

UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
COORDENADORIA DE INTEGRAÇÃO DE
POLÍTICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
SETOR DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE ENFERMAGEM

LÍDIA GONÇALVES DALMAZO

O BRINCAR: UMA INTERVENÇÃO PSICOMOTORA PARA A CRIANÇA DE OITO A
DEZ ANOS NO AMBIENTE ESCOLAR:
uma proposta de intervenção

FOZ DO IGUAÇU

2013

LÍDIA GONÇALVES DALMAZO

O BRINCAR: UMA INTERVENÇÃO PSICOMOTORA PARA A CRIANÇA DE OITO A
DEZ ANOS NO AMBIENTE ESCOLAR
uma proposta de intervenção

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Módulo IV do curso de Especialização em Saúde para
Professores do Ensino Fundamental e Médio da
Coordenadoria de Integração Políticas de Educação a
Distância da Universidade Federal do Paraná, como
requisito à obtenção do título de especialista.

Orientadora: Profª MSc. Shirley Boller

FOZ DO IGUAÇU

2013

TERMO DE APROVAÇÃO

LÍDIA GONÇALVES DALMAZO

O BRINCAR: UMA INTERVENÇÃO PSICOMOTORA PARA A CRIANÇA DE OITO A DEZ ANOS NO AMBIENTE ESCOLAR
uma proposta de intervenção

Trabalho de Conclusão do Curso de Especialização em Saúde para Professores do Ensino Fundamental e Médio aprovado como requisito parcial para obtenção do grau de especialista pela Universidade Federal do Paraná.

BANCA EXAMINADORA

Profª MSc. Shirley Boller
Departamento de Enfermagem - UFPR
Orientadora

Profª MSc. Josiane Ferla
Curso Técnico em Enfermagem - IFPR

Profª Drª Luciana P. Kalinke
Departamento de Enfermagem - UFPR

Foz do Iguaçu, 19 de Dezembro de 2013

RESUMO

DALMAZO, Lídia Gonçalves. **O Brincar: Uma Intervenção Psicomotora para a criança de oito a dez anos no ambiente escolar.** 2013. Monografia (Especialização em Saúde para professores do ensino Fundamental e Médio), Universidade Federal do Paraná (UFPR).

O objetivo principal deste projeto evidencia a importância do brincar como intervenção psicomotora para a criança de oito a dez anos no ambiente escolar. Para tanto, é um esboço interventivo prático, no qual descreve e reconhece as manifestações do brincar no desenvolvimento psicomotor através das Atividades Recreativas e brincadeiras, selecionando assim, as de estrita importância, com a intenção de que as mesmas documentem características que possam atingir um potencial maior para a criança de oito a dez anos, para que esta adquira uma reeducação no desenvolvimento e na aprendizagem psicomotora. Portanto, esclarece-se aqui que, a criança independente de suas dificuldades físicas, relacionais, sociais, econômicas e culturais, tem o direito e a necessidade vital de trocar experiências com o outro através do brincar. E que os Brinquedos, as Brincadeiras e a Recreação assumem um papel fundamental para a saúde dessas crianças explorando todas as suas potencialidades, tanto nos aspectos cognitivos, como no físico, afetivo e social.

Descritores: Crianças, Recreação, Jogos, Brinquedos.

ABSTRACT

The main objective of this project highlights the importance of playing as a psychomotor intervention for children eight to ten years in the school environment . Therefore, it is an outline interventional practice in which recognizes and describes the manifestations of play in psychomotor development through the Recreational Activities and games , selecting thus the importance of strict , with the intention of documenting that the same characteristics that can reach a potential greater for children eight to ten years to get this reeducation in the development and psychomotor learning . Therefore , it is clarified here that the child regardless of their physical difficulties , relational , social, economic and cultural rights, has the right and the vital need to share experiences with others through play . And the toys , the Play and Recreation play a key role in the health of these children exploring their full potential , both on cognitive aspects , such as the physical , emotional, and social .

Keywords: Children , Recreation , Games , Toys .

LISTAS DE ILUSTRAÇÕES

Gráfico 1 - Capacidades desenvolvidas na criança de oito a dez anos ao brincar....	30
Figura 1 - Registro Fotográfico do momento 1: Atividades de Voleibol/ Tênis	30
Figura 2 - Registro Fotográfico do momento 2: Atividades em Zig Zag	31
Gráfico 2 - Capacidades desenvolvidas na criança de oito a dez anos ao brincar no contexto Psicológico.....	32
Gráfico 3 - Amostra Final das Capacidades desenvolvidas na criança de oito a dez anos ao brincar no ambiente escolar	33
Figura 3 - Registro Fotográfico do momento 3: Atividades de Voleibol ensacado	34
Figura 4 - Registro Fotográfico do momento 4: Atividades com Arcos.....	35
Figura 5 - Registro Fotográfico do momento 5: Atividades de Rodas de Conversa	36
Figura 6 - Registro fotográfico do momento 6: Momento Final.....	37

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
1.1 Objetivos.....	10
1.1.1 Objetivo Geral.....	10
1.1.2 Objetivos Específicos.....	10
2 REVISÃO DE LITERATURA	11
2.1 MOTRICIDADE (Coordenação Motora).....	11
2.2 CONCEITUAÇÃO : Recreação e Lúdico.....	13
2.2.1 Característica da Recreação na Educação Infantil.....	17
2.2.2 Objetivos da Recreação Infantil.....	18
2.3 OS JOGOS POR PIAGET.....	19
2.4 BRINCADEIRAS COMO INTERVENÇÃO PSICOMOTORA Coordenação, Lateralidade e Equilíbrio.....	22
3 METODOLOGIA	25
3.1 LOCAL DA INTERVENÇÃO.....	25
3.2 SUJEITOS DA INTERVENÇÃO.....	26
3.3 TRAJETÓRIA DA INTERVENÇÃO.....	26
4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS DA INTERVENÇÃO	29
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40
APÊNDICES	42

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, discutem-se muito as dificuldades, deficiências motoras, atitudes para o desenvolvimento e socialização de crianças menos habilidosas na sociedade, e principalmente no ambiente escolar. É importante lembrar que, os direitos são inerentes a todos os seres humanos e cidadãos, entre eles, o direito de viver na sua comunidade com sua família, o direito à dignidade, à saúde, à educação, ao emprego e ao lazer alcançando os estágios de desenvolvimento de realização, transmitindo assim, a sua realidade.

Entretanto, este tema limitou-se a uma proposta de trabalho objetivando, descrever e reconhecer o brincar como intervenção psicomotora para a criança de oito a dez anos no ambiente escolar. É fundamental que a nossa sociedade compreenda qual a importância do brincar, as manifestações e o poder que as Atividades Recreativas têm em transformar, restituir a capacidade da criança visto que, essa competência e responsabilidade certamente compete a um profissional de Educação Física.

Portanto, este trabalho visa contribuir para a valorização das Brincadeiras e que a questão de qualquer criança independente de suas dificuldades físicas, relacionais, sociais, econômicas e culturais, tenha o direito e a necessidade vital de brincar, de vivenciar e trocar experiências lúdicas com o outro, desempenhando as suas habilidades motoras, com a convivência social ocorrendo assim, automaticamente à integração e socialização.

A escolha do tema deste projeto de intervenção foi uma proposta de trabalho onde buscou-se a importância do brincar como uma intervenção psicomotora para a criança de oito a dez anos no ambiente escolar de uma escola municipal da cidade de Foz do Iguaçu, onde as páginas da Educação Física amarela-se nas Diretrizes Curriculares . Neste sentido, o projeto proporciona à criança efeitos positivos como, o de auxiliar no desenvolvimento das habilidades psicomotoras e a de superar as dificuldades mostrando a ela que o erro faz parte do aprendizado e que não é sinal de fracasso, mas de perseverar. Tornar-se interessante este tema para que o adulto e a quem interessar compreenda o valor, a manifestação e o

poder que o brincar têm em transformar, restituir a capacidade da criança no ambiente escolar, se desenvolver e aprender através do brincar. Assim, a criança na faixa etária de oito a dez anos no ambiente escolar tem o direito de prender brincando e que ela poderá através da prática das Atividades Lúdicas ou Recreativas possa se beneficiar explorando as suas potencialidades possibilitando assim, novas vivências e desafios, enfim, uma aprendizagem contínua e adaptando-se às mais diversas situações elevando sua auto-estima e o prazer pelo brincar.

Neste contexto, a questão que norteou o projeto foi: Quais os efeitos positivos que o brincar traz para o desenvolvimento da coordenação psicomotora da criança? Portanto, o projeto de intervenção auxilia e complementa o trabalho do profissional que a realiza, tendo em vista, que atua com crianças com algum tipo de deficiência no ambiente escolar e perceber a carência de atividades propostas para as mesmas, contribuindo dessa maneira com a sua saúde.

1.1 OBJETIVOS:

1.1.1 Objetivo Geral:

Desenvolver atividades lúdicas/recreativas com crianças de oito a dez anos em uma escola municipal na região de Foz do Iguaçu, Estado do Paraná.

1.1.2 Objetivos Específicos

Despertar na criança de oito a dez anos, o interesse pela exploração dos movimentos corporais;

Observar a capacidade psicomotora da criança de oito a dez anos através do brincar no ambiente escolar;

Descrever as manifestações do brincar como uma intervenção psicomotora para a criança de oito a dez anos no ambiente escolar.

1 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 MOTRICIDADE (COORDENAÇÃO MOTORA)

A recreação, os jogos, o lúdico estão presentes nas atividades, valorizando o desenvolvimento integral da criança, comparecendo a psicomotricidade, onde a criança passa a vivenciar, construir e dar significado às experiências.

