadeiras e os processos de desenvolvimento de crianças da educação infantil. Para tanto, primeiramente analisa-se os diversos pontos entre jogos e

brincadeiras, com uma contextualização de ambos; a seguir evidencia-se o desenvolvimento infantil e as atividades que correspondem a esse período, assim pode-se compreender o surgimento dos jogos e brincadeiras na vida das crianças e como eles podem desenvolver a integração sensorial.

## **2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA**

Esta pesquisa é baseada em referenciais teóricos sobre o brincar na educação infantil, suas possibilidades de desenvolvimento sensorial da criança. Esta foi realizada através de uma pesquisa bibliográfica, qualitativa, a partir de análise e reflexão do tema em livros, revistas, artigos e periódicos.

O terceiro tópico aborda-se o conceito sobre o brincar, a criança, o brinquedo e a brincadeira e os tipos de jogos.

No quarto tópico reflete-se sobre o desenvolvimento infantil e o desenvolvimento sensorial da criança através do brincar.

No quinto tópico discute-se sobre a importância do brincar na educação infantil e a ação do professor, bem como as brincadeiras e os jogos responsáveis pelo desenvolvimento sensorial da criança.

### 3 CONCEITOS SOBRE BRINCAR

Para Ferland (2006, p.2) “quando se pensa no brincar, a primeira característica que nos vem à mente provavelmente seja o aspecto prazeroso da atividade. Com razão, pois o prazer é um componente essencial do brincar”. A ação do brincar pela criança gera, portanto, grande sensação de prazer, proporcionando conhecimento e alegria ao mesmo tempo.

O brincar na antiguidade segundo Almeida e Casarin (2002) era realizado por adultos e crianças em conjunto e toda a comunidade participava das festas e brincadeiras, com finalidade de estreitar os laços afetivos. Contudo, parte da sociedade neste período, não aceitava estas atitudes já que julgavam os prazeres carnais, ao vício e ao azar.

Segundo Kramer (2007) a criança foi vista de muitas formas durante toda a história, assim, a inserção concreta das crianças e seus papéis variam com as formas de organização da sociedade. Seguindo esta reflexão vê-se que na Idade Média a criança foi vista como um adulto em miniatura e com isto utilizava os jogos e as brincadeiras como forma de preservar a moralidade e os costumes.

Após um tempo a brincadeira passa a ser vista não apenas como ato de prazer mais sim um ato educativo, assim muitos estudiosos passaram a verificar e a relatar os benefícios para o desenvolvimento infantil proporcionados pelo brincar.

O prazer segundo Ferland (2006) é uma das poucas características unânimes dentro das diferentes teorias que tentam explicar o fenômeno do brincar.

Em seus estudos sobre o brincar, Piaget em suas obras segundo Kishimoto (2010) não cita especificamente a brincadeira como forma de desenvolvimento, mas que, ao manifestar uma conduta lúdica, a criança estaria elevando o nível de seus estágios cognitivos e construindo conhecimento.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI):

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica [...] Toda brincadeira é uma imitação transformada no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada (BRASIL, 1998, p.27).

“Em todas as idades, o brincar é realizado por puro prazer e diversão e cria uma atitude alegre em relação à vida e a aprendizagem” (MOYLES, 2002, P.21). Por isso, as crianças necessitam brincar já que esta atividade é algo essencial para a vida, motivando e alegrando-a em todos os momentos.

Para Siaulys (2005) a brincadeira é a vida da criança e uma forma gostosa para ela é uma maneira para ela movimentar-se e ser independente, desenvolvendo com isto seus sentidos. A criança reconhece seu ambiente e se aproxima do outro, desenvolvendo o físico, o mental e o emocional.

Para Piaget (1971 apud KISHIMOTO, 1996, p.65) quando brinca a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza deste, mas da função que a criança lhe atribui.

Entende-se então, que Piaget reflete dessa forma sobre o jogo simbólico, onde a criança inicialmente brinca sozinha e conforme evolui para um estágio de jogo sociodramático passa a representar papéis como o de um professor, de mãe entre outros.

Já para Vygotsky (1998) o que defini o brincar para a criança, é a situação imaginária criada por esta. A imaginação neste sentido é uma atividade consciente que não está presente na criança muito pequena.

O brincar da criança segundo Bomtempo (2010) não está somente ancorado no presente, mas tenta resolver problemas do passado, ao mesmo tempo em que se projeta para o futuro. Assim, é através de seus brinquedos e brincadeiras que a criança tem oportunidade de desenvolver um canal de comunicação com o mundo dos adultos, passando a entender de seu modo o ambiente que observa.

“Acima de tudo, o brincar motiva. É por isso que ele proporciona um clima especial para a aprendizagem, sejam aprendizes crianças ou adultos” afirma Moyles (2002, p.41).

### 3.1 A CRIANÇA, O BRINCAR E O BRINQUEDO

Rego (1995) explica que Vygotsky em seus estudos acreditava que o desenvolvimento e a aprendizagem estão inter-relacionados desde o nascimento da



criança. Dessa forma, desde muito pequenas, através da interação com o meio físico e social, as crianças realizam muitos aprendizados.

As crianças brincam de várias maneiras: balbuciam e movimentam os braços em seus berços olhando um móbile; exploram motoramente os espaços; imitam os fazeres dos adultos e das outras crianças; cantam e desenham; lêem e escutam histórias; cuidam dos “filhinhos”; andam de bicicleta; jogam bola e fazem shows; montam torres e constroem casas. São múltiplas as formas de brincar, o qual exige das crianças que se expressem em suas múltiplas linguagens (BARBOSA, 2011, p.36).

“No brincar, tudo pode acontecer, já que nada antes está regulamentado; a curiosidade é despertada e leva a criança à descoberta do prazer intrínseco do brincar” (FERLAND, 2006, p.3). Através da sua imaginação a criança acaba relacionando seus interesses e necessidades com um novo mundo, criado através da brincadeira.

“Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhe deram origem sabendo que estão brincando” (BRASIL, 1998, p.27). Assim, a criança, reflete, organiza, desorganiza, constrói e reconstrói o seu modo de ver o mundo, expressando suas fantasias, seus desejos e seus sentimentos, aos poucos construindo seu saber e suas experiências.

