

4. Psicomotricidade e Ludicidade

4.1. Psicomotricidade e atividade lúdica

É indispensável em todo o processo educativo um espaço e um tempo para a criança brincar e, assim se desenvolver, melhor se comunicar e se revelar.

No brincar a criança constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e externo.

A psicomotricidade pode ser apresentada a criança como uma série de exercícios a serem cumpridos com seriedade ou como situações lúdicas, onde ela se desenvolverá como uma brincadeira, de forma prazerosa, e estará desenvolvendo igualmente sua potencialidade psicomotora.

A criança ao brincar de amarelinha está desenvolvendo praxia global, lateralidade, equilíbrio, noção de espaço..., sem que tenha que seguir movimentos pré-determinados por alguém especificamente, seguindo unicamente as regras do jogo com as quais assume concordar quando se dispõe a brincar.

4.2. Brinquedos, jogos e brincadeiras na educação

“O jogo põe em função, de maneira extremamente variada, todas as possibilidades da criança: força muscular, flexibilidade das articulações, resistência ao cansaço, respiração, precisão de gesto, habilidade, rapidez de execução, agilidade, prontidão de respostas, reflexos, espairecimento, equilíbrio, etc.” (Jacquin, 1963.)

Por meio do jogo e do brinquedo a criança inicia sua integração social, aprende a conviver com os outros, a situar-se frente ao mundo que a cerca. A criança se exercita brincando, assim como o adulto quando se permite jogar e se entregar ao momento lúdico do jogo, vivenciando conteúdos adormecidos, vivenciando plenamente novas ou antigas situações e tornando-se mais solto e autêntico na sua personalidade, individualidade e conseqüentemente em sua harmonia pessoal.

Quando pensamos em material lúdico para a educação de uma criança, visualizamos imediatamente brinquedos industrializados. Estes, vendidos em lojas estão imbuídos de princípios e objetivos bem definidos a priori, muitas vezes sem nenhuma relação entre o brinquedo e o ato de brincar. Na maioria das vezes se apresentam perfeitos e acabados e a criança só resta observar, vistos que vêm prontos para serem admirados. A maioria deles não leva a criança à curiosidade da exploração por meio do vivido e da criação. Abramovich (1983), citado por Bueno (1998), alerta que não é o produto que deve ser criativo, mas sim o uso que se faz dele.

Assim sendo, não é necessária a presença do brinquedo industrializado para a realização do brincar infantil, o próprio ato de manufaturar o brinquedo, pode ser considerado o brincar, onde é colocada prazerosamente grande parte de criatividade.

4.3. O uso do lúdico no processo educativo

Todo profissional que trabalha com crianças sente que é indispensável haver um espaço e um tempo para a criança brincar e, assim, melhor se desenvolver, se comunicar e se revelar. No brincar, a criança constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e o externo.

O uso de situações lúdicas é mais uma possibilidade de se compreender, basicamente, o funcionamento dos processos cognitivo e afetivo-social em suas interferências mútuas, no modelo de aprendizagem.

A atividade lúdica é um rico instrumento de investigação, pois permite ao sujeito expressar-se livre e prazerosamente. Constitui uma importante ferramenta de observação sobre a simbolização e as relações que ele estabelece com o jogo. Possibilitando assim, um melhor entendimento do momento que a criança esta vivenciando.

Jogar e aprender caminham paralelamente, podemos através da hora lúdica observar prazeres, frustrações, desejos, enfim, podemos trabalhar com o erro e articular a construção do conhecimento.

Destacamos a seguir alguns pontos relevantes que podem ser observados durante a hora lúdica: Qual a fantasia inconsciente é expressa pela criança; A criança demonstra preferencia: por que modalidade de jogo, motricidade, criatividade, capacidade simbólica, tolerância à frustração etc.; O lúdico que serve para indicar como aquele sujeito se relaciona com o aprender. Como, por exemplo, as regras do jogo são seguidas ou descumpridas.

4.4. O raciocínio lógico matemático

Durante o período pré-escolar, a criança deverá passar de um espaço topológico ao espaço euclidiano. Um programa educativo adequado lhe permitirá resolver este problema. Oferecer exercícios que necessitem utilizar a resolução de problemas e o raciocínio indutivo.