Para Ferreira (2003, p. 45) “a verdadeira recreação contém os elementos naturais em nível construtivo e com objetivos definidos”. Para tanto, a recreação neste trabalho deverá ser valorizada como instrumento educativo, talvez na possibilidade de corporais que representam as necessidades do indivíduo e de sua relação com o outro, podem promover a integração entre psiquismo e motricidade (ALVES, 2003, p. 74). Para tanto, leia-se na citação de Chauzaud (1976, apud ALVES, 2003, p. 84), uma definição de psicomotricidade que embasa a colocação acima:

“A psicomotricidade consiste na unidade dinâmica das atividades, dos gestos, das atitudes e posturas, enquanto sistema expressivo, realizado e representativo do “ser-em-ação” e da “Coexistência” com outrem.” extrair da espontaneidade e dos lúdicos resultados promissores ao futuro homem e sua sociedade.

O trato deste tema deve vincular a recreação livre ou dirigida à contextualização do desenvolvimento psicomotor da criança, que baseado na cultura corporal poderá talvez, propiciar a construção e ressignificação de expressões, gestos, posturas, vozes, escutas, olhares e emoções contidos na imagem corporal.

O autor, (REGO, 2002, p. 24) afirma o seguinte:

“É interessante observar que, para Vygotsky, o ensino sistemático não é o único fator responsável por alargar os horizontes da zona de desenvolvimento proximal”. Ele considera o brinquedo uma importante fonte de promoção de desenvolvimento.

O termo “brinquedo” é empregado pelo autor num sentido amplo, como o ato de brincar. Apesar de referir-se também aos jogos esportivos... Vigotsky (1994) se dedicou ao jogo

O faz de conta ou brincadeiras simbólicas.

Na fase em que se inicia a fala a criança também se abre para a simbolização; o grande facilitador desta etapa é o brincar, e sobre ele se constrói a própria cognição como sustenta Rego (2002, p. 53): “Através do brinquedo, a criança aprende a atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas”.

O estabelecimento de regras nas brincadeiras cria uma zona de desenvolvimento proximal impulsionando conceitos e processos. A criança geralmente se esforça partindo da necessidade de experimentar seriamente o mundo dos adultos nas brincadeiras.

Fica claro que a função da brincadeira para o sócio construtivismo numa visão global, é a de propulsora do desenvolvimento infantil, e que, a Zona de Desenvolvimento Proximal se dirige à orientação deste caminho.

Para Kishimoto (2007, p.36) as atividades lúdicas com brinquedos e jogos envolvem o indivíduo como um todo – “cognição, afetividade, corpo e interações sociais” – promovendo seu desenvolvimento. Nesse caso as situações lúdicas para a criança facilitarão seu desenvolvimento. A atividade lúdica facilita o processo de aprendizagem da criança, criando condições para que a mesma explore seus movimentos, manipule materiais, interaja com seus pares e resolva situações-problemas.

O brincar além de ser essencial ao processo de ensino e aprendizagem, como já mencionado, também proporciona à criança, vivências positivas por ser significativo, já que, ligado à satisfação e ao êxito, desperta sentimentos de auto-estima e autoconhecimento (FONSECA, 1997, p. 96). Os brinquedos utilizados na estimulação das crianças devem ser adequados as suas necessidades e ao seu nível de desempenho, a fim de proporcionar experiências positivas e fortalecer o autoconceito. Ressaltamos, portanto, a importância do brincar no desenvolvimento da criança, é na brincadeira que a criança poderá desenvolver e aprimorar seus aspectos afetivos, motor, cognitivo e social.

2.2 CONCEITUAÇÃO - Recreação e Lúdico

A palavra recreação vem do latim *Recreare*, e significa “criar novamente”, renovar, reproduzir, segundo Guerra (1996, p.18). E Ferreira (2003, p.09) pontua que “A verdadeira recreação contém os elementos naturais em nível construtivo e com objetivos definidos.” Fundamentando a recreação enquanto componente de valores e conteúdos culturais do lazer, Dumazedier (1980, 121) afirma que a recreação é função do lazer podendo levar o indivíduo ao relaxamento e ao desenvolvimento, englobando em sua ação, todas as faixas etárias.

Sobre outra ótica, Santa Rosa (1993, p. 52), ilumina a vastidão e a relação de conceitos paralelos à recreação.

“O termo que possui maior abrangência é sem dúvida o *ludus*, do latim. Ele remete às brincadeiras, aos jogos de regras, as competições, recreação, representações teatrais e litúrgicas. Dele deriva o nosso termo lúdico, significando aquilo que se refere tanto ao brincar quanto ao jogar”.

Huyzinga (1996, p. 05) caracteriza o termo lúdico no prefácio de sua obra clássica:

Homo ludens, dá à atividade lúdica o seu devido espaço de reconhecimento e importância para o desenvolvimento humano dizendo que: “(...) já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge se desenvolve”. E continua: “O divertimento do jogo resiste a toda análise e interpretação lógicas”

No sentido antropológico, Huizinga (1996, p. 83) ressalta que qualquer atividade sustentada pelo ato lúdico pressupõe dois fatores intervenientes: O Interesse e o Prazer. O interesse pode ser o sintoma de uma necessidade psicológica ou fisiológica. O prazer tanto pode ser visto como resultado da realização de uma atividade recreativa, como um estímulo para a busca da atividade a qual necessita para se satisfazer e desenvolver.

Desta forma, pode-se conceituar a recreação do ponto de vista prático como sendo uma atividade física ou mental, à qual o indivíduo é levado pelo interesse e pelo prazer a satisfazer necessidades psicomotoras, cognitivas e sócio-afetivas. O jogo aqui priorizado é o jogo recreativo, em detrimento dos

jogos competitivos que poderão oferecer o desprazer quando em situação de derrota.

Brougère (2001, p. 58) considera que “Dar lugar à brincadeira consiste em propor uma educação natural.” Uma vez que a criança não se limita a receber passivamente os conteúdos de uma brincadeira, eles se apresentam enquanto fontes de confrontações com significações culturais, tomando então a dimensão de suporte para a aprendizagem.

As atividades lúdicas de diversas maneiras propõem a mobilidade, o uso ilimitado de gestos motores, materiais variados, o faz-de-conta ou a simbolização, as cantigas infantis linguagens próprias do brincar e as interações com o outro. Carrega em si, ao mesmo tempo, instrumentos e signos mediadores da relação homem mundo. (REGO, 2002, p. 39).

Alguns filósofos, e pesquisadores em geral, como em particular na área de Psicologia, Pedagogia, Lingüística e Educação posicionam-se a favor em relação ao uso de atividades lúdicas em sala de aula. Entretanto, os que criticam tal prática em sala de aula, encontra-se Berne apud Cardoso (1996, p. 37) que afirma que “o jogo em sala de aula apresenta uma conotação negativa, sendo visto como superficialidade e com motivação oculta”. Já Dinelo (1998, p. 51) critica “o jogo na escola por considerá-lo apenas uma aparência de jogo ou como um falso jogo a fim de obter uma falsa resposta esperada”.

A ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico.

Segundo Teixeira (1995, p. 23), várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem: As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica; o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse

intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário; as situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento; as atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motoras e cognitivas, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

A idéia de unir o lúdico à educação difundiu-se, principalmente a partir do movimento da Escola Nova e da adoção dos chamados “métodos ativos”. No entanto, esta idéia não é tão nova nem tão recente quanto possa parecer. De acordo com TEIXEIRA (1995, p. 39), “em 1632, Comenius terminou de escrever sua obra *Didactica Magna*, através da qual apresentou sua concepção de educação. Ele pregava a utilização de um método de acordo com a natureza e recomendava a prática de jogos, devido ao seu valor formativo”.

Observa-se, pois, que alguns dos grandes educadores do passado já reconheciam a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem. Brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se afirmar que, por meio das atividades lúdicas, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade. Assim, é possível aprender qualquer disciplina através da ludicidade, a qual pode auxiliar no ensino de línguas, de matemática, de estudos sociais, e de ciências, entre outras.

“A educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando inspirado numa concepção de educação para além da instrução”. (SANTOS, 2001, p. 53) Obviamente, um jogo ou uma técnica recreativa nunca devem ser aplicados

sem ter em vista um benefício educativo. Nem todo jogo, portanto, pode ser visto como material pedagógico.

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.

Os jogos devem ser utilizados como proposta pedagógica somente quando a programação possibilitar e quando puder se constituir em auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro dessa programação. De certa forma, a elaboração do programa deve ser precedida do conhecimento dos jogos específicos, e na medida em que estes aparecerem na proposta pedagógica é que devem ser aplicados, sempre com o espírito crítico para mantê-los, alterá-los, substituí-los por outros ao se perceber que ficaram distantes dos objetivos.

Assim, o jogo no processo ensino-aprendizagem somente tem validade se usado na hora certa, e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do educando e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o educando revele maturidade para superar seu desafio, e nunca quando o educando revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados.

“Os jogos produzem uma excitação mental agradável e exercem uma influência altamente fortificante” (HUIZINGA apud ANTUNES, 1998, p. 46). Já VYGOTSKY (1994, p. 101) cita que “é importante mencionar a língua escrita como a aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade. Também contribui para esse processo o desenvolvimento dos gestos, dos desenhos e do brinquedo simbólico, pois essas são também atividades de caráter representativo, isto é, utilizam-se de signos para representar significados”.

Dessa forma, seja no aprendizado da língua materna ou da segunda língua, as atividades lúdicas estimulam o desenvolvimento da fala e da escrita, propiciando um ambiente de descontração para os estudantes. Para

VYGOTSKY (1994, p. 103), “a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção.”

Em suma:

“o jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado”. (TEIXEIRA, 1995, p. 49)

No processo de ensino-aprendizagem as atividades lúdicas ajudam a construir uma práxis emancipadora e integradora, ao tornarem-se um instrumento de aprendizagem que favorece a aquisição do conhecimento em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais.

