**EDUCAÇÃO INFANTIL E PSICOMOTRICIDADE:UM DIÁLOGO PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Wildejane Maia de Figueiredo Dantas

Professora de Educação Física

Escola Municipal Antônio José da Rocha

[wildejane\_maia@hotmail.com](mailto:wildejane_maia@hotmail.com)

Francisco Maxsuel Ferreira Araujo

Graduando em Educação Física Licenciatura

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

[maxsuelfa@gmail.com](mailto:maxsuelfa@gmail.com)

Yokky Ywky Dantas de Oliveira

Professor de Educação Física

Instituto Federal de Ciências e Tecnologias do Rio Grande do Norte

[yokky\_ywky@hotmail.com](mailto:yokky_ywky@hotmail.com)

Ubilina Maria da Conceição Maia

Professora de Educação Física

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

[ubilinamcm@gmail.com](mailto:ubilinamcm@gmail.com)

**Resumo**

O presente trabalho utiliza o jogo como ferramenta no processo de ensino durante uma implementação pedagógica na Educação Infantil com ênfase na abordagem psicomotora. Traçamos como objetivo identificar o desenvolvimento psicomotor de crianças de três a quatro anos por meio dos jogos propostos explorando o elemento psicomotor esquema corporal. A pesquisa é de caráter qualitativo, que investe na descrição e compreensão de determinada população ou fenômeno investigado, utilizando como método a pesquisa-ação, em que o pesquisador percebe uma dada fragilidade em um dado contexto, e propõe uma ação continua para diminuir a fragilidade e avaliar suas ações, sendo ator de sua pesquisa. Para a realização da pesquisa-ação, foi escolhida uma turma de creche, com dez aluno, sendo três meninas e sete meninos, com idade entre 3 e 4 anos de idade, matriculados no Centro Educacional São João Batista, na cidade de Major Sales, interior do Estado do Rio Grande do Norte. Foram realizadas 4 intervenções, 3 dias por semana, 3 horas cada intervenção. Percebeu-se que as crianças se apresentam sempre curiosas, participativas, em alguns momentos, determinadas crianças se mostraram egocêntricas, agressivas e desatentas. A partir dos resultados e discussões, pode-se compreender que os jogos voltados para a abordagem psicomotora contribuíram no estímulo das crianças, principalmente para que houvesse uma melhora na socialização, percepção corporal de si e do outro, do trabalho em conjunto e respeito as regras.

**Palavras-chave:** Educação Infantil, Psicomotricidade, Jogo, Esquema Corporal.

**INTRODUÇÃO**

A educação infantil é um mundo de descobertas, no qual a criança vive e internaliza cada momento de uma forma singular, que subsidia e contribui fortemente em sua formação, sendo o começo de toda uma trajetória do indivíduo, que a partir de vivências e experiências possibilitadas nessa fase, podem potencializar suas especificidades, seja no nível individual ou no nível social. A educação infantil também auxilia na construção de processos civilizatórios, especialmente das crianças, que favorecerão na vida e cotidiano. Como podemos ver nas palavras de Marques e Oliveira (2005, p.10), ao dizerem que “Falar sobre a infância é falar sobre algo indecifrável, enigmático. Talvez seria correto dizer que é a fase da vida onde somos crianças e por onde se inicia nosso aprendizado e nossas descobertas”.

No que tange os documentos que norteiam o ensino infantil, por meio da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), pode-se compreender, no art. 29 da Lei nº 9.394/96, que a Educação Infantil é tida como “primeira etapa da educação básica, tendo como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade” (BRANDÃO, 2010, p. 84).

Nesse sentido, a escola de Educação Infantil tem um papel muito importante como facilitadora das aprendizagens, sendo um espaço que pode oferecer grandes oportunidades de desenvolvimento para as crianças. A educação infantil tem como uma de suas funções prioritárias, promover a infância, já os professores atuantes nesse nível de ensino juntamente com a escola devem criar condições que cada vez mais favoreçam a descoberta e exploração do ambiente, exercitando as potencialidades e especificidades das crianças a partir do exercício da infância. Dessa forma Carvalho (2003, p. 87) aponta que:

Cabe ao educador envolver os educandos no meio físico-cultural, desafiá-los para que este seja explorado, descoberto, observado, pesquisado e transformado. É o momento de aguçar os sentidos dos educandos, de mobilizá-los (fazê-los moverem-se), de estimular a curiosidade e incentivar a criatividade.