Se o brincar é um ato social, a criança faz deste momento algo criativo e estimulante, seja em conjunto ou sozinha de posse de brinquedos ou usando a imaginação, esta passa a buscar meios para compreender e interagir com o mundo a sua volta.

Refletindo um pouco sobre o brinquedo, Kishimoto (2010) relata que o brinquedo educativo data dos tempos do Renascimento, mas ganha mesmo força com a expansão da educação infantil, especialmente a partir deste século. Este entendido como uma forma prazerosa se materializa no quebra-cabeça, nos brinquedos de tabuleiro, de encaixe, de tamanho e de forma, brinquedos destinados ao desenvolvimento da percepção visual, sonora ou motora como os móveis entre outros.

Oliveira (1997), relata que Vygotsky em seus estudos concluiu que o brinquedo assim como a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, tendo enorme influência em seu desenvolvimento. Percebe-se que o brinquedo promove então uma situação de transição entre a ação da criança com objetos concretos e suas ações e significados.

Percebe-se então que o brinquedo estimula a representação da criança, a expressão de imagens que lembram aspectos da realidade, do cotidiano, pode-se dizer assim, que um dos objetivos do brinquedo é proporcionar a criança um substituto dos objetos reais como forma desta manipulá-los.

Após estas considerações vê-se que “é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança” (VYGOTSKY, 1998, p.126). A partir disso então é que a criança aprende a agir usando o cognitivo, ao invés de elementos totalmente externos passando a compreender suas necessidades e desejos internos e não apenas movidos por incentivos exteriores.

TABELA 1 – Funções do brincar

<b>As funções do brincar</b>	<b>Seus efeitos sobre a criança</b>
Prazer	Motivação para fazer
Descoberta	Estratégias de ação Capacidade de Adaptação
Domínio	Iniciativa/ Auto estima
Criatividade	Solução de problemas/Humor
Expressão	Comunicação dos sentimentos

FONTE: FERLAND (2006, p.6).

### 3.2 TIPOS DE JOGOS

Existem muitos tipos de jogos, e em cada momento do desenvolvimento da criança esta se utiliza de instrumentos diferentes e adequados a suas condições de pensamento, seguindo a abordagem realizada por Piaget, os jogos são divididos em jogos de exercício, jogos de manipulação, jogos de construção, jogos simbólicos e jogos com regras.

Os jogos de exercício também conhecidos como funcionais tem início quando a criança ainda é um bebê, por volta dos quatro meses, quando a criança utiliza o movimento do chocalho, balança objetos como os móveis no berço, movimentos sempre repetitivos.

Os jogos de manipulação são praticados a partir do contato da criança com diferentes materiais, “nesta atividade a criança descobre coisas leves, pesadas, grandes, pequenas, lisas, que param em pé, que rolam, moles, duras, macias e ásperas” (MELLO, 2012, p.23). Nesta categoria está o brincar com: a areia, o barro, farinha, água e com diferentes tecidos entre outros, e ao conhecer diferentes objetos, a criança amplia sua percepção, comunicação, memória, atenção e movimento.

Já os jogos de construção segundo esta mesma autora citada são quando a criança faz ordenações sobre os objetos, este tipo de jogo é responsável por importantes aquisições do desenvolvimento motor e intelectual. Dentre estes jogos estão às brincadeiras de enfileirar alguns brinquedos e objetos, classificar pela cor, pela forma, pelo peso e pela quantidade, assim este tipo de atividade desenvolve o equilíbrio.

Estes jogos, portanto, são considerados de grande importância por propiciar um enriquecimento da experiência sensorial, estímulo da criatividade e desenvolvimento de diversas outras habilidades da criança afirma Kishimoto (2010).

O jogo de construção mantém estreita relação com o faz de conta, pois as construções realizadas pela criança se transformam em temas de brincadeiras e acabam evoluindo conforme a criança se desenvolve. As crianças ao brincar utilizando brinquedos como blocos de montar constroem cidades inteiras, mas ainda constroem cenários e até mesmo móveis para as casas características imaginativas do brincar.

Segundo Moratori (2003) parecem predominantes entre os 2 e 6 anos de idade, busca satisfazer as necessidades da criança através da assimilação da realidade, pois esta traduz nos jogos as relações que observa no ambiente. Quanto mais à criança trabalha com jogos simbólicos mais desenvolve a capacidade de assimilação, fantasiando a criança podem compreender o seu modo os temas presentes em suas fantasias.

Esse tipo de jogo recebe várias denominações: jogo imaginativo jogo de faz de conta, jogo de papéis ou jogo sociodramático. A ênfase é dada a “simulação” ou faz de conta, cuja importância é ressaltada por pesquisas que mostram sua eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança (BOMTEMPO, 2010, p.64).

Dias (2010, p.56) reflete que “para Vygotsky, a imaginação em ação ou brinquedo é a primeira possibilidade de ação da criança numa esfera cognitiva que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento”.

Assim, a brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária (KISHIMOTO, 2010). Este tipo de jogo aparece por volta dos 2/3 anos, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, a expressar seus sonhos e fantasias e assume, portanto papéis presentes no contexto social.

Na criança a imaginação criadora surge em forma de jogo, instrumento primeiro de pensamento e de enfrentamento da realidade. Jogo sensório-motor que se transforma em jogo simbólico, ampliando as possibilidades de ação e compreensão do mundo. O conhecimento deixa de estar preso ao aqui e agora, aos limites da mão, da boca e do olho e o mundo inteiro pode estar presente dentro do pensamento, uma vez que é possível ‘imaginá-lo’, representá-lo com o gesto no ar, no papel, nos materiais, com os sons, com as palavras (DIAS, 2010, p.57).

Os jogos começam a se manifestar a partir dos cinco anos, mas desenvolve-se principalmente na fase entre 7 e 12 anos, continuando ainda durante toda a vida adulta em jogos como o baralho, esportes e outros (MORATORI, 2003). Estes se tratam de jogos que exigem a cooperação entre os jogadores e ainda um nível de relação social mais elevado, percebe-se ainda que este tipo de jogo se desenvolva a partir das brincadeiras simbólicas.