O trabalho com a criança deve se centrar no contato e interação com o outro e as eventuais complementações das atividades pedagógicas desenvolvidas devem ser informais, através do jogo espontâneo, da relação com o colega e com o material adequado. Assim de forma agradável e prazerosa a criança vai desenvolvendo atividades físicas, emocionais e cognitivas que possibilitam a elaboração do pensamento.

Nesta fase, a manutenção da fluidez e flexibilidade neuropsicológica é fundamental para se evitar rigidez precoce, que acarreta a redução da utilização de estratégias no âmbito da aprendizagem. (SCHWARTZMAN, 1999, p.241).

2.2.1 Características da recreação na educação infantil

O jogo com função lúdica e educativa capaz de estimular o prazer e a apreensão de conhecimentos foi discutido por Kishimoto (2002, p. 89). Na

mesma obra a autora apresenta as seguintes características para os jogos recreativos:

Não-literalidade: A realidade interna predomina sobre a externa; O sentido habitual é ignorado por outro imaginado.

Efeito positivo: O jogo permite signos de prazer e de alegria resultando em efeitos positivos na dominância corporal, moral e social da criança.

Flexibilidade: As crianças ficam mais disponíveis a criar do que em jogos não-recreativos. A ausência de pressão do ambiente propicia a livre exploração. Então, brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ação.

Prioridade do processo de brincar: Enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não nos resultados.

Livre escolha: O jogo só existirá quando for livre e espontâneo para a criança; mesmo com a orientação do professor ela deve ter liberdade para escolher.

Controle interno: Os próprios jogadores determinam os acontecimentos.

As necessidades variam de uma pessoa para outra e a cada momento na vida do sujeito. Através das características citadas acima se pode traçar um paralelo com a importância da Recreação no mundo infantil, tratado por Guerra (1996, p. 123), que descreve que a recreação através de suas características, dá suporte a várias necessidades do homem dentre elas: A de Conservação (repouso, segurança, adaptação); de Movimento (liberar energias, desenvolver a motricidade); de Afirmação (ser aceita, ter prestígio no grupo); de Aventura (viver novas experiências); de Comunicação (verbal ou corporal:).

2.2.2 Objetivos da recreação infantil

Sabe-se que, a recreação é uma forma de entretenimento de acordo com as faixas etárias gerando momentos de desconcentração e alegria tornando bem mais expressiva a vida da criança.

Vivenciar e agir através da consciência do corpo como um instrumento político-pedagógico na transformação da realidade social e na valorização da cidadania.

- Resgata o patrimônio cultural, através dos movimentos corporais dos jogos, brinquedos, danças e do folclore.
- Valorizar e estimular a auto-estima com atividades que possibilitem criar e recriar o movimento, trabalhando as funções cognitivas afetivas e sociais respeitando a sua cultura.
- Estimular nos alunos através da expressão lúdicos novos experimentações levando-os à produção de valores e atitudes positivas;
- Desenvolver o esporte na sua condição lúdica de jogo e movimento, bem como de estímulo à solidariedade e à não-discriminação;
- Integrar os conceitos gerais e os conteúdos básicos com as demais áreas de conhecimento do currículo escolar, em constante integração.
- Contribuir para a formação do caráter e no enriquecimento da personalidade e moral da criança. (FERREIRA, 2003, KISHIMOTO, 2002, p. 75)

A recreação para a criança com alguma deficiência de aprendizagem no ambiente escolar deve ocorrer da mesma forma como acontece com a criança dita normal; a diferença está nas adaptações necessárias das atividades a cada caso existente. O Ministério da Educação (2000), através dos PCNs da Educação Física, reafirmam que além das questões quanto às adaptações e a segurança.

“A aula de Educação Física pode oferecer a construção de uma atitude digna e de respeito próprio por parte da criança e a convivência com ela pode possibilitar a construção de atitudes de cooperação, de respeito, de aceitação, sem discriminação ou qualquer preconceitos.”

Nas bases do movimento corporal está fincado à estrutura psicomotora como afirma Le Boulch (2001). O brincar suscita a exploração das emoções, cria o encantamento pela escola e pela convivência com os pares.

2.3 OS JOGOS POR PIAGET:

“Piaget vê no jogo um processo de ajuda ao desenvolvimento da criança; acompanha-a, sendo ao mesmo tempo uma atividade conseqüente de

seu próprio crescimento.”(NEGRINE, 1994, p. 49). “A leitura dos jogos em Piaget acompanha-a, sendo ao mesmo tempo uma atividade conseqüente de seu próprio crescimento.” (NEGRINE, 1994, p. 87). A leitura dos jogos em Piaget acompanha o desenvolvimento integral do homem: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são vivenciadas nos jogos, sendo a afetividade a função que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motora daquele que joga.

Três classificações básicas do jogo são mostradas na teoria psicogenética de Piaget: Jogos de exercício, Jogos simbólicos e jogos de regra. Jogos de Exercício: Ou jogos sensório-motor, que aparecem no período do mesmo nome, não chegam a constituir sistemas lúdicos independentes e construtivos. Sua motivação se dá pelo prazer funcional, ou pelo prazer produzido pela tomada de consciência de suas novas capacidades. Os jogos motores ou de exercícios são aqueles que envolvem diretamente a participação ativa do corpo como um todo; incluem-se ainda os jogos sensoriais que ajudam a desenvolver os órgãos dos sentidos.

A criança nesta fase gosta de brincar com brinquedos que manipula repetidas vezes, explorando toda sua superfície. Brincar de esconder o rosto, ou os objetos, atirar e pegar brinquedos é prazeroso para a criança; ao mesmo tempo em que assimila as noções de espaço, tempo e causalidade necessárias à construção da realidade.

Os estímulos sensoriais também fazem parte do seu interesse: objetos de diversas cores e texturas, brinquedos sonoros, música para ouvir, acalantar, dançar e brincar; desta forma explora o reconhecimento do eu, do outro e dos objetos.

O jogo de exercício é o primeiro a aparecer no comportamento da criança, explicitamente do 2º ao 5º estágio do desenvolvimento sensório motor, por oposição ao 6º estágio, onde se inicia o jogo simbólico. (NEGRINE, 1994, p. 126.)

Jogos Simbólicos: Em princípio, do ponto de vista de Piaget, a diferença entre os jogos simbólicos e os de exercício intelectual, consiste em que os primeiros se referem ao pensamento.

Os jogos simbólicos tem início no 6º estágio do período sensório-motor, e se continua aproximadamente dos 2 aos 4 anos de idade cronológica, ou do

1º estágio do pré-operacional fase simbólica, até o início do 2º estágio do pré-operacional fase intuitiva. Piaget apud Negrine (1994, p. 101) deixa clara a supremacia dos jogos simbólicos em detrimento dos anteriores:

“O esquema simbólico por si mesmo é suficiente para assegurar a superioridade da representação sobre uma ação pura; nesta, segundo Piaget, o jogo permite assimilar o mundo exterior ao eu, como meio infinitamente mais poderoso que o de simples exercício.”

Como aparecem antes da linguagem verbal propriamente dita, os jogos simbólicos são representados nas imagens mentais da criança, e vivenciados através dos gestos, onomatopéias, pelo prazer de brincar com o faz-de-conta.

Jogos de Regras: Os jogos de regras não seguem o mesmo itinerário dos anteriores, pois, começam a aparecer na metade do 2º estágio do período préoperacional, isto é, dos quatro aos sete anos, e principalmente no período das operações concretas dos sete aos 12 anos.

Com relação às regras segundo Piaget apud Negrine (1994, p. 85), distinguem-se dois tipos: transmitidas e espontâneas. As regras transmitidas se referem aos jogos institucionais, que se impõem por pressão das gerações anteriores. As espontâneas se referem aos jogos de natureza contratual e momentânea, isto é, procedem da socialização dos jogos de simples exercícios ou dos simbólicos.

Três classificações básicas do jogo são mostradas na teoria psicogenética de Piaget: Jogos de exercício, Jogos simbólicos e jogos de regra.

Jogos de Exercício: Ou jogos sensório-motor, que aparecem no período do mesmo nome, não chegam a constituir sistemas lúdicos independentes e construtivos. Sua motivação se dá pelo prazer funcional, ou pelo prazer produzido pela tomada de consciência de suas novas capacidades.

Os jogos motores ou de exercícios são aqueles que envolvem diretamente a participação ativa do corpo como um todo; incluem-se ainda os jogos sensoriais que ajudam a desenvolver os órgãos dos sentidos.

A criança nesta fase gosta de brincar com brinquedos que manipula repetidas vezes, explorando toda sua superfície. Brincar de esconder o rosto, ou os objetos, atirar e pegar brinquedos é prazeroso para a criança; ao mesmo

tempo em que assimila as noções de espaço, tempo e causalidade necessárias à construção da realidade.

Os estímulos sensoriais também fazem parte do seu interesse: objetos de diversas cores e texturas, brinquedos sonoros, música para ouvir, acalantar, dançar e brincar; desta forma explora o reconhecimento do eu, do outro e dos objetos.

2.4 BRINCADEIRAS COMO INTERVENÇÃO PSICOMOTORA – COORDENAÇÃO, LATERALIDADE E EQUILÍBRIO

Considera-se que as brincadeiras como intervenção psicomotora proporciona a criança algumas das capacidades básicas do seu desempenho compreendendo o corpo nos aspectos neurofisiológicos, anatômicos e locomotores, coordenando-se e sincronizando-se no espaço e no tempo do desenvolvimento global do indivíduo em todas as suas fases e, principalmente, por estar articulada com a Neurologia, Psicologia e Pedagogia.