Neste cenário, um dos desafios que o desenvolvimento infantil enfrenta é a necessidade de preparar as bases e alicerces que serão determinantes na aquisição do desenvolvimento motor, afetivo e cognitivo, pois vale salientar que a criança aprende através do movimento. Desta forma, quando se insere a psicomotricidade no ambiente escolar, ela vem a ser um instrumento facilitador e importante nesse processo, uma vez que, por meio de atividades corporais, trabalha-se a consciência corporal, a afetividade, maturação e cognição.

Desse modo, a psicomotricidade na educação infantil vem a ser um elemento de extrema importância na construção e/ou formação do conhecimento e desenvolvimento dos sujeitos, e que deve ser trabalhada desde cedo no ambiente escolar, pois vai beneficiar o sujeito como um todo, não apenas se restringindo ao aperfeiçoamento da motricidade, mas também servindo de auxílio que promove a capacidade de ser e agir em dado contexto. Assim, “beneficia-se a integração de si em relação com o outro e ao meio geral” (CARVALHO, 2003, p. 85). Portanto, a psicomotricidade,

Dirige-se à pessoa em sua totalidade e compreende aspectos motores (agir), emocionais (sentir) e intelectuais (pensar), em uma dialética interna que se fundamenta nos níveis orgânicos, sociais e psicológicos do ser humano, em toda sua complexidade (CARVALHO, 2003, p.85).

Percebe-se, pois, que a psicomotricidade na infância, em ação educativa, não se prende somente a conteúdo e nem se limita apenas ao reconhecimento da criança sobre o próprio corpo, indo além disso, onde a mesma relaciona esse reconhecimento do próprio corpo, para conseguir uma consciência sobre o mesmo, diante de sua imagem corporal, relacionando seu mundo interno e externo, onde se pode trabalhar, por exemplo, o elemento psicomotor esquema corporal, pois o mesmo se desenvolve através da noção do Eu, da conscientização corporal, percepção corporal, condutas de imitação, o que é esperado por volta dos 3 e 4 anos de idade (CARVALHO; PERUCI; FERREIRA, 2012).

O jogo, nesse contexto, se apresenta como ferramenta importante, que envolve elementos da psicomotricidade, que contribui de forma efetiva para o domínio do próprio corpo do sujeito, e que também inserem favoravelmente os sujeitos em um meio social.

Assim, esse estudo teve como objetivo identificar o desenvolvimento psicomotor de crianças de três a quatro anos por meio dos jogos propostos explorando o elemento psicomotor esquema corporal.

A relevância deste estudo reside no reconhecimento da importância da educação infantil e do desenvolvimento psicomotor na infância, tendo o jogo como ferramenta de auxílio no processo de ensino, uma vez que ele é fundamental para a aquisição de outras habilidades importantes, constituindo uma base para o desenvolvimento da criança em outras áreas, como a cognitiva e a psicossocial.

Sendo assim, essa pesquisa servirá de subsídio para que professores da educação infantil valorizem e ampliem o olhar cada vez mais sobre a infância, pois essa é uma fase significativa na vida do ser humano, tendo em vista que os primeiros anos de vida são de fundamental importância para o desenvolvimento dos mesmos nos anos subsequente. Pois, é nessa fase também, que a criança se constrói conforme as suas vivências corporais e interação com meio social e as relações que ela vai estabelecendo com as coisas e o meio no qual está inserida.

Utilizamos de uma abordagem qualitativa, que segundo Gerhardt e Silveira (2009, p.32) “a pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc”. Os autores ainda afirmam que “os pesquisadores que utilizam os métodos qualitativos buscam explicar o porquê das coisas, exprimindo o que convém ser feito”.

Existem várias possibilidades de caminhos para a realização de uma pesquisa qualitativa e, dentre estes percursos, se insere a pesquisa-ação, adotada no presente trabalho. De acordo com Thiollent (2004, p.26) “a pesquisa-ação pode ser vista como modo de conhecer e de organizar uma pesquisa social de finalidade prática e que esteja de acordo com as exigências próprias da ação e da participação dos atores da situação observada”. Dessa forma, devido a nossa questão de estudo, foi adotado em nossa pesquisa o uso da metodologia da pesquisa-ação para auxiliar as respostas.

Para Betti (2013, p.252), na pesquisa-ação, “a ênfase pode ser dada a um ou mais dos seguintes aspectos: resolução de problemas, tomada de consciência ou produção de conhecimento”.