Neste tipo de jogo o que caracteriza, portanto, são as regras estabelecidas no brincar, ao imaginar um local, por exemplo, como um supermercado, cada criança assume um papel e segue as regras estabelecidas para brincar-lo, um passa a ser o cliente, outro o caixa do supermercado, dentre outros papéis presentes na brincadeira.

#### 4 DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Desde muito cedo a criança já entra em contato com o brinquedo e a brincadeira e na maioria das vezes o adulto faz esta primeira mediação. Em cada idade portanto, as crianças aprendem por meio de atividades que lhes são mais significativas.

No primeiro ano de vida, a atividade principal da criança é a comunicação emocional com os adultos que cuidam dela, uma comunicação não verbal, através do olhar, do toque, onde o adulto vai percebendo as necessidades da criança (MELLO, 2012). A atenção e a fala carinhosa do adulto com a criança estabelece com esta vínculos afetivos, aproximando os dois, o que vai criando na criança a necessidade de expressar também seus sentimentos através da comunicação e da percepção.

Ao ver, pegar, ouvir, morder os objetos, forma-se na criança a primeira função do cérebro a percepção, atividades que enriqueçam e estimulem o desenvolvimento da percepção destas se tornam estratégias enriquecedoras no desenvolvimento da criança.

Entre três e seis anos, a atividade principal da criança passa a ser o brincar de faz-de-conta, ou o jogo de papéis. Próximo aos três anos, o interesse desta recai sobre a utilização de objetos tal como os adultos utilizam (MELLO, 2012). Dessa forma, o interesse da criança em relação ao objeto muda com o tempo, iniciando pela descoberta, depois o que se pode fazer com os objetos e como se usa os mesmos, e é essa procura pela utilização dos objetos que a criança de 3 anos vai viver.

Segundo esta mesma autora Mello (2012) a criança vive este faz-de-conta como atividade principal até os seis anos de idade, onde neste período se forma a imaginação e capacidades como a fala, memória e pensamento. A criança ainda constrói durante este ato de brincar seu autocontrole e controle de suas vontades, desenvolvendo seu pensamento, valores, convivência social entre outros.

A atividade do brincar desenvolve desde componentes sensoriais, a componentes motores, cognitivos, afetivos e sociais, todos estes citados permitem que a criança desenvolva, portanto, a percepção, a coordenação de movimentos finos, a imaginação e a criatividade, a afetividade e o relacionamento com o outro.

A partir dos três anos de idade a criança melhora a sua habilidade motora e a imaginação neste período passa a estar muito presente nas atividades de brincar (FERLAND, 2006). A criança nesta idade também desenvolve a habilidade de brincar com outras crianças, e suas novas capacidades lhe permitirá alimentar a atividade da brincadeira.

#### 4.1 DESENVOLVIMENTOS SENSORIAL DA CRIANÇA ATRAVÉS DO BRINCAR

Percebe-se que, “no processo de construção do conhecimento, as crianças se utilizam as mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem ideias e hipóteses sobre aquilo que buscam desvendar” (BRASIL, 1998, p.21).

Os sentidos fundamentais do corpo humano são a visão, a audição, o tato, a gustação e a olfação, são eles que permitem a interação com o ambiente, assim é através destes que o indivíduo pode perceber muita coisa que o cerca (SILVA; MERLÍN, 2010).

Assim, o mundo que nos cerca e rodeia, em um dos processos mais básicos de nossa existência é interpretar e responder a estes estímulos sensoriais afirmam Silva e Merlín (2010). Os diversos estímulos vindos do meio nos servem para acalmar, alertar, incitar respostas entre outros.

Com a presença de muitos objetos as crianças são estimuladas sensorialmente, pois elas têm vontade de olhar, tocar e pegar os objetos (FERLAND, 2002). Ao manipular os objetos, suas formas, cores, tamanhos, texturas, cheiros, etc. a criança desenvolve seu sistema sensorial, assim, toda sua percepção seja ela visual, da fala, da audição e outras, serão estimuladas por tais experiências.

Para a criança com até três anos, a atividade exploratória com objetos é a principal forma de ver, ouvir, pegar, amassar, abrir, fechar, empilhar, rolar, atirar, comparar, classificar. “A criança observa, se concentra, escolhe, experimenta, troca um objeto pelo outro. Interage com as outras crianças que estão a sua volta, tenta resolver as dúvidas que a manipulação dos objetos gera” (MELLO, 2012, p.23). Com isto, ela envia importantes estímulos ao cérebro, e a cada momento passa a conhecer mais os objetos, ampliando sua percepção, comunicação, movimento, memória e atenção.

A brincadeira tem uma enorme função social, desenvolve o lado intelectual e principalmente cria oportunidades para a criança elaborar e vivenciar situações emocionais e conflitos sentidos no dia a dia de toda criança (SOUZA, 2014).

A cognição e o desenvolvimento intelectual são exercitados em jogos onde as crianças possam testar principalmente a causa/efeito, contudo na vida real estes são por vezes impedidos pelos adultos para evitar alguns acidentes e desastres (CORDAZZO; VIEIRA, 2007). No jogo a criança pode testar estas atividades e ainda mais uma variedade de possibilidades de ações.

O brincar, portanto, tem grande importância na educação infantil, principalmente no aspecto cognitivo, proporcionando à criança criatividade, com o objetivo de desenvolver suas habilidades (SOUZA, 2014). As experiências e vivências sensoriais possuem a função de organizar as sensações do próprio corpo e do mundo, assim, é possível que a criança utilize de forma eficiente o corpo no ambiente.

As atividades sensoriais fazem parte do dia-a-dia da criança, com isto, devem ser estimuladas em ambientes como a escola devendo acontecer da melhor forma possível para que a criança possa a cada dia conhecer melhor a si mesma, suas sensações e o mundo a sua volta.

Segundo Ferland (2002, p.12):

Diversos estímulos trazidos tanto pelos objetos quanto pelas pessoas suscitam o interesse da criança como: estimulações auditivas (brinquedos musicais, conversações, músicas, canções), visuais (móveis, movimento das pessoas a seu redor), táteis (água, brinquedos de madeira, de material plástico, de pelúcia), vestibulares (balanço, movimento no braço do adulto).