1. Coordenação motora fina (coordenação viso-manual) - Montagem de quebra-cabeça simples com peças coloridas com o objetivo de Exercitar a coordenação motora fina através da utilização de quebra-cabeças.
2. Jogos de Encaixe - Montagem de bichinhos, através do encaixe e trabalho com cores e formas com o objetivo de estimular a percepção visual e a coordenação através da utilização de jogos de encaixe.
3. Jogo de estátua – Ouvir uma música e, ao sinal, ficar imóvel, estátua. Colocar novamente a música e prosseguir a brincadeira, com paradas momentâneas com o objetivo de Aprimorar o equilíbrio, a percepção auditiva e a respiração através do jogo de estátua.
4. Contornar o corpo da criança em um papel para que ela se perceba em tamanho natural, apontar determinado membro e dizer o seu nome, nomear partes do corpo em si e no outro com o objetivo de envolver o esquema corporal, lateralidade e percepções.
5. Fantoques - Colorir a figura. Montar as partes de um boneco. Perceber e nomear partes do corpo em objetos e gravuras. Manipular fantoches. Com o objetivo de Esquema corporal, Lateralidade e Percepções.

6. Bonecas, carros, Bola, Casinha, Telefone - Brincar livremente de casinha; oferecer objetos como boneca, bola, carros, urso de pelúcia e acompanhar a relação simbólica. Brincar de casinha, usar o telefone, etc com o objetivo de Percepções, Coordenação dinâmica global, Organização espacial.
7. Jogo de boliche – rolar a bola para derrubar as garrafas com diferentes velocidades, alternar a vez dos participantes. Interrogar: quem foi antes de você? Quem participou depois? Com o objetivo de envolver Organização temporal, Coordenação motora fina, Organização espacial
8. Tiro ao alvo – atirar bolas de sopro em local determinado para acertar o alvo; brincar com as bolas. Dançar com bexiga no ritmo do outro, com o objetivo de Desenvolver habilidades relacionadas à percepção visual, coordenação óculo-manual e coordenação dinâmica global, utilizando o jogo tiro ao alvo.
9. Andar com obstáculos – ao som de uma música, contornar obstáculos colocados no chão. Ao parar a música as crianças deverão ocupar espaços determinados, com objetivo de Orientar-se num espaço determinado, percebendo sons e equilibrando-se em situações diversificadas.
10. Bambolês - Pular com ambos os pés dentro de um círculo, depois um pé, depois o outro; pular com o pé direito ou esquerdo; pular para frente, para trás, de um lado, de outro. , com o objetivo de desenvolver a Lateralidade, Coordenação dinâmica global, Equilíbrio
11. Brincar na água, utilizando objetos diversos, passar dentro de arcos, lutarem com macarrões, passar a bola, etc. com o objetivo de Coordenação dinâmica global, Lateralidade, Percepção tátil, Equilíbrio, e Relaxamento
12. Dança da cadeira – cadeiras para todos os participantes menos uma disposta circularmente; enquanto a música toca dançar em volta da cadeira e quando ela pára todos sentam, cada um em uma cadeira. Quem sobrar sai da brincadeira e tira-se uma cadeira. Vence quem ficar na última cadeira. Coordenação dinâmica global - Exercitar os movimentos amplos do corpo e a percepção auditiva, estimulando o espírito de competição saudável.
13. Passar a bola - sentados, em círculo, jogar a bola para o colega, falando antes o nome dele. Alternar o passe da bola com diferentes velocidades. Coordenação motora fina, Orientação temporal - Favorecer o jogo de ações, excitando a coordenação motora fina e a orientação espaço-temporal.

14. Andar com uma bola entre as pernas; na ponta dos pés; com o calcanhar; agachado; em todos os sentidos; de quatro, de joelhos; por cima de objetos colocados no chão, etc. Equilíbrio, Coordenação dinâmica global - Aprimorar o equilíbrio e a coordenação dinâmica global através da participação ativa em jogos utilizando a bola.

15. Atividades com caixas de papelão – apresentar as caixas e esperar a reação das crianças; brincar de carrinho, entrar nas caixas, empurrá-las, etc., Orientação espacial, Coordenação dinâmica global, Equilíbrio - Favorecer situações simbólicas em que possam ser trabalhados a orientação espacial, os movimentos amplos e o equilíbrio.

16. Expressão plástica – distribuir papéis e tintas possibilitando a experimentação livre deste material.

17. Coordenação motora fina, Percepção visual, Percepção tátil - Estimular a expressão artística desenvolvendo habilidades de coordenação motora fina e percepção visual e tátil.

O brincar para a criança com dificuldades deve ocorrer da mesma forma como acontece com a criança mais habilidosa.

Portanto, diante desse estudo vê-se que as aulas de brincar pode oferecer a construção de uma atitude digna e de respeito próprio por parte da criança menos habilidosa e a convivência com ela pode possibilitar a construção de atitudes de solidariedade, de respeito, de aceitação, sem discriminação ou qualquer preconceitos.

3 METODOLOGIA

3.1 LOCAL DA INTERVENÇÃO

Este projeto de intervenção foi implementado em uma Escola Municipal de Ensino Fundamental do extremo oeste, em um bairro de periferia, em Foz do Iguaçu, Estado do Paraná. Esta escola atende desde o ano de 1973. A princípio a Escola esta Municipal atendia cerca de 281 alunos, e com o passar dos anos a mesma passou a atender em 1994, 478 alunos, distribuídas em 17 turmas, nos turnos, matutino e vespertino, sendo a escola além de atender ao ensino fundamental também é autorizada ao funcionamento da classe especial por tempo indeterminado . A estrutura da mesma conta com sala de recursos multifuncional, 12 salas de aulas uma delas destinada à sala de professores, cozinha, secretaria, sala direção e uma para supervisão, sala informatizada, biblioteca com banheiro exclusivo para os docentes, rampas, quatro banheiros masculinos e quatro feminino. O espaço coberto é muito pequeno, usado para recreação e o lanche das crianças inscritos no Projeto de Intervenção: O Brincar: Uma intervenção Psicomotora para crianças de oito a dez anos no ambiente escolar , além de ser ainda usado para confraternizações, horas cívicas e organização dos alunos para entrada de sala de aula. A escola ainda possui um pequeno pátio onde é servido de estacionamento e também para outras atividades pertinentes quando o espaço coberto está ocupado. Atualmente a escola está localizada numa área de carência social, bairro do Porto Belo, Foz do Iguaçu, Paraná, pois atende uma comunidade heterogênea, alunos de vários bairros como: Jardim Olívia, Jardim Marisa, Jardim Princesa Daiane, Jardim Irma, Jardim Califórnia II, Jardim Florença, Jardim Itaipu e Parque Rose Magalhães, Porto Belo e alunos das antigas invasões. considerados bairros carentes até à classe média.

A maioria dos alunos não vivem com os membros formais da família, tendo como responsáveis pelos menores muitas vezes, só o pai ou avós, e até mesmo os tios, ou a mãe. A escola ainda oferece a educação Inclusiva, pessoas com deficiências, com base na igualdade além da cultura afro e indígena Sua filosofia é voltada para a formação da consciência crítica do ser

humano preparando-o para a vida, desenvolvendo competências e habilidades necessárias para a formação de um ser participativo e pensante.

3.2 SUJEITOS DA INTERVENÇÃO

O trabalho de Intervenção foi realizado com vinte e quatro alunos (treze do sexo masculino e onze do sexo feminino) numa faixa etária de oito a dez anos, alunos de do 3º. ao 5º. anos do Ensino Fundamental como já mencionado anteriormente, estudando no horário matutino, os quais já haviam sido escolhidos pela equipe pedagógica da escola, os quais já se encontravam na listagem de crianças com dificuldades motoras e de aprendizagem (desempenho nas atividades escolares). Os participantes fizeram parte da intervenção, que atendeu os interesses individuais de caráter lúdico das atividades propostas.

3.3 TRAJETÓRIA DA INTERVENÇÃO

O presente projeto foi dividido em momentos conforme descrito abaixo:

1º Momento: Levantamento Bibliográfico e o Brincar no desenvolvimento psicomotor

No primeiro momento, foi realizada uma pesquisa bibliográfica para estudar dificuldades observadas no diagnóstico situacional como coordenação motora, lateralidade e equilíbrio, agilidade, força corporal, auto confiança e auto estima.

O propósito deste levantamento bibliográfico em fontes existentes e selecionadas foi o de selecionar atividades transformadoras, brincadeiras de caráter recreativas e lúdicas que despertasse na criança o interesse pela exploração dos movimentos corporais que conduzisse e atendesse os múltiplos interesses que foram experimentados por eles em situações diversas como andar, correr, pegar, arremessar, chutar, pular, esticar, girar, abaixar, levantar e outras, de forma divertida, explicativa, sadia e evolutiva, de maneira que todos se integrassem e conseguissem executar as atividades ofertadas sem ao

menos perceber, partindo dos movimentos mais simples aos mais complexos respeitando os limites de cada aluno para que as manifestações físicas motoras permitissem a construção de suas representações próprias e movimentos eficazes.

Diante do objetivo a que se queria chegar, o de identificar através do brincar, os efeitos positivos para o desenvolvimento psicomotor da criança de oito a dez anos no ambiente escolar, colocamos desta maneira, em prática de acordo com as atividades planejadas os seguintes recursos didáticos: quadra da escola, sala de recursos, vídeo, cds, cordas, papel sulfite, canetas, lápis, borracha bolas de voleibol, futebol, handebol, futsal e de borracha, Bambolês, petecas, apitos, cones, bastão, vestimentas, rede de voleibol, tecidos para vendar os olhos, coletes bolinhas de tênis, garrafas, corda e alguns materiais alternativos para algumas atividades. As atividades da proposta foi implementada no contra turno, período vespertino, das 14h30min às 15h30minh, período de duas horas diárias, três vezes na semana, de segunda, quarta e sexta feiras, durante noventa dias, programado para o mês de agosto, setembro e outubro no ano de dois mil e treze. E os recursos Humanos como a equipe gestora, pedagógica, docentes, alunos, agente comunitário escolar I e II.