Para a realização da pesquisa-ação, foi escolhida uma turma de creche, contendo quinze alunos, com idade de 3 a 4 anos, matriculados no Centro Educacional São João Batista, na cidade de Major Sales, interior do Estado do Rio Grande do Norte. Sendo adotado como critério de inclusão apenas aqueles alunos que faltaram no máximo uma vez em cada intervenção, esse critério foi necessário devido ausência de algumas crianças nas aulas. Dessa forma, devido a esse critério de inclusão, a pesquisa-ação foi desenvolvida com dez crianças, três meninas e sete meninos.

Para a identificação dos alunos, neste trabalho, decodificamos os seus nomes reais, se apropriando de nomes de personagens de desenhos infantis, afim de não expor o nome das crianças, e esses personagens infantis foram atribuídos, escolhidos pelas próprias crianças, de acordo com uma pergunta dirigida a eles, de forma que despertasse a imaginação deles, a saber: **imagine se você fosse um personagem infantil, que personagem você gostaria de ser?** Com base nessa pergunta, foram imaginando o personagem que eles seriam: o “Dinossauro”, o “Hulk”, o “Chaves”, o “Homem-aranha”, o “Super-homem”, o “Ben 10”, a “Barbie”, a “Princesa Sophia”, a “Mulher Maravilha” e o “Lobo Mal”.

A pesquisa-ação teve algumas etapas, de acordo com Tripp (2005, p. 3-4), na qual segue um ciclo, para que se aprimore a prática de forma sistemática, “entre agir no campo da prática e investigar a respeito dela”. Esse ciclo apresenta quatro fases básicas da investigação-ação que segundo o mesmo autor são: “Planeja-se, implementa-se, descreve-se e avalia-se uma mudança para a melhora de sua prática, aprendendo mais, no correr do processo, tanto a respeito da prática quanto da própria investigação”. Assim, nossa pesquisa contemplou as quatro etapas apontadas por Tripp (2005).

Após a observação do ambiente e das crianças, houve um planejamento, no qual foi detalhado as atividades desenvolvidas, para que posteriormente fossem colocadas em prática durante toda a implementação pedagógica, a descrição e a avaliação ocorreu através de análise de filmagem e diário de campo, com os quais foi possível avaliar os alunos com mais precisão.

Desse modo, a presente pesquisa se constitui de 4 implementações pedagógicas, propostas com base na psicomotricidade, com foco no elemento psicomotor: esquema corporal, realizada numa turma de creche do turno matutino do Centro Educacional Infantil São João Batista, ocorrendo três vezes na semana, com duração de três horas em cada ação, no período de três de julho à dez de julho de dois mil e dezessete, totalizando uma semana de duração da pesquisa, onde foi utilizado jogos e elementos psicomotores durante todo o processo. Assim, a psicomotricidade serviu como abordagem de ensino no processo educacional, a fim de garantir a criança um movimentar-se por si, descobrindo o espaço e as relações a sua volta.

**RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Os jogos utilizados na primeira aula da implementação pedagógica, tinha como objetivo trabalhar o elemento esquema corporal, na qual as crianças iriam ser instigadas a perceber seu corpo integralmente. Inicialmente pensou-se na construção de um boneco o qual denominamos o jogo: “Construindo um boneco”. O primeiro momento, me apresentei a turma e fiz um breve diálogo para saber quem era cada um, em seguida houve um alongamento lúdico, após isso no momento do jogo “construindo um boneco”, foi feito questionamentos as crianças, sobre quais partes do corpo eles sabiam o nome, e pedi para apontá-las em seus próprios corpos. Mostrando aos alunos um boneco (foi confeccionado um boneco de um tipo de papel, separado em partes: cabeça, pescoço, tronco, braços, mãos, pernas e pés, orelhas, dedos, joelhos). Com ajuda dos alunos o boneco foi montado colando partes por partes. A atividade se iniciou com as partes distribuídas aos alunos, cada um segurando uma parte, e pedindo que montassem o corpo do boneco.

A partir desse momento de reconhecimento, a atividade ocorreu novamente só que desta vez a turma foi dividida em duas equipes, cada equipe teve um boneco para construir, as partes dos bonecos estavam em uma caixa só. Cada equipe estava representada por uma coluna de alunos atrás de uma linha demarcatória. Ao sinal, o primeiro aluno correu para retirar uma peça da caixa, fala o nome da parte do corpo que foi retirada e leva até o espaço previamente demarcado para montar o boneco de sua equipe. Os alunos ficaram atentos para não pegarem peças repetidas. Nesse momento da aula tínhamos como objetivo fazer com que os alunos desenvolvessem uma compreensão do corpo como um todo, bem como a percepção dos mesmos acerca de cada parte que comporia seu corpo.