Jogo de Pontaria no Chão

Desenhar um círculo no chão ou utilizar um arco. As crianças deverão jogar a bola dentro do círculo. Aumentar gradativamente a distância. Variar jogando a bola na frente, atrás, do lado esquerdo, do lado direito do círculo.

- Pisar somente nos números pares dos círculos numerados no chão.
- Pisar somente em múltiplos de 2 , dos círculos numerados do chão.
- Pisar somente nos círculos numerados do chão, que forem o dobro do numero pronunciado pelo professor.
- Pisar somente nos círculos numerados do chão, que forem o triplo do numero pronunciado pelo professor.
- No chão deverão ser desenhados diversas figuras geométricas, a criança irá saltar de uma para a outra figura pronunciada pelo professor. Ex.: do triângulo para o retângulo.
- Pisar somente nas cores determinadas pelo professor.
- Pisar somente nas formas iguais, apresentadas desenhadas no chão.
- Brincar de cubos empilháveis um dentro do outro (do maior para o menor).
- Jogos de encaixe com figuras geométricas.
- Montar quebra-cabeças.
- Classificar objetos por cores, formas etc.

Tabuleiro dos números

Colecionar tampinhas de garrafas, botões ou outros objetos similares e colar sobre os mesmos diversos números de 1 a 9 e em outras tampinhas os sinais de adição e subtração. Desenvolver diferentes atividades que envolvam o aluno em exercícios de soma e subtração. Iniciar com o número 1 e, progressivamente, ir adicionando números maiores. Efetuar operações similares a partir do número 2 e assim por diante. Apresentar, depois, duas ou mais operações e fazer o aluno verbalizar suas respostas.

O baralho das contas

Preparar vários baralhos em papel-cartão, contendo em cada um deles operações aritméticas simples, sem os resultados (Ex.: $2 + 2 =$; $4 - 2 =$).

Preparar outros baralhos desenhando margaridas com número de pétalas variáveis e que coincidam com os resultados das operações propostas e o número que expressa essa quantidade de pétalas ao lado.

Os alunos recebem o baralho com as operações e procuram entre os outros baralhos os que apresentam resultados das operações, observando não apenas os números como os sinais de adição ou subtração que os mesmos apresentam.

A caixa das bolinhas.

Colecionar em uma caixa várias bolinhas de gude, ordenadas em cores diferentes, e fazer sobre tampas de garrafas de água os sinais aritméticos.

Usando as bolinhas e os sinais é possível exercitar-se progressivamente operações simples. Duas bolinhas e o sinal + ao lado de uma bolinha e o sinal = deve levar a criança a ordenar 3 bolinhas e assim por diante. As bolinhas servem para, também, exercitar outras operações e o aluno deve verbalizar as operações efetuadas, transferir para as bolinhas as operações realizadas na lousa (primeiro com bolinhas e depois com números). Em etapas seguintes, o professor indica as parcelas e os alunos apresentam os resultados.

Dadinhos

Dados de tamanhos ou cores diferentes adquiridos no comércio ou improvisados em cubos de papelão.

Brincar com os alunos, individualmente ou em grupo, de jogar dois ou mais dadinhos sobre uma mesa e exercitar a soma dos pontos. Levar o aluno a descobrir qual dos dados apresenta maior e menor número de pontos; subtrair o número maior do menor e, progressivamente, incluir mais dados nessa operação.

Brincando com fotos

Usar fotos de revistas ou mesmo de familiares trazidas pelos alunos.

A percepção do conceito de escala – relação ou proporção de uma ilustração e as dimensões reais – tem início com o desenho do contorno do corpo de um aluno em tamanho natural e sua reprodução em folhas de cadernos. A partir dessa experiência, trabalhar com fotos, relacionando o tamanho real do que a mesma representa e as avaliações prováveis da escala presente.

As brincadeiras com a fita métrica

Usar fita métrica de plástico, de madeira, ou improvisar com barbantes permitindo que cada aluno tenha a sua.

O aluno precisa ser estimulado a explorar a capacidade de medição da sala de aula, do tamanho de seu passo, sua carteira e muitas outras distâncias. Desenvolver os conceitos de meio metro, metro e usar o barbante ou parte do mesmo para diversas estimulações.