Foi ofertado aos participantes da intervenção, um lanche composto de uma a duas frutas, suco ou achocolatado.

Deste modo, foi feita uma comparação prévia de diagnóstico, “da autora com o da supervisão da escola para futuras propostas das atividades. Desta maneira, foram coletados durante a ação da proposta de Intervenção, de maneira, diagnóstica, gradativa e contínua através de fichas e imagens fotográficas onde o professor da ação, anotou os pontos negativos e positivos, descrevendo e reconhecendo as manifestações de desenvolvimento que o brincar proporciona à criança de oito a dez anos no ambiente escolar.

2º Momento – Análise dos resultados

No segundo momento, o professor da ação coletou os resultados da implementação do projeto sendo estes expressos em fotografias e fichas diante das observações e anotações nestas durante a trajetória da intervenção, sendo distribuídos para os pais ou responsáveis, um questionário enfocando os

aspectos positivos e negativos da proposta, “O brincar: uma intervenção psicomotora para a criança de oito a dez anos de idade no ambiente escolar “. E, finalmente com base nos resultados da aplicação do projeto de intervenção, serão apresentados de forma informal verbal, os gráficos e uma ficha de avaliação, imagens fotográficas para a banca como requisito de conclusão e obtenção do título de, “Especialização em Saúde para Professores do Ensino Fundamental e Médio”.

4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS DA INTERVENÇÃO

À medida que a ação educativa foi transcorrendo, assim foi processando os efeitos desejados, as crianças foram transformando as competências em atitudes, foram capazes de desenvolver competências pessoais que se formou em uma nova atitude, eles mesmos se encaminhando para um projeto de vida. Dessa maneira, serão apresentados os resultados de cada trinta dias a evolução dos alunos nos gráficos a seguir:

Segundo Teixeira (1995, p. 23), várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem: As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica; podendo desenvolver capacidades antes ausentes. O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo.

O gráfico 1 representa as atividades desenvolvidas para o brincar no mês de agosto do presente ano. De acordo com os resultados obtidos, observa-se que a coordenação motora, a flexibilidade e a autoconfiança, foram encontradas em 05 participantes, enquanto que para as capacidades de agilidade e lateralidade está em apenas 04 crianças participantes, e, a auto estima e força corporal o resultado é inferior aos anteriores obtidos, isso indica que com a ausência das últimas citadas não permite uma melhoria traduzidas pelos movimentos criativos e expressões corporais e pessoais e os resultados só serão satisfatórios através da prática das atividades lúdicas e recreativas, proporcionando à criança acima de tudo, o prazer do brincar, aprender brincando.

Dessa maneira, o gráfico do mês de agosto apresenta o estado não muito evolutivo de cada criança participante do Projeto de Intervenção. Vale lembrar que, os sucessivos progressos no desenvolvimento das capacidades vão acontecendo gradativamente, de acordo com o desenvolver das atividades propostas.

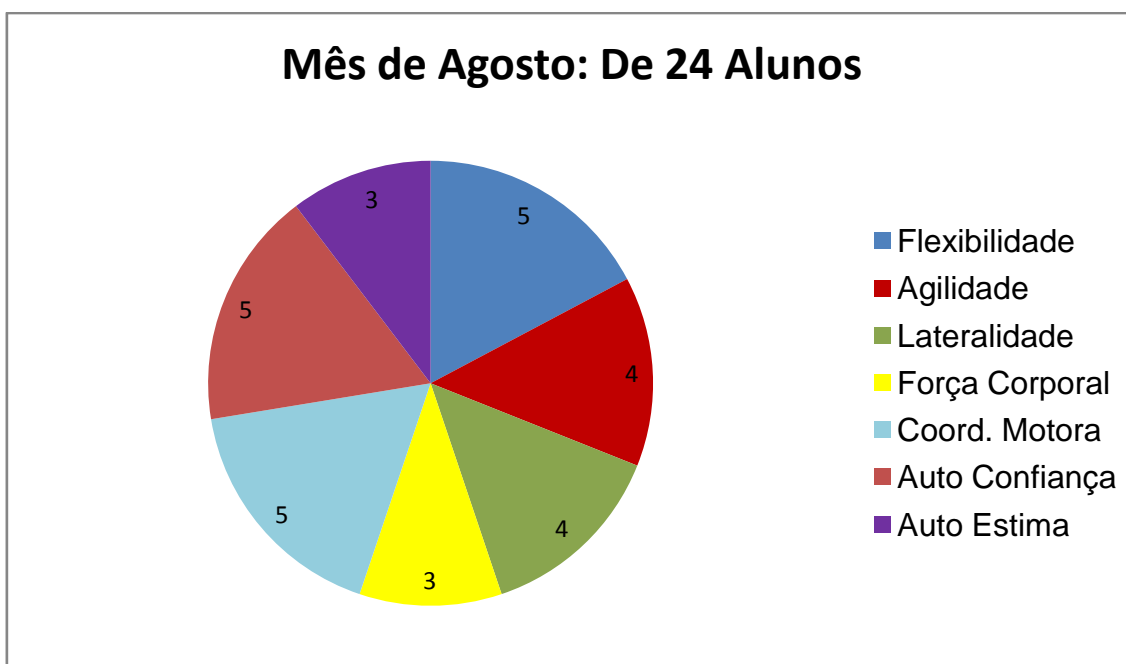


GRAFICO 1 – CAPACIDADES DESENVOLVIDAS AO BRINCAR

Fonte: A autora (2013).

Ainda observa-se no gráfico 1, que há alunos que se destacam mais que outros. Então, precisa elaborar aspectos motivadores e de atratividade para os essas crianças sem que nenhum seja excluído de forma que todos participam das mesmas atividades sem distinção ou discriminação, incluindo dessa maneira os menos aptos com a colaboração dos mais aptos. Neste sentido, cabe ao educador usar de criatividade, recursos e ou incentivos para que todos se aproximem e se integrem como mostra a figura1.



FIGURA 1 – REGISTRO FOTOGRAFICO DO MOMENTO 1: ATIVIDADES DE VOLEIBOL/TÊNIS.

FONTE: A autora (2013)

Sabe-se que os professores encontram uma variedade de alunos com motivos, interesses e necessidades diferentes, o que acaba repercutindo em diferentes expectativas e dificuldades.

Portanto, cabe ao educador interagir os menos habilidosos fazendo com que estes evoluam e se destaquem um pouco mais com aulas atrativas para que se intensifique sua auto estima e seu potencial. E, automaticamente a criança vai aprendendo as técnicas, táticas e regras básicas das modalidades esportivas, sem se limitar a elas. É muito importante que o educador reconheça as particularidades de cada criança, pois cada uma possui uma história de vida diversa, cabendo ao educador valorizar cada cultura determinada pela sociedade à qual ela está inserida. Dessa maneira buscou-se estratégias, alternativas onde permitiu que todas as crianças participassem das aulas sem nenhuma exclusão.

.Na figura 2 percebe-se que as atividades em zig zag desenvolve a lateralidade, coordenação, o equilíbrio e a auto confiança. E, diante das oportunidades educativas esportivas percebe-se que elas desenvolvem competências e as potencialidades da criança preparando-a na descoberta dos valores.



FIGURA 2 – REGISTRO FOTOGRAFICO DO MOMENTO 2: ATIVIDADES EM ZIG ZAG.

FONTE: A autora (2013)

O gráfico 2 a seguir, mostra as capacidades desenvolvidas ao brincar no contexto psicológico. Nesse sentido, os resultados demonstram que 16 alunos apresentaram a auto estima percebendo-se que houve uma gradativa

evolução em todas as capacidades, tanto físicas, como no contexto psicológico. Isso demonstra e prova que o brincar tem poder interventivo intervindo na saúde dessas crianças e que deve portanto, ser conteúdo curricular das escolas municipais.

Segundo a autora Pallarés (1983, p. 154), comenta que, a criança, a partir dos seis anos até os quinze, desenvolve suas habilidades fundamentais que são: a velocidade, resistência, força, coordenação, ritmo, equilíbrio e flexibilidade. Diante desse argumento, realmente, já no mês seguinte, o de setembro permitiu um avanço satisfatório desenvolvendo na criança, excelentes capacidades físicas, como a flexibilidade e a agilidade, equilíbrio, força corporal, lateralidade facilitando assim, o processo na aprendizagem através do brincar.