Analisando a aula, pôde-se perceber que as crianças associaram o boneco ao seu próprio corpo, souberam no final do jogo reconhecer todas as partes, foi perceptível também que para uns foi bem mais fácil e fizeram mais rápidos a montagem do boneco no momento da realização da atividade. Foi uma aula bem significativa, a ideia de utilizar o jogo de montar o boneco facilitou o processo de reconhecimento do corpo e das partes, mas, eles ainda estavam um pouco tímidos com minha presença.

Após o reconhecimento do corpo, buscou-se relacionar cada parte corporal com movimentos que podem ser realizados, para isso, foi questionado os movimentos que podemos fazer com a cabeça, e outras partes do corpo como braços, mão, pé, perna. Pode-se notar que a maioria dos personagens tiveram dificuldades de associar as partes do corpo a algum movimento, com exceção da “Princesa Sofia”, que associou os braços ao movimento de abraços do “Ben 10”, que associou a perna ao movimento do chute, e da “Mulher Maravilha” que associou a mão ao movimento de escovar os dentes. Diante disso, essa associação do movimento ao corpo é algo que precisa ser mais explorado, pois principalmente os personagens “Lobo mal”, “Chaves” e o “Hulk”, ainda se apresentavam com dificuldades nessa associação.

A segunda implementação pedagógica aconteceu no dia seis de julho de dois mil e dezessete, foi direcionada para o elemento esquema corporal, em que foram utilizadas os seguintes jogos: “Como eu sou?”; “Descubra quem é”; e “Este sou eu”. Inicialmente foi feito o alongamento lúdico, após isso foi vivenciado o jogo “Como eu sou” no qual, as crianças foram colocadas em contato com o espelho e solicitado que observassem sua imagem, solicitando que se toquem e explorem por meio de movimentos as diferentes partes do corpo. Sempre em contato com o espelho, e sugerindo diferentes movimentos, tais como: massagear a barriga, balançar os cabelos, girar os ombros, cruzar os braços, e outras diferentes partes do corpo. Assim, foi possível ampliar suas possibilidades e reconhecimento das movimentações com cada parte do corpo no espelho. Num segundo momento foi colocado ao lado do espelho dois bonecos para serem montados, um representando os meninos com cabelos curtos e o outro representando as meninas com cabelos longos e trançados, após a montagem foi solicitado que se olhasse no espelho novamente e se percebesse, cada criança apontou com quem ele se parecia, como ele se reconhecia olhando pra imagem dele mesmo e do boneco exposto na parede. Nesse momento da aula tínhamos como objetivo perceber o corpo e as questões de gênero relacionadas ao corpo.

No jogo “Como eu sou”, constatou-se que a maioria da turma não costuma se olhar no espelho ou tenha parado em frente do espelho para se observar. Alguns logo de cara souberam associar a imagem do espelho a ele mesmo quando se foi perguntado quem era aquele menino que aparece em sua frente. E cada personagem infantil percebeu sua identidade de gênero, se indicando com quem se parecia, se era com a boneca ou o boneco que estava colado na parede.

Nosso corpo, nossos gestos e as imagens corporais que sustentamos são frutos de nossa cultura, das marcas e dos valores sociais por ela apreciados. O corpo - seus movimentos, posturas, ritmos, expressões e linguagens - é, portanto, uma construção social que se dá nas relações entre as crianças e entre estas e os adultos, de acordo com cada sociedade e cada cultura. (VIANNA ; FINCO, 2009, p.2).

A identificação da criança com base na imagem relacionada ao gênero é algo que nos dias de hoje provoca inúmeros questionamentos e essa relação de acordo com o autor acontece mediante uma identidade cultural, marcada pelo corpo nas vivencias da sociedade em que se vive. Essa forma da criança se perceber como menino ou menina é algo construído com base em parâmetros sociais e culturais. Essa compreensão dialoga com a ideia de Rocha (2009) quando afirma que o conhecimento, nessa perspectiva, dá-se a partir da própria experiência do sujeito. Todo saber, seja ele científico ou não, deriva do mundo-vivido, ou seja, dos pensamentos, percepções e vivências na interação cotidiana do mundo social.