Atividades sensoriais que visam uma estimulação mais global também chamam a atenção da criança, como a brincadeira com areia, cama elástica, cambalhota entre outras afirma Ferland (2002). Estas atividades desenvolvem habilidades portanto, necessárias a vida adulta do indivíduo colaborando para o bom desempenho do corpo como um todo.

## 5 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), a instituição de educação infantil deve tornar acessível a todas as crianças que a freqüentam elementos da cultura que enriquecem o seu desenvolvimento e inserção social.

O educar, portanto, está inteiramente relacionado a situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento de muitas capacidades infantis afirma Brasil (1998).

Dessa forma, entende-se que a brincadeira cria um espaço no qual a criança pode experimentar o mundo e construir seu modo de compreender as pessoas, os sentimentos e ainda diversos outros conhecimento sobre o ambiente a seu redor.

“A brincadeira é a atividade principal da infância. Essa afirmativa se dá não apenas pela frequência de uso que as crianças fazem do brincar, mas principalmente pela influencia que esta exerce no desenvolvimento infantil” (CORDAZZO; VIEIRA, 2007, p.93).

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), o brincar na escola traz para a criança a apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis.

Existem evidencias de que nas escolas de educação Infantil, muitas vezes o brincar é relegado a atividades em que as crianças podem realizar quando terminam seu “trabalho” (MOYLES, 2002). Assim, o brincar perde seu valor e reconhecimento enquanto atividade essencial vivida na infância.

TABELA 2. Diferentes formas de brincar na escola

FORMA BÁSICA		DETALHE	EXEMPLOS
BRINCAR FÍSICO	Motor amplo	Construção Destruição	Blocos de montar Argila/Areia/Madeira
	Motor Fino	Manipulação Coordenação	Blocos de encaixar Instrumentos musicais
	Psicomotor	Aventura	Aparelhos de subir



		Movimento criativo Exploração sensorial Brincar com objetos	Dança Modelagem com sucata Mesa de descobertas
BRINCAR INTELLECTUAL	Linguístico	Comunicação/função/ Explicação/aquisição	Ouvir/contar histórias
	Científico	Exploração/investigação Resolução de problemas	Brincar com água/ cozinhar
	Simbólico/ Matemático	Representação/ faz de conta/ minimundos	Casa de boneca/casinha Teatro/jogos de números
	Criativo	Estética/imaginação fantasia/realidade inovação	Pintura/desenho/ <i>designing</i> /modelagem
BRINCAR SOCIO/EMOCIONAL	Terapêutico	Agressão/ regressão/ relaxamento/solidão/ brincar paralelo	Madeira/Argila/Música
	Linguístico	Comunicação/interação cooperação	Marionetes/Telefone
	Repetitivo	Domínio/controlado	Qualquer coisa!
	Empático	Simpatia/sensibilidade	Animais de estimação/ Outras crianças
	Autoconceito	Papéis/emulação/moralidade/ Etnicidade	Cantinho da casa/ “oficinas” de serviços/ Discussão
	Jogos	Competição/regras	Jogos de palavras/ Números

FONTE: MOYLES (2002, p.26).

Dessa forma, após toda esta reflexão sobre a importância do brincar na educação infantil e as diferentes formas de brincar na escola, vê-se que o adulto, na figura do professor de educação infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Sendo este, quem organiza a base estrutural por meio da oferta de determinados objetos as crianças (BRASIL, 1998).

## 5.1 A AÇÃO DO EDUCADOR E O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A infância segundo Kishimoto (2010) é a idade do possível, já que a criança pode projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral, sendo este período portador da imagem da inocência.

Assim, o professor é o mediador segundo Brasil (1998) entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagem que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas.

Segundo Oliveira (1997, p.62) Vygotsky compreendia que “o professor tem o papel explícito de interferir na zona de desenvolvimento proximal dos alunos, provocando avanços que não ocorreriam espontaneamente”.

Ao se utilizar o brincar na educação infantil, transporta-se para o campo do ensino-aprendizagem condições para a construção do conhecimento. O lúdico, o prazer, a capacidade de iniciação e a ação ativa e motivadora são características proporcionadas às crianças através do brincar (KISHIMOTO, 2010).

“Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório” (BRASIL, 2008, p.30).

Seguindo este entendimento, percebe-se que nas instituições de educação infantil que privilegiam o brincar, espaços e momentos propícios são disponibilizados pela escola e pelo professor para que a criança experimente atividades de puro prazer e propiciadoras do desenvolvimento infantil.

Para que as aprendizagens infantis ocorram com sucesso, é preciso que o professor considere na organização do trabalho educativo:

A interação com crianças da mesma idade e de idades diferentes em situações diversas como fator de promoção da aprendizagem e do desenvolvimento e da capacidade de relacionar-se; os conhecimentos prévios de qualquer natureza que as crianças já possuem sobre o assunto, já que elas aprendem por meio de uma construção interna ao relacionar suas ideias com as novas informações de que dispõe e com as interações que estabelece; a individualidade e diversidade; o grau de desafio que as atividades apresentam e o fato de que devam ser significativas e apresentadas de maneira integrada para as crianças e o mais próxima possível das práticas sociais reais; a resolução de problema como forma de aprendizagem (BRASIL, 1998, p.30).

Apesar da riqueza de situações de aprendizagens que o brincar propicia nunca se tem certeza de que a construção do conhecimento efetuado pela criança será exatamente a mesma desejada pelo professor (KISHIMOTO, 2010).

Assim como a interação criança-criança na brincadeira é fundamental, também é importante a interação da criança com o educador, percebe-se que a presença do educador na brincadeira é agregadora e estimulante (FORTUNA, 2011). Ao brincar junto o educador mostra a criança como se brinca, não só porque assim demonstra as regras, mas porque sugere modos de resolução de problemas e atitudes alternativas em diversos momentos do brincar.

Alternando momentos de participação mais ativa e direta, nos quais sugere, convida e propõe brincadeiras, com momentos de observação serena e atenta o educador infantil cria condições necessárias para que a brincadeira transcorra em uma sintonia com diversas necessidades das diferentes crianças, em um clima de confiança e continência. Sua presença não deve inibir, assim como sua ausência não pode ser sentida como abandono (FORTUNA, 2011, p.10).