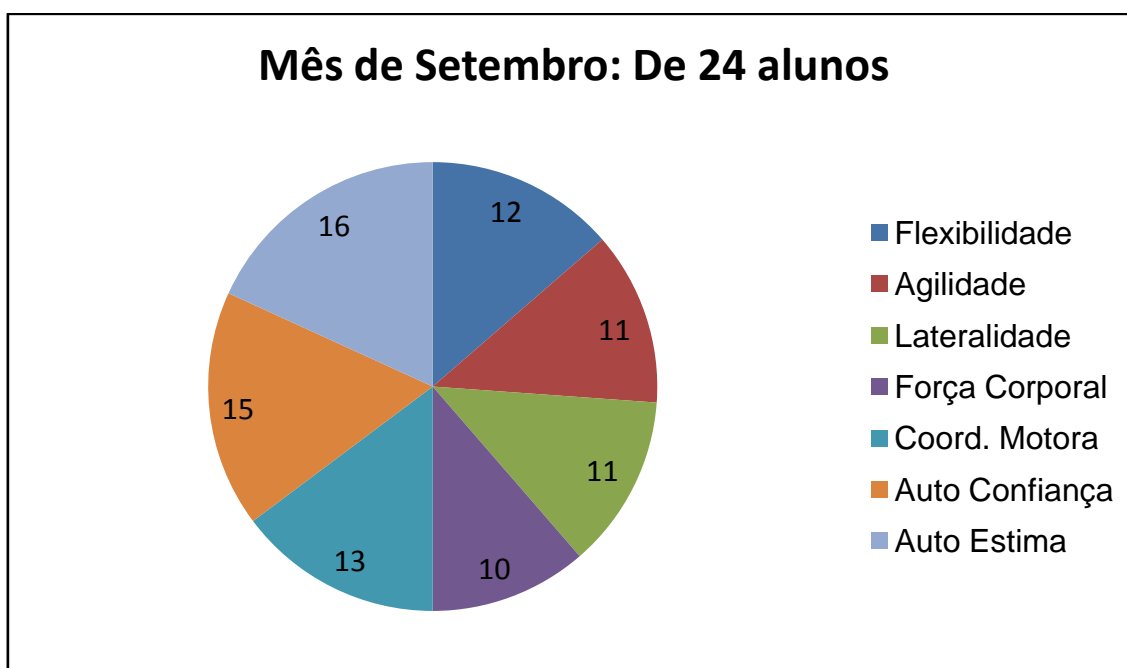


GRÁFICO 2 - CAPACIDADES DESENVOLVIDAS NO CONTEXTO PSICOLÓGICO.

FONTE: A autora (2013).

No gráfico 3 estão representados os dados obtidos da amostra final das capacidades desenvolvidas na criança ao brincar no ambiente escolar, no mês de outubro. Neste gráfico 3, mostra que os alunos deram um salto se desenvolvendo satisfatoriamente com relação ao gráfico anterior, o do mês de setembro. Os alunos participantes do Projeto de Intervenção ao executarem os movimentos através do brincar, automaticamente a expressividade ia brotando

dentro do teu ser e promovendo a autoconfiança e auto estima determinando estas a perseverança e a determinação. Neste processo, a autora Laffranchi (2001, p. 11) também diz que, ao abordar a performance, está se determinando a forma física, técnica e psicológica com eficiência que um aluno adquire estando vinculada à capacidade individual de absorver o treinamento, que esta possua corpo, mente e aptidões psicomotoras essenciais para a prática do esporte, aprendendo a ter atitudes e interagindo como demonstra o gráfico 3.

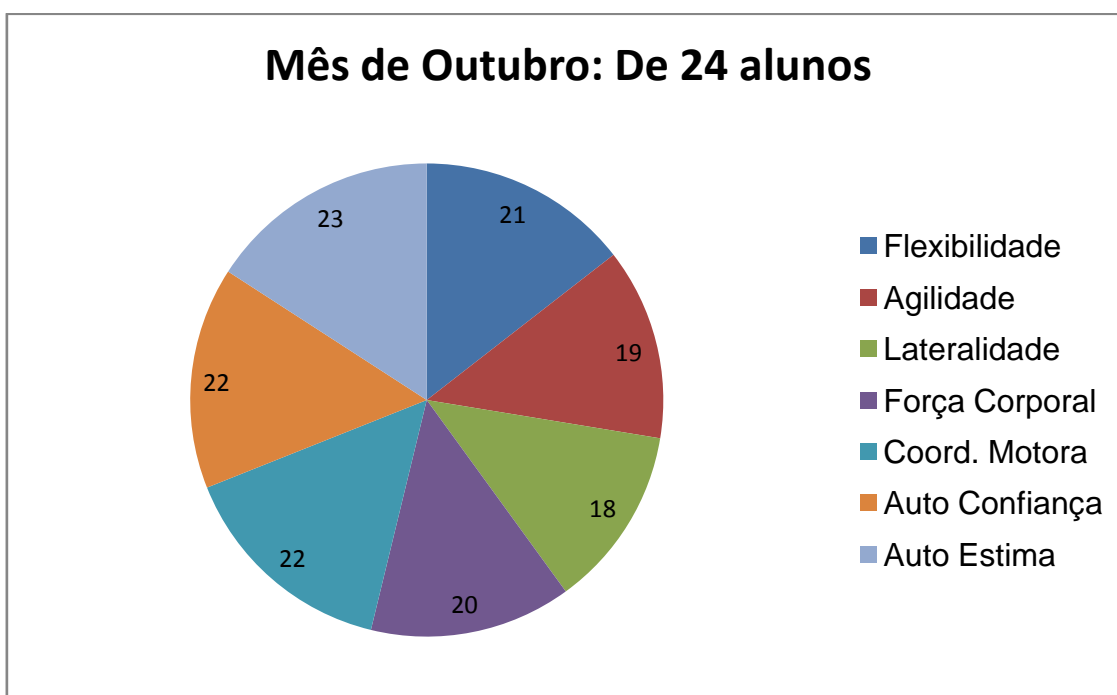


GRÁFICO 3 - AMOSTRA FINAL DAS CAPACIDADES DESENVOLVIDAS NA CRIANÇA DE OITO A DEZ ANOS NO AMBIENTE ESCOLAR.

FONTE. A autora (2013).

Na figura 3 logo mais abaixo, a atividade realizada demonstra como trabalhar a coordenação motora, a percepção espacial, a lateralidade, como também a consciência corporal, a postura e as qualidades físicas contribuem para o desenvolvimento e ou aprimoramento de esquema corporal (PEREIRA, 2000, p.18).

Diante das capacidades que já é característica da criança, a aprendizagem motora busca entender os mecanismos do aprender, estudando as mudanças interna dela melhorando seu desempenho motor como progresso na prática. O brincar além de ser essencial ao processo de ensino e aprendizagem, como já mencionado, também proporciona à criança, vivências

positivas por ser significativo, já que, ligado à satisfação e ao êxito, desperta sentimentos de auto-estima e autoconhecimento (FONSECA, 1997, p. 96). Neste sentido, observa-se a habilidade que as crianças possuem em absorver tudo através do brincar, verbalizando a sua ação motora, argumentando e defendendo suas sugestões pessoais, respeitando seus colegas independentemente dos aspectos físicos, sociais, culturais ou de gênero. Entretanto, os brinquedos utilizados na estimulação das crianças devem ser adequados as suas necessidades e ao seu nível de desempenho, a fim de proporcionar experiências positivas e fortalecer o autoconceito. Ressalta-se, portanto, a importância do brincar no desenvolvimento da criança, é na brincadeira que a criança poderá desenvolver e aprimorar seus aspectos afetivos, motor, cognitivo e social.



FIGURA 3 – REGISTRO FOTOGRAFICO DO MOMENTO 3: ATIVIDADES DE VOLEIBOL ENSACADO.

FONTE: A autora (2013)

Diante das capacidades que já é característica da criança, a aprendizagem motora busca entender os mecanismos do aprender, estudando as mudanças interna dela melhorando seu desempenho motor como progresso na prática. O brincar além de ser essencial ao processo de ensino e aprendizagem, como já mencionado, também proporciona à criança, vivências positivas por ser significativo, já que, ligado à satisfação e ao êxito, desperta sentimentos de auto-estima e autoconhecimento (FONSECA, 1997, p. 96). Neste sentido, observa-se na figura 4 que habilidades, as crianças possuem, deve-se auxiliá-las em absorver tudo através do brincar, verbalizando a sua

ação motora, argumentando e defendendo suas sugestões pessoais, respeitando seus colegas independentemente dos aspectos físicos, sociais, culturais ou de gênero. Entretanto, os brinquedos utilizados na estimulação das crianças devem ser adequados as suas necessidades e ao seu nível de desempenho, a fim de proporcionar experiências positivas e fortalecer o autoconceito. Ressalta-se portanto, a importância do brincar no desenvolvimento da criança, é na brincadeira que a criança poderá desenvolver e aprimorar seus aspectos afetivos, motor, cognitivo e social.

Na figura de número 4 pode-se concordar que as atividades propostas embora as vezes parece um desafio para a criança, elas no entanto, contribui efetivamente para o desenvolvimento integral, tanto no desenvolvimento das qualidades física como o fortalecimento da formação cidadã como fator de integração e inclusão social.

Neste sentido, pode-se dizer que o Brincar', é destaque entre as diferentes modalidades e vem adquirindo popularidade e acompanhando a criança no movimento para a vida. E por isso, aspectos que a leva ao conhecimento do seu corpo, tornando os movimentos mais perfeitos, seguros e decisivos. Na presente intervenção os alunos demonstram uma melhoria tanto nas qualidades físicas como psíquicas, a partir da aprendizagem de um gestos, voluntário ou involuntário, através da satisfação e o prazer do brincar estimulando o seu potencial promovendo dessa maneira a integração social.



FIGURA 4 – REGISTRO FOTOGRAFICO DO MOMENTO 4: ATIVIDADES COM ARCOS

FONTE: A autora (2013)

Portanto, de acordo com as atividades propostas nas figuras enumeradas entre outras, concluí-se que os alunos demonstraram progresso não somente nas capacidades físicas citadas, como aflexibilidade, agilidade, coordenação, força e equilíbrio, oportunizando assim, a confiança, coragem, prazer e auto-estima junto à espontaneidade e naturalidade do gesto criativo e imaginário possibilitando ainda, adquirir melhorias de forma geral como mostrando outras habilidades desenvolvidas nos alunos que fizeram parte do Projeto de Intervenção, traduzindo naturalmente a evolução com a leveza e plasticidade dos movimentos criativos através dos movimentos corporais proporcionando acima de tudo, o prazer do brincar.



FIGURA 5: REGISTRO FOTOGRAFICO DO MOMENTO 5: ATIVIDADES DE RODA DE CONVERSA

FONTE: A autora (2013).