O segundo jogo, “Descubra quem é”, se desenvolveu da seguinte forma**:** as crianças foram colocadas sentados em círculos, o educador chamou uma delas e cobriu seus olhos com uma venda. Foi pedido que todos ficassem em silêncio, o educador indicou uma das crianças que estavam sentadas, a criança indicada se aproximou, e a professora pediu a criança vendada e reconhecer o companheiro tocando-o com as mãos. Nesse momento da aula tínhamos como objetivo perceber o corpo do colega. Onde eles tinham que descobrir quem era seus coleguinhas com a venda nos olhos. Nesse momento, apenas um personagem, o “Hulk”, não reconheceu quem era o coleguinha a sua frente. A descoberta do corpo, das sensações, dos limites e movimentos é muito importante para a criança da Educação Infantil, pois nesta etapa ela está construindo a sua imagem corporal. Assim, ela precisa descobrir seu corpo e também o corpo do outro. As atividades psicomotoras são essenciais para que ocorra esta construção, pois brincando e explorando o espaço, ela se organiza tanto nos aspectos motor e sensorial, como emocional, ampliando seus conhecimentos de mundo. Neste momento, a linguagem corporal é a forma de comunicação mais utilizada pela criança (DOS SANTOS; COSTA, 2015).

O terceiro jogo “Este sou eu” se desenvolveu da seguinte forma. Foi entregue as crianças folhas brancas e lápis coloridos, após isso foi solicitado aos alunos que se desenhassem na folha, seguindo as orientações, começado do rosto, pescoço, o tronco, os braços as pernas os pés, cabelos, vestes, calçados. Nesse momento da aula tínhamos como objetivo perceber a noção da criança do seu corpo através do seu desenho. Cada personagem ficou bastante concentrado na produção do desenho do seu corpo, saíram desenhos bastantes criativos, e os desenhos mais parecidos com um corpo foram dos personagens “Chaves”, “Barbie”, “Super-Homem”, mais apenas um desenho que teve mas semelhança e partes presentes de um corpo foi o desenho do personagem “Homem Aranha”, contendo: cabeça, olhos, nariz, boca, braços, mãos, pernas, pés e roupas.

Essa representação do corpo pela criança é algo que vai sendo construído uma vez que segundo Oliveira *et al* (2014), O conhecimento do corpo engloba a conceitualização da imagem corporal e da consciência corporal, permitindo a agregação ao aspecto psicomotor do esquema corporal, em que o indivíduo é capaz de se ver, de conhecer suas partes corporais e a sua formação anatômica por completa. Com essa característica apresentada passa a ter consciência de cada membro do seu corpo, aprendendo a se comunicar com o meio em que está inserida através das movimentações e expressões que seu corpo pode exercer. Nessa perspectiva, a “imagem corporal é o modo como o corpo se apresenta ao indivíduo, é a figuração do corpo humano formada mentalmente” (CARVALHO; PERUCI; FERREIRA, 2012, p. 6).

A terceira implementação pedagógica aconteceu no dia sete de julho de dois mil e dezessete, também direcionada ao elemento esquema corporal, onde foram utilizados os seguintes jogos: “Encontre a parte”, “Mão, mão na...”, música “Na ponta do pé”, e “A bola é minha”. Inicialmente houve um alongamento lúdico, após isso, as crianças ficaram espalhadas, com os olhos fechados, onde foram convidadas tocar uma parte do seu corpo: “Toque o seu nariz, agora o joelho esquerdo, agora os dois pés...’’ no começo os comandos eram lentos e simples, em seguida foi acelerando o ritmo com comandos repetidos e rápidos e com partes sempre mais detalhadas, como bochecha, cotovelo ou tornozelo, em lugares do rosto por exemplo: o nariz a boca a orelha, braço, perna. Nesse momento o objetivo era trabalhar a consciência corporal por meio do reconhecimento das partes corporais. Os personagens durante e essa atividade ficaram muito envolvidos, souberam reconhecer as partes detalhadas, todos sentiam dificuldades na hora de expressar o lado esquerdo ou direito. Os personagens “Bem 10”, “Mulher maravilha”, “Princesa Sofia”, “Super-Homem”, “Dinossauro” que mais apresentaram essa consciência corporal.