A atuação do professor nos momentos do brincar na escola, não deve se restringir apenas a observação ou até mesmo a oferta de brinquedos deve durante estas atividades estimularem a atividade mental da criança, bem como os aspectos sociais e psicomotores, sugerindo, questionando e fazendo encaminhamentos.

## 5.2 BRINCADEIRAS E JOGOS SENSORIAIS LÚDICOS NA ESCOLA

Cória-Sabini e Lucena (2004, p.27) esclarecem que “a infância é a idade das brincadeiras. Por meio delas as crianças satisfazem grande parte de seus desejos e interesses particulares”.

O acesso a um universo rico em texturas, cores, volumes e contrastes indica às crianças a possibilidade de transformação, de reutilização e de construção de elementos e formas (NOVA ESCOLA, 2014). Dessa forma, privilegiar o desenvolvimento dos sentidos na criança ou seja, seu olfato, paladar, visão, tato e audição, dando a esta oportunidades de aprimorar seus órgãos dos sentidos, a criança estará estabelecendo contato com o mundo a sua volta, pois destes estímulos captados irá depender todo o seu modo de agir e compreender o ambiente.

Por meio de experiências sensoriais, no contato com objetos e brinquedos de diferentes texturas, tamanhos e formas, a criança compreende conceitos - grande e pequeno, leve e pesado - e constrói significados sobre o meio físico e social (FRAIDENRAICH, 2012).

Brougère (1998, p.23) sugere ainda que “quando se brinca aprende-se antes de tudo a brincar, a controlar um universo simbólico particular”. Portanto, o brincar por si só já se constitui em uma atividade antes de tudo rica em prazer, que auxilia no desenvolvimento da imaginação e em toda aquisição do conhecimento social da criança e no desenvolvimento dos sentidos.

As brincadeiras que estimulam o desenvolvimento sensorial são essenciais nas aulas de educação infantil, pois nos primeiros anos de vida a criança adquire novas experiências em todos os seus sentidos, assim a exploração e a experimentação entre seu corpo e o ambiente são fundamentais neste processo.

Diversas são as brincadeiras que podem ser utilizadas neste sentido, como brinquedos ou objetos de diferentes texturas, arroz, feijão, areia, bolinhas de isopor, argila, massinha, cantigas de roda, entre outras.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se que é através do sistema sensorial que o indivíduo reconhece o seu próprio corpo e todo o ambiente à sua volta. A criança a partir do seu sistema sensorial aprende a usar a visão, a audição, o paladar, o olfato, o tato e as sensações do seu corpo bem como o seu equilíbrio, postura, controle, atenção e regulação emocional, sendo a partir dessas ações se tornam capazes de executar as suas atividades cotidianas.

O brincar constitui-se, portanto, meio necessário e fundamental para o desenvolvimento integral da criança. Compreende-se que o brincar é uma atividade presente desde os primeiros meses de vida da criança, pois desde bebê as crianças passam por experiências lúdicas na busca de compreender todo o mundo a sua volta.

Por serem de fundamental importância então as experiências e vivências sensoriais da criança devem fazer parte da rotina em instituições de educação infantil, contudo, também podem ocorrer nos mais diversos ambientes em que criança tenha contato como sua casa, nos parques, entre outros.

A Brincadeira Sensorial neste sentido é usada na educação das crianças para ajudá-las na exploração e no conhecimento de si mesma e do mundo ao seu redor. Entende-se com isto, que o primeiro ano de vida oferece ao indivíduo novas experiências em todos os sentidos, sendo um elemento essencial no desenvolvimento das crianças que se utilizam das brincadeiras, de jogos e até mesmo de brinquedos para explorar seu corpo e o ambiente.

Assim, estas brincadeiras colaboram com o desenvolvimento da motricidade fina, da criatividade e do desenvolvimento emocional da criança, assim, o desafio do educador da Educação Infantil neste contexto é o de priorizar os objetivos em sua prática, respeitando as fases do desenvolvimento infantil, para que ocorra o desenvolvimento físico, afetivo e intelectual da criança.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, D. M.; CASARIN, M. de M. **A importância do brincar para a construção do conhecimento na educação infantil**. Revista do Centro de Educação. n. 19, 2002, p.1-6.

BARBOSA, M. C. S. As crianças, o brincar e o currículo na educação infantil. **Pátio-Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, Abril/Jun. 2011. p.36-38.

BOMTEMPO, E. A brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2010. p.63-80.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. (Org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Thomson Learning, 1998. p.19-32.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CARRARO, M. K. Desenvolvimento Infantil e sua evolução emocional. In: CELIA, L. dos S.(Org). **Aquisição e desenvolvimento infantil (0-12 anos): um olhar multidisciplinar**. Porto Alegre: EdiPucs, 2003, p.47-58.

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e pesquisas em psicologia**. UERJ, Ano 7, n.1, 2007. p.92-104.

CÓRIA-SABINI, M. A.; LUCENA, R. F. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. São Paulo: Papirus, 2004.

DIAS, M. C. M. Metáfora e pensamentos: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar. In: KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2010. p.49-62.

FERLAND, F. **O modelo lúdico: o brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional**. São Paulo: Roca, 2006.

FORTUNA, T. R. O lugar do brincar na educação infantil. **Pátio- Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, Abril/Jun. 2011. p.08-10.

FRAIDENRAICH, V. Um eterno brincar, cheio de desafios e aprendizagens. **Gestão Escolar**. Out./Nov. 2012.

JESUS, A. C. A. de. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação Infantil**. Rio de Janeiro: Brasport, 2010.

KRAMER, S. A infância e sua singularidade. In: BEAUCHAMP, J.; RANGEL, S. D.; NASCIMENTO, A. N. do. (Org). **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2010. p.15-48.

MELLO, S. A. Uma teoria para orientar o pensar e o agir docentes: o enfoque histórico-cultural na prática de educação infantil. In: CHAVES, M. (Org). **Intervenções pedagógicas e educação infantil**. Maringá: EDUEM, p.19-36.

MOYLES, J. R. Só brincar? **O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre. Editora Artmed. 2002.

MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo ensino aprendizagem?** 2003. 28 f. Monografia. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, Dez. 2003.

NOVA ESCOLA. **Experiências sensoriais**. Disponível em <  
<http://revistaescola.abril.com.br/arte/pratica-pedagogica/experiencias-sensoriais-429624.shtml>> Acesso 08 abril 2014.