Na figura 5, na organização da roda o relato, a comunicação alunos/professor, exposição de idéias dos alunos no final de cada atividade, pontos positivos e negativos das atividades propostas e melhor conhecimento e interação a cada um deles.

E assim, com atenção ouviu-se às conversas das crianças nos diferentes momentos enquanto conversavam e tomavam lanche. Observou-se os saberes que adquiriram relacionados a um fazer estabelecendo a atividade no (falar, ouvir, esperar a vez, perguntar etc.) e se lançavam mão da conversa para resolver dúvidas e, assim, diante de uma reflexão e conhecimento,

planejar as próximas rodas de conversa e atividades com novas situações a partir das necessidades e interesses das crianças .



FIGURA 6: REGISTRO FOTOGRAFICO DO MOMENTO 6: MOMENTO FINAL
FONTE: A autora (2013).

Portanto, na figura 6 identifica a amostra do final da trajetória do Projeto de Intervenção, O Brincar - como uma intervenção psicomotora para a criança de oito a dez anos no ambiente escolar. Procurou-se de acordo com a proposta propiciar à criança o desenvolvimento do trabalho corporal, a aquisição de princípios e valores e para a sua formação, tanto na cooperação e solidariedade como no autocontrole emocional, o respeito pelo outro, e acima de tudo, a auto estima, ver o mundo com outros olhos e ser aceito como verdadeiro cidadão.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredita-se que nesta fase de estudo e com a prática do Projeto de Intervenção o tempo todo houve um comprometimento com o trabalho e o exercício da cidadania, os conteúdos sistematizados atrelados aos conteúdos propriamente ditos à temas transversais como o relaxamento, vídeos voltados para os valores, sexualidade, trabalho e resgate da cultura nacional, sem falar em temas pertinentes e de conhecimento sobre o corpo como a saúde, sentidos humanos e postura etc.

Pode-se dizer que, no decorrer da atuação do Projeto de Intervenção foi baseado no princípio da totalidade deixando transparecer a interdisciplinaridade através da arte dos movimentos corporais educativos aliando ao pensamento, sentimento e energia, concebendo uma visão de um mundo de identidades onde possibilita aos beneficiários uma sociedade mais justa.

“O brincar pode contribuir para a formação do caráter e no enriquecimento da personalidade e moral da criança.” (FERREIRA, 2003, KISHIMOTO, 2002, p. 75). Visto que, valorizar e estimular a auto-estima com atividades que possibilitem criar e recriar o movimento, trabalhando as funções cognitivas afetivas e sociais respeitando cada qual a sua cultura.

Assim, através desta perspectiva, os alunos produziram e recriaram o conhecimento que até então não conheciam, propiciando possibilidades de auto realização de ser humano, retratando sua existência, despertando ainda a autoconsciência, condição de evolução, princípios, valores e atitudes voltados para formação do aluno beneficiário. Buscou-se um único objetivo, o de atender os interesses individuais, as necessidades biopsicomotor e lúdica dos alunos através do brincar, de a possibilidade a participação como um todo dos beneficiários com caráter recreativo das atividades propostas, favorecendo desta maneira, a cooperação e proporcionando um perfil psicomotor, afetivo, e social

Portanto, de extrema importância e realização de projetos de intervenção tanto para a criança como para os pais e até mesmos para nós mesmos. Fica-se muito feliz quando vê uma criança sorrir e saber que fomos

nós o caminho mais curto para isso. Tudo o que foi realizado, foi com amor e por amor a estas crianças que ontem não tinham o que fazer, ficando horas na frente da TV ou até mesmo na rua sem que o pai soubesse onde estava. O projeto, O Brincar: Uma intervenção psicomotora para crianças de oito a dez anos no ambiente escolar, fez sentir uma realização muito grande e na esperança de continuar com a missão de poder contribuir na vida dessas crianças, tanto no seu desenvolvimento motor como no afetivo e social. De poder facilitar para que tudo aconteça de forma natural e melhor ainda de forma “PRAZEROSA”. É necessário ter um objetivo a ser trabalhado, para que assim elas se desenvolvam e mostrem seu potencial, não simplesmente “brincar” e sim educar, com essas ferramentas tão úteis e significativas que trazem sorrisos e mudam a vida das crianças. O educador deve ter uma responsabilidade determinada pela perspectiva de investigar para intervir. Assim, brincar, jogando de forma construtiva abre portas para a educação e a saúde.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, F. **Psicomotricidade: Corpo, Ação e Emoção**. 3ª.ed. Rio de Janeiro: Wak, 2003.

BENJAMIN, W. **Reflexões: A criança o brinquedo a educação**. São Paulo: Summus 1989

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. 4ª edição. São Paulo: Cortez, 2001

CARDOSO, R. C. T. **Jogar para Aprender Língua Estrangeira na Escola**.1996. Dissertação (Mestrado em Lingüística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem. UNICAMP, Campinas.

DINELLO, R. **Expressão e Criatividade: novo paradigma em educação e para o ensino**. Montevideo: Gráficos Del Sur, 1998.

DUMAZEDIER, J. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva: SESC, 1980

FERREIRA, V. **Educação Física , recreação, jogos e desporto**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003

FONSECA, V. **Psicomotricidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GUERRA, M. **Recreação e Lazer**. Porto alegre, Editora Sagra, 1996

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996

KISHIMOTO, T. M.(Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 10. ed., São Paulo, Cortez, 2007.

LAFFRANCHI, B. **Treinamento Desportivo Aplicado à Ginástica Rítmica**. Londrina: Unopar, 2001.

LE BOULCH, J. **Educação Psicomotora: a Psicocinética na Idade Escolar**.2ª edição. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Volume 7, educação Física**. 2ª edição. Rio de Janeiro:DP&A, 2000

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil: psicomotricidade: alternativas pedagógicas**.V.3, Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, G. **Psicomotricidade (Origens e Definição)**, editora Vozes, 1997.

- PALLARÉS, Z. **Ginástica Rítmica**. Porto Alegre: Prodil, 1983.
- REGO, T. C. **VYGOTSKY: Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 14ª edição. Petrópolis-RJ: Editora Vozes, 2002
- SANTA ROZA, E. **Quando brincar é dizer: a experiência psicanalítica na infância**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1993.
- SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001
- SCHWARTZMAN, J. S. **Desenvolvimento motor normal**. In: **Revista da Campanha de Prevenção das Deficiências**, v. I, 1999.
- TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

APÊNDICES

APÊNDICE I - FICHA DE AVALIAÇÃO DO ALUNO PELO PROFESSOR

Nome do Aluno: _____

Escola: _____ Idade _____ série _____

Aspectos a serem observados	N	PV	AV	MV	S
Identifica as regras do jogo/atividade					
Aplica as principais regras do jogo/atividade					
Utiliza adequadamente o espaço de jogo					
Identifica e verbaliza a sua ação motora					
Argumenta e defende as suas sugestões pessoais					
Respeita os colegas independentemente dos aspectos físicos, sociais, culturais ou de gênero					
Aceita os erros dos colegas e aceita as sugestões formuladas					
É capaz de admitir os seus erros					
Integra-se facilmente no grupo					
Coloca-se em condições de ajudar os colegas					
Aceita o resultado do jogo/atividade					

N - Nunca/ **PV**- Poucas vezes/ **AV**- Algumas vezes/ **MV**- Muitas vezes/ **S**- Sempre

APÊNDICE 2 - CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Horários Vespertino	SEGUNDA FEIRA	QUARTA FEIRA	SEXTA FEIRA	AGOS/SET./ OUT. 2013
13h30-14h20	Coletiva	Coletiva	Coletiva II	
14h20-15h10	Individual	Individual	Individual	
COLETIVA	Futsal/Recreat.	Ativ.Recreat.		
COLETIVA II	Voleibol/Lúdico	Ativ. Lúdicas		
INDIVIDUAL	Atletismo/Recr.			
COMPLEMENTAR (CHUVA)	Xadrez VídeosEducativos		TOTAL: 24 Crianças	13 -M 11 -F

APÊNDICE 03 - QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PAIS OU RESPONSÁVEIS DOS ALUNOS PARTICIPANTES DO PROJETO DE INTERVENÇÃO

QUESTIONÁRIO PARA OS PAIS OU RESPONSÁVEIS DOS ALUNOS PARTICIPANTES DO PROJETO DE INTERVENÇÃO

Nome do Pai ou

Responsável _____

Nome do

Aluno _____

Idade _____

Série _____

Responda no verso da folha:

- 1) Quais as alterações nas relações familiares percebidas no comportamento de seu filho (a) a partir do momento em que ele (a) se inseriu no Projeto, O Brincar: Uma Intervenção Psicomotora para crianças de oito a dez anos no Ambiente Escolar?
- 2) Quais as alterações nas relações escolares percebidas no comportamento de seu filho (a) a partir do momento em que ele (a) se inseriu no Projeto, O Brincar: Uma Intervenção Psicomotora para crianças de oito a dez anos no Ambiente Escolar?
- 3) Quais os benefícios que a comunidade pôde perceber após ter iniciado a Implementação do Projeto, O Brincar: Uma Intervenção Psicomotora para crianças de oito a dez anos no Ambiente Escolar?
- 4) Quais os aspectos que mais beneficiaram seu filho (a) no decorrer da Implementação do Projeto, O Brincar: Uma Intervenção Psicomotora para crianças de oito a dez anos no Ambiente Escolar?
- 5) Como o profissional que atuou na Implementação do Projeto, O Brincar: Uma Intervenção Psicomotora para crianças de oito a dez anos no Ambiente Escolar se envolveu com as atividades/alunos?
- 6) O você entende que seu filho (a) pôde aprender na Implementação do Projeto, O Brincar: Uma Intervenção Psicomotora para crianças de oito a dez anos no Ambiente Escolar?
- 7) Como você, pai/responsável pode contribuir para que seu filho (a) possa continuar a cuidar da saúde brincando e participando de atividades lúdicas e recreativas?