OLIVEIRA, M. K. de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento – Um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1997.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis: Vozes, 1995.

SIAULYZ, M. O. de C. **Brincar para todos**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2005.

SILVA, A. V.; MERLÍN, V. E. Projeto de elaboração pela terapia ocupacional de um manual para professores das escolas municipais de Lins, contendo recursos terapêuticos para estimulação sensorial de crianças de 4 a 5 anos. **Universitári@ - Revista Científica do Unisalesiano**. Ano 1 , n. 2, jul./dez. 2010, p.257-268.

SOUZA, C. F. de. **A importância do brincar e do aprender das crianças na educação infantil**. Disponível em <[http://www.athenaseducacional.com.br/fsp/revista/images/primeira\\_edicao/a\\_importancia\\_do\\_brincar\\_e\\_do\\_aprender\\_das\\_crianças\\_na\\_educacao\\_infantil.pdf](http://www.athenaseducacional.com.br/fsp/revista/images/primeira_edicao/a_importancia_do_brincar_e_do_aprender_das_crianças_na_educacao_infantil.pdf)> Acesso 04 Ab. 2014.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.



## **ANEXOS**

## ANEXO 1

### Jogos de percepção visual

Nos jogos de percepção visual percebe-se que a criança entra em contato com o mundo, com o conhecimento, este tipo de jogo trabalha a constância da noção do objeto e a capacidade de reconhecê-lo no ambiente. Este tipo de jogo já está presente na criança bem pequena, quando por volta de quatro meses a criança se utiliza da sua percepção visual para pegar os objetos e realizar com estes movimentos repetitivos.

Muitas atividades para estímulo visual podem ser desenvolvidas na sala de aula com as crianças como as que utilizam lanternas, fazendo sombras ou movimentos na parede, iluminando objetos. O uso de livros com figuras amplas. O desenvolvimento de desenhos, preferencialmente aqueles que utilizem papel branco e lápis preto para dar o máximo de contraste nos desenhos, ou até mesmo lápis fluorescentes usados sobre papel preto. Confecção de peixes para montagem de aquários, onde as crianças escolhem diversas cores para deixarem os peixes coloridos.

Com as crianças já maiores podem-se trabalhar inúmeros jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da percepção visual como:

#### *Achar o par segurando a ponta da corda*

Nesta brincadeira, o professor segura na mão a corda colorida, dobrada ao meio com as pontas todas para cima. Cada criança que estiver participando segura uma ponta da corda, neste momento o professor larga as cordas. Os pares formados com as cordas coloridas devem se encontrar pela cor, sendo que os obstáculos devem ser vencidos sem soltar da corda, utilizando o corpo, assim, aquela dupla que não soltar a corda e conseguir ficar juntos ganha a brincadeira.

Fonte: <http://www.escolaoficialudica.com.br/atuacoes/steudel.htm>

*Maria Viola*

Neste jogo os alunos são dispostos numa fila, um deles fica a frente segurando uma bola, este de costas e joga a bola para trás, alguém do grupo pega a bola e fica com ela escondida atrás das costas. Todas as outras crianças ficam com as mãos para traz, para enganar o jogador. Após este momento todos deve cantar “Maria viola com quem está a bola”, o jogador que estava primeiramente com a bola então se vira e tem que adivinhar com quem está a bola, se este acertar, a criança que está com a bola vai para seu lugar na frente do grupo reiniciar a brincadeira, se este não acerta a “Maria Viola” continua sendo o mesmo jogador.

### *Eu gosto de Você*

Neste jogo as crianças ficam sentadas em circulo, porém uma se destaca em pé, a criança em destaque então deverá escolher um dos colegas, posicionando-se a sua frente e diz: *eu gosto de você*. O colega irá perguntar: *Por quê?* E este deverá responder: *Por que você está de tênis*. Assim, as demais crianças que estiverem de tênis deverão imediatamente trocar de lugar. E a criança em destaque deverá tentar ocupar um dos lugares. Reinicia-se a brincadeira com a criança que ficar em pé, porém, deverá destacar outro tipo de acessório utilizado pelas crianças.

FONTE: <http://profecarminha.blogspot.com.br/2012/09/cognicao-percepcao-visual-como.html>

### 5.2.2 Jogos de Percepção Auditiva

Para o estímulo da percepção auditiva pode-se ensinar canções as crianças, e ainda ritmos, levando-as a ouvir diferentes estilos musicais, podendo ainda variar o ritmo de uma mesma música. O trabalho com os sons pode ser feito através da gravação dos sons da natureza, levando a criança a reconhecer os sons dos animais.

### *Memória do ruído*

Para este jogo o professor prepara um material com pares de caixas de fósforo ou pequenas latas com diferentes grãos, pedras, botões, etc. O objetivo é que estes possam produzir sons diferentes, cada criança então deverá encontrar os pares de latas ou caixas de fósforo com o mesmo ruído.

### *Galinha e pintinho*

Neste jogo precisa-se de dois participantes, um sendo o filho e o outro a mãe. Cada dupla irá combinar entre si os sinais ou barulhos que a mãe utilizará para chamar seu filho. Em seguinte o filho, de olhos vendados, sai à procura da mãe, esta, ao mesmo tempo em que a chama pelo barulho escolhido, esconde-se dele. Depois que o filho acha a mãe, troca-se os papéis.

### *Círculo de ruídos*

O professor nesta brincadeira deve colocar as crianças todas em círculo, dentre os alunos um é escolhido para iniciar a brincadeira, este pode até mesmo ser o professor. A pessoa escolhida irá produzir um ruído com o corpo como bater, esfregar, estalar, o dedo, entre outros, com isto, todas as outras crianças imitam o som sugerido no jogo até que alguém proponha outro ruído.

### *Pesquisa de ruídos diferentes*

Os participantes neste jogo andam pela sala, cada um é responsável por criar e experimentar um ruído diferente. Alguns começam a produzir o seu ruído até todos estarem ao mesmo tempo fazendo o seu. Em seguida vão diminuindo até silenciar. E então o ruído vai aumentando de novo, assim as crianças vivenciam momento de ruídos altos e baixos estimulando a percepção auditiva.

### *Ruído improvisado*

Neste Jogo é preciso que a turma faça grupos de três crianças. Cada grupo recebe um local e situação a ser representada pelo ruído, como por exemplo: um assalto, dentista, acidente de trânsito, estádio de futebol, etc. Cada grupo não pode

usar palavras para descrever o som que está fazendo. Assim, para que cada um possa vivenciar bem este exercício, o jogador deve fechar os olhos com o rosto virado para a parede.

#### *Imaginar um local, um espaço*

Neste jogo, com os alunos o professor faz um círculo, e uma pessoa fica no meio, esta diz em que situação gostaria de se encontrar, e os outros alunos sentados por meio de ruídos, vão criando este espaço ou local desejado pela pessoa como, por exemplo, um concerto, uma cachoeira, rio, campo, etc.

#### *Reconhecer ruídos*

Neste jogo, o professor deve obter vários sons diferentes da natureza e com um gravador ouvem-se ruídos variados que devem ser identificados pelo grupo, pode-se ainda realizar uma competição com dois grupos para ver qual destes acerta mais sons.

#### *Passos misteriosa*

Este Jogo trata-se de escutar passos que se afastam ou se aproximam. O participante entra e sai da sala dando voltas e os outros alunos, com olhos vendados, descobrem quando ele muda de direção e quando volta.

#### *História contada e uso de palavra-chave*

Neste Jogo iniciam-se com uma história, os alunos devem combinar uma palavra chave para o jogo e cada vez que o contador de história pronuncia a palavra, ex.: "fogo"; as pessoas devem levantar e correr para a porta (saída). E a história continua, todos vão voltando para seus lugares e se sentando e assim o contador vai repetindo o jogo.

#### *Enigma auditivo*

Neste jogo o professor reúne a sala e atrás de um biombo onde esconde as mãos, alguém do grupo produz ruídos e os restantes dos alunos devem adivinhar o que está sendo produzido. Por exemplo: cortar papel, fechar um zíper, quebrar nozes, encher um copo com água, etc. O primeiro que identificar o som realizado assume o comando do jogo.

### 5.2.3 Jogos de Percepção Tátil

Para os jogos de percepção tátil o professor pode estimular a criança através de atividade com a manipulação de texturas, onde num recipiente coloca-se água, areia, farinha, pedras, arroz, feijão, cereais entre outros. Através destas diferentes texturas a criança poderá explorar estes materiais de maneira isolada ou misturados, pode ainda tanto mexer com as mãos como com os pés.

#### *Encontre o objeto escondido*

Em uma caixa ou outro material, o professor deverá colocar grãos ou até mesmo flocos de isopor. A criança deverá então entrar na caixa, que estará contendo grãos, flocos de isopor ou pedaços de espuma, esta pode tanto procurar os objetos apenas com as mãos como também entrar na caixa para encontrar o objeto escondido.

#### *Trilha de texturas*

Nesta atividade, o professor deve montar uma trilha, com superfícies de texturas variadas, como por exemplo, pedaços de papelão, retalhos de tecidos, colchonetes, tapetes, almofadas, para que as crianças sejam levadas a perceber as diferentes formas de textura. Todos em fila, as crianças deverão ser elevadas a se deslocarem sobre a trilha montada, desempenhando os movimentos da forma que achar melhor como: rolar, engatinhar, entre outros. Dessa forma, todos terão contato com texturas diferentes, após cada um deverá relatar as diferenças percebidas e quais dela mais agradou a cada um.

### *Jogo do Sanduíche*

Neste Jogo do sanduíche, devem-se usar colchonetes, almofadas grandes ou cobertores para que a criança seja enrolada, fazendo um tipo de “rocambolé”, ou também se podem amontoar estes sobre ela, tendo sempre a preocupação com o bem estar da criança. Pode-se então cantar com os alunos enquanto outros dão pequenos apertos sobre o corpo da criança. Pode-se ainda enrolar a criança no colchonete, ou cobertor e deixar que ela ande pela sala ou role pelo chão.

### *Jogo abraço de tamanduá*

Nesta atividade o professor deve proporcionar aos alunos que estes se abracem bem firme dando o nome para isto de abraço de tamanduá. Os alunos serão levados a abraçar e soltar, pois muitos poderão ficar aflitos se o abraço for muito demorado, isto pode se repetir várias vezes durante o dia na sala de aula.

### *Caixas com materiais palpáveis*

Neste jogo os participantes deverão sentar-se em pares, cada par irá ganhar uma caixa com materiais parecidos, cada dupla então deverá descrever o que sente ao apalpar os materiais, os outros então irão ouvir as descrições de cada um para após desenvolver também sua atividade.

### *Jogo do Amassa Pão*

Com a criança deitada sobre um tapete ou colchonete o professor inicia a brincadeira fazendo rolar uma bola, fazendo pressão sobre seu corpo, busca-se a partir deste jogo chamar a atenção para as partes do corpo da criança. Observa-se que atividades que envolvem o toque mais firme, são geralmente muito apreciadas por crianças hipersensíveis.

### *Saco para apalpar objetos*

Neste jogo o professor reúne os alunos em um círculo e com um saco ou uma sacola escura com diversos tipos de objetos, cada membro do grupo deverá apalpar um material e assim vai descrever o que pegou para os outros alunos, todos nesta atividade lúdica serão levados a desenvolver sua percepção tátil de forma prazerosa.

### *Cobra cega*

Nesta atividade cada aluno deverá colocar a mão nos ombros do companheiro, todos então de olhos fechados irão apalpar as paredes da sala, para sentir a textura, calor, espessura, etc.

### *Objeto apalpado e desenhado*

Neste jogo o professor conduzirá seus alunos a escolherem um par e a ficarem com os olhos fechados, cada par recebe uma peça a ser apalpada, esta peça deverá ser desenhada por quem a apalpou, após este momento o professor e os colegas irão comparar o objeto ao desenho.

### *Reconhecer símbolos*

Nesta brincadeira o professor deve dispor os alunos em círculos todos bem juntos, com as mãos nos ombros do companheiro da frente, alguém irá começar um desenho nas costas deste colega, este terá como regra do jogo de passar adiante o desenho que sentiu ser desenhado. Por fim, compara-se o que o primeiro desenhou com o último a receber o desenho.