APÊNDICE 04 - TERMOS DE PESSOA FÍSICA PARA PESSOA FÍSICA

Nos termos disponíveis, eu Pai ou Responsável, Sr. (a)

RG: _____ CPF: _____

Bairro _____

_____ Cidade _____,

cede gratuitamente pelo prazo indeterminado, e de modo absoluto, para utilização exclusiva do Projeto, O Brincar O Brincar: Uma Intervenção Psicomotora para crianças de oito a dez anos no Ambiente Escolar, o uso de imagem publicado nas Mídias de Imprensa e/ou Web.

Esta cessão impede que o responsável ou seus herdeiros que receberem qualquer espécie de indenização ou compensação em virtude de uso ou administração do material (Fotos)

Projeto: O Brincar-Uma Intervenção Psicomotora para crianças de oito a dez anos no Ambiente Escolar

Foz do Iguaçu, 10 de Agosto de 2013.

Pai ou Responsável

APÊNDICE 05 - CHAMADA DOS ALUNOS

O Brincar: Uma intervenção psicomotora para a criança de oito a dez anos no ambiente escolar

Mês:
Agosto

Autor: Lidia

2ª/4ª/6ª

14:30 as 15:30

Data das aulas

	Nome	Série (estuda)	Nasc.	Sexo	05/ago	07/ago	05/ago	09/ago	05/ago	12/ago	14/ago	16/ago	19/ago	21/ago	23/ago	26/ago	28/ago	30/ago	T. Faltas
1		4º B	20/01/2001	M	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	14
2		4º B	24/06/2002	F	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	0
3		3º A	19/07/2000	F	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	0
4		5º A	08/01/2002	F	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	0
5		3º A	09/09/2003	M	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	0
6		3º A	03/05/2004	M	F	F	C	C	C	C	F	F	C	C	C	C	C	C	4
7		5º A	12/08/2003	F	C	C	C	C	F	C	C	C	C	C	F	C	F	C	3
8		3º A	29/08/2004	M	C	C	F	F	F	F	C	C	F	F	F	F	F	F	10
9		5º B	07/10/2003	F	C	C	C	F	C	C	C	C	C	F	C	C	C	C	2
10		5º B	11/03/2002	F	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	0
11		3º A	27/12/2005	M	C	C	C	F	C	C	C	C	C	F	C	C	C	C	2
12		3º A	18/02/2004	F	C	C	F	C	C	C	C	C	F	C	C	C	C	C	2
13		4º A	14/07/1999	F	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	0
14		5ª A	24/04/2002	M	F	F	C	C	C	F	F	F	C	C	C	F	C	F	7
15		5º B	08/11/2003	F	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	0
16		3º A	11/10/2004	M	C	F	F	C	C	F	C	F	F	C	C	F	C	F	7
17		5º B	20/07/2002	M	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	0
18		4º A	17/10/2003	M	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	0
19		5º A	12/04/2002	M	F	F	F	F	C	C	F	F	F	F	C	C	C	C	8
20		4º B	28/12/2004	F	F	F	C	C	C	C	F	F	C	C	C	C	C	C	3
22		4º A	06/04/2004	M	F	F	C	C	C	C	F	F	C	C	C	C	C	C	4
23		3º A	26/05/2002	M	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	0
24		4º A	29/03/2003	M	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	0
25		3º A	16/05/2004	F	F	C	C	F	F	F	F	C	C	F	F	F	F	F	10
26		5º A	31/01/2002	F	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	0
27		3º A	03/02/2003	M	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	0
28		5º A	14/10/2003	F	F	C	C	C	C	F	F	C	C	C	C	F	C	F	4
29		3º A	24/06/2004	M	C	C	C	C	F	F	C	C	C	C	F	F	F	F	6
30		5º B	02/04/2002	F	C	C	F	C	F	C	C	C	F	C	F	C	F	C	5

APÊNDICE 06 - PLANOS DE AULA

Turma: Tarde 2

Aulas: 01.

Materiais: Bolas de basquetebol

Local: Pátio da Escola

Conteúdo: Basquetebol: Jogos de agilidade, lateralidade, coordenação, força e sobretudo, auto estima.

Nível: Iniciante e Intermediário

Objetivos: agilidade na corrida, evitando os obstáculos humanos, rapidez no desviar-se, atenção e cordialidade, cooperação e espírito em grupo

Atividade 1: Aquecimento

Alongamento

Atividade 2: Corrida do Ziguezague

P – dois partidos distanciados três metros; entre um jogador e outro, um intervalo de um metro.

D – o último de cada equipe corre em ziguezague até a frente, aonde irá se colocar. Todos farão o mesmo, mais rápido possível. A equipe que terminar primeiro será a vencedora.

Variante: O último jogador, com a bola na mão, corre contornando os companheiros; ao chegar na frente, entrega a bola, que será passada para trás, conforme o professor ordenar (por cima da cabeça, por entre as pernas ou rolando-a). O jogador do fim da coluna recebe a bola e faz o mesmo que o anterior.

Atividade 3: Basquetão

M – Uma bola de basquete e a quadra dividida ao meio.

P – duas equipes com número igual de alunos. Cada equipe terá um aluno no final do campo em pé, dentro de um círculo, que será a cesta.

D – é igual ao jogo de basquete, sendo que, para fazer a cesta, a bola deverá ser jogada na mão do aluno que está dentro do círculo (sem deixar a bola cair no chão e sem sair de dentro do círculo).

Vitória: será da equipe que fizer mais cestas.

Falta: encostar o corpo no colega; se a bola bater no pé, se jogar a bola para a cesta sem ter dado no mínimo três passes em mãos diferentes, a cesta não valerá; invadir o círculo da cesta, tanto para defender quanto para atacar.

Atividade 4: Alongamento em círculo + Feed Back;

Turma: Tarde

Aulas: 01.

Materiais: Laranja, maçã ou pêra, venda e barbante.

Local: Pátio da Escola

Conteúdo: Jogo pedagógico;

Nível: Iniciante e Intermediário

Objetivos: cooperação, integração, equilíbrio.

Atividade 1: Aquecimento

Alongamento

Atividade 2: Laranja no pé

1 – Organizam-se os participantes em duas alas de cadeiras.

2 – Uma laranja é colocada sobre os pés (que se encontrarem unidos do primeiro elemento de sucessivamente).

4 – Se a laranja cair, a brincadeira prosseguirá do ponto em que caiu, o tempo que for preciso.

5 – O grupo que conseguir terminar primeiro será vencedor da brincadeira. (Cada ala).

3 – Este procurará passar a laranja sem a deixar a cair para os pés do segundo elemento, e assim sucessivamente.

Atividade 3: O cego Jardineiro

1 – Escolhe-se um voluntário a quem cabe contar, com os olhos vendados, o barbante no qual se encontra pendurada uma fruta (laranja, maçã, pêra...)

2 – Após haver observado a localização da fruta, vendam-se os olhos do voluntário, e, munido com uma tesoura, cabe-lhe a tarefa de cortar o barbante, com a fruta.

3 – Antes do início, o animador fará girar duas ou três vezes o voluntário sobre si mesmo.

4 – Terá três chances, caso não conseguir cortar o barbante, prossegue a brincadeira com outro voluntário.

4: Alongamento em círculo + Feed Back;

Turma: Tarde

Aulas: 01.

Materiais: Nenhum.

Local: Pátio da Escola

Conteúdo: Jogo pedagógico;

Nível: Iniciante e Intermediário

Objetivos: cooperação, integração, percepção.

Atividade 1: Aquecimento

Alongamento

Atividade 2: Conquiste o seu lugar

1 – Dispõe-se o grupo sentado em forma circular.

2 – O animador está no centro e diz ao grupo: A relatividade da História, das posições sociais, da sorte, e da fortuna, tudo exige o espírito esportivo, aceitação humilde confiança em si. Quando a roda do destino e suas reviravoltas desalojarem você, não perca tempo com queixumes. Procure um novo lugar, apanhe a primeira oportunidade e esteja pronto para outro.

3 – Para ensaiar isso, é preciso que quando eu der uma ordem as pessoas atingidas troquem de lugar, sendo que alguém sobrar, pois eu tomarei um lugar para mim.

4 – Atenção: “troquem de lugar quem estiver com os óculos”.

O que ficar sem cadeira ocupará o centro da sala e dará uma ordem de trocar de lugar, assim sucessivamente.

5 – Se alguém trocar de lugar sem que a ordem lhe diga respeito, saíra do grupo e será retirada uma cadeira.

6 – A graça consiste no tipo de ordem dada, por exemplo: troque de lugar quem não é homem; troque de lugar quem não é bonito; troque de lugar quem não tem dente, etc. De acordo com a criatividade de cada um.

7 – O brinquedo continua enquanto houver interesse ou participantes.

Atividade 3: Os Astronautas

1 – Escolhe-se mais ou menos cinco pessoas com as quais o grupo queira divertir-se.

2 – Colocam-se no meio da sala em círculo, com pouco de espaço entre cada uma delas.

3 – Elas representam os planetas da nossa galáxia.

4 – Instruem-se três “astronautas” um brasileiro, um americano e um inglês.

5 – Chega o primeiro astronauta, gira em torno do grupo, fazendo qualquer ruído, passa entre eles algumas vezes.

6 – O animador pergunta, “ Que foi que você viu?” – “Não vi nenhum ser vivo nos outros planetas”.

7 – Segue o segundo astronauta, repetindo a mesma coisa.

8 – Segue finalmente o terceiro astronauta, girando em torno do grupo, a quem o animador pergunta: -“Que foi que você viu?”

9 – “Vi cinco trouxas com as mãos na cabeça”. – Dissolva-se.