### *Ordenar texturas e temperaturas*

Nesta atividade os alunos deverão utilizar materiais diversos, como folhas, tecidos, metais, espumas, plásticos, isopor, vidro, entre outros, para agrupá-los, de olhos fechados, segundo sua textura ou temperatura, após este momento o professor deverá levar os alunos a comparem sua atividade com a dos colegas.



### *Contra-mão*

Nesta brincadeira o professor irá dividir a sala em grupos para que possam realizar a atividade. Em cima de uma tora ou tronco de madeira duas crianças uma de cada grupo devem caminhar em direção contrária e ao se juntar devem passar uma pela outra sem sair ou cair da tora, ganha o grupo com maior número de membros que conseguirem realizar a brincadeira.

### *Corrida de ovos*

Este jogo é bem conhecido, o professor deve organizar seus alunos em grupos para realizarem uma corrida onde os participantes devem equilibrar um ovo numa colher de sopa, o professor pode escolher cozinhar o ovo para que não se quebre ao cair, ganha aquele que conseguir equilibrar o ovo e chegar por primeiro na corrida.

FONTE: <http://www.escolaoficialudica.com.br/atuacoes/steudel.htm>

### 5.2.4 Jogos de Percepção Falada

A criança desenvolve sua fala a partir do momento em que ouve conversas, tenta imitar sons, buscando praticar a cada dia o som de novas palavras, dessa forma, os pais ou responsáveis não devem conversar com a criança de uma forma infantilizada, pois ela não terá referências corretas sobre a forma de dizer as palavras. A principal forma de desenvolvimento da fala pela criança é esta ser estimulada desde bebê, que pode ser provocada através da leitura de livros, de músicas entre outros. Vê-se que muitos pais, ao perceber que a criança fala de forma incorreta continua a responder seus questionamentos da mesma forma que a criança os fala, contudo, estes devem repetir a palavra corretamente, mesmo que a criança ainda não o consiga, para que ela vá internalizando a forma certa de pronunciar frases e palavras.

### *Adoleta*

Esta brincadeira pode ser desenvolvida com crianças acima de quatro anos, sempre em grupo de duas crianças ou mais. Inicia-se a brincadeira formando uma roda entre os participantes, estes deverão juntar suas mãos, conforme a música vai sendo cantada cada um deve bater a mão na mão de seu colega ao lado. A música a ser cantada é: “Adoleta, le peti petecolá, les café com chocolá, Adoleta. Puxa o rabo do tatu, quem saiu foi tu puxa o rabo da panela, quem saiu foi ela puxa o rabo do pneu, quem saiu foi eu.” A cada sílaba pronunciada bate-se na mão do companheiro do lado, a música terminará com a palavra *eu*, neste momento a pessoa que recebeu a palmada terá que pisar no pé de alguém com um passo apenas, se ela conseguir esta tarefa, a pessoa em quem pisou está fora da brincadeira, mas se não conseguir ela que sairá. Este tipo de brincadeira tem o objetivo de desenvolver a linguagem, a atenção, a memória, a agilidade e o ritmo.

### *Cantigas de roda*

As cantigas de roda também conhecidas por cirandas, são muito utilizadas na escola, são canções de tradição popular fazendo parte do folclore brasileiro. Várias crianças de mãos dadas cantam músicas com características e ritmos próprios, geralmente as letras são de fácil compreensão, sendo sempre compostas por rimas, repetições e trocadilhos. No Brasil, existem inúmeras cantigas que fazem parte do universo infantil, como a *Ciranda Cirandinha*. Esta brincadeira pode ser desenvolvida nas instituições de educação infantil com crianças maiores de três anos, em locais com espaço para que estas possam se movimentar e realizar as coreografias que a cantiga sugere. Estimula além da linguagem da criança, a lateralidade, o ritmo e a criatividade.

### *Elefante Colorido*

Nesta brincadeira, sugere-se que participem um número mínimo de três crianças, dentre estas um participante é escolhido para comandar a brincadeira, este com uma bola na mão se posicionará a frente de todos e dirá: *Elefante Colorido*, os

outros respondem com a pergunta *Que cor?* O líder então grita o nome da cor escolhida por ele, todos os outros correm para tocar em algo que tenha a mesma cor, quanto mais longe os participantes correrem mais difícil será o acesso do líder para capturá-los. Ao escolher um participante o líder terá de dar três passos para tentar acertá-lo, se este conseguir alcançar alguém, a brincadeira será passada para outra pessoa que será o novo líder. Esta brincadeira pode ser desenvolvida com crianças acima de quatro anos, e tem o objetivo de desenvolver a linguagem, a atenção, a memória, coordenação motora e o conhecimento das cores.

FONTE: <http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/>

#### 5.2.5 Jogos de Percepção do Olfato

Neste tipo de jogos a criança é estimulada a desenvolver seu olfato por meio de atividades que proporcionem diferentes experiências. Por meio do olfato a criança reconhece diferentes cheiros, muitos podem não agradar por ter cheiro forte, outros proporcionam na criança momentos de prazer e relaxamento como no caso de cheiros suaves. Na escola pode trabalhar diferentes atividades e brincadeiras para desenvolvimento da percepção do olfato pela criança.

##### *Memória de cheiros diferentes*

Esta brincadeira pode-se desenvolvida na educação infantil com crianças acima de três anos, o professor deve estimular as crianças a reconhecerem cheiros, assim desenvolverão a percepção olfativa. Esta brincadeira tem início com a os olhos das crianças sendo vendados, todos os participantes devem achar os pares de objetos com cheiros iguais, estes serão oferecidos pelo professor e a cada acerto marca-se um ponto, ganha quem tiver mais pontos ao final da brincadeira.

##### *Qual perfume*

Nesta brincadeira, o professor deve levar as crianças a reconhecerem aromas de diferentes alimentos, esta pode ser desenvolvida com crianças acima de quatro anos. As crianças vendadas devem ser levadas a sentir o aroma de alimentos como

a cebola, alho, banana, abacaxi, entre outros escolhidos pelo professor. Para que a brincadeira se torne prazerosa, podem-se criar duplas ou grupos de crianças para ver quem irá acertar o maior número de aromas será o grupo vencedor.