No jogo denominado “Mão, mão na...”, Inicialmente foi explicado como seria o jogo, e para a realização do mesmo foi utilizado músicas infantis, a cada pausa da música feita pelo professor, as crianças faziam comandos específicos, enquanto a música tocava eles podiam ficarem dançando livremente pela sala, quando a música parava a professora falava: “Tocar com a mão o nariz!”, em seguida a música continua, cada vez que a música parava era dito outro comando “tocar com a mão o joelho’’, “tocar com a mão na orelha”, “tocar com a mão na barriga”, “tocar com a mão no olho”, “tocar com a mão”, “tocar com a mão na outra mão”, “tocar com a mão no pé”. Nesse momento o objetivo era trabalhar a percepção corporal na excursão dos movimentos livres. Os personagens nesse momento se divertiram, se mostraram alegres, dançaram com a música, e no desenvolvimento do jogo apenas três personagens “o lobo mal”, “Hulk” e o “chaves” ficaram desatentos, as vezes empurrando outros personagens.

No jogo denominado “Quando eu ando na ponta do pé”, os alunos foram convidados a ficarem em círculos e em pé, e que ficassem atentos para ouvir a música cantada pela professora, e depois a professora repetiu a música associando a letra aos movimentos, assim os alunos foram repetindo a letra cantada junto com os movimentos representando a música, que foram: “Quando eu ando na ponta do pé (bis), eu pareço meio lelé (bis), quando eu ando na ponta do pé, (bis) eu pareço meio assustado (bis), Olho pra cima, olho pro lado (bis), quando eu ando na ponta do pé (bis) eu fico bastante cansado (bis)fico em pé fico agachado (bis). Nesse momento o objetivo era trabalhar a consciência corporal com alguns movimentos mais complexos. Durante esse jogo, os personagens ficaram atentos a letra e aos movimentos que eram feitos, alguns reproduziram os movimentos realizados pela professora outros interpretaram a música do seu jeito. Desta forma, Le Boulch (2008, p. 173), ressalta que, “a experiência motora da criança, que alcança seu ápice durante a exploração de seu espaço de ação e durante o jogo, fixa-se no nível inconsciente: um tempo vivido, um espaço onde a criança age e a primeira maquete de sua representação corporal”.

No jogo denominado “A bola é minha”, foi traçado duas fitas no chão com distância de um metro entre uma e outra, os alunos foram organizados em duas colunas, sentados no chão um de frente para outro, as bolas, que foram o alvo do jogo, estavam no cento, entre uma colona e outra (teve apenas uma bola para cada dupla), após organizar os alunos foi explicado como funcionaria a dinâmica do jogo. Os comandos no qual os alunos tinham que realizar foram: colocar a mão no pé, joelho, nariz, cabeça, orelha, olho, cabelo, e quando ela disser “bola” o aluno terá que ser mais rápido que seu colega para conseguir pegar primeiro a bola. Esses comandos foram ditos em várias sequencias diferentes. Nesse momento, o objetivo era trabalhar e percepção corporal, manipulação de objeto, atenção e agilidade.

Analisando a aula, pode-se perceber que os personagens já estavam percebendo mais as suas partes corporais, com exceção de dois personagens o “Chaves” e o “lobo mal”, esses dois personagens não conseguiam se concentrar no jogo. Os personagens “Princesa Sofia”, “Lobo mal”, “Homem aranha”, e o “Ben 10”, na manipulação da bola, quando eles não conseguiam pegar ficavam irritados, chegando até em alguns momentos a chorarem para obter a posse da bola.

Todas essas vivencias, tomando como base o esquema corporal e de que forma este elemento pode contribuir para aprendizagem da criança, nos proporcionaram inúmeras reflexões. Nesse sentido, partilhamos do entendimento proposto por Rocha (2009), ao afirmar que o ser humano necessita compreender a atividade em pensamento, em movimento e em sentimento, tomando consciência do seu próprio corpo e do que está à sua volta, com a intermediação entre os símbolos e a realidade; por meio de momentos de ludicidade, prazer e consciência. Nessa perspectiva as atividades oferecidas proporcionaram um universo de imaginação e conhecimento para as crianças. O jogo foi um facilitador nesse processo, uma vez que este apresenta características lúdicas próprias do mundo da criança.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir dos resultados e discussões, pode-se compreender que a proposição desse estudo utilizando o jogo na mediação do processo contribuiu na estimulação psicomotora das crianças, principalmente para que houvesse uma melhora na socialização, percepção corporal de si e do outro, trabalho em conjunto e respeito as regras. Apesar do pouco tempo de implementação pedagógica, foi considerável e relevante o aprendizado obtido pelas crianças. Esse entendimento nos levou a refletir que experiências como essas devem ser desenvolvidas na Educação Infantil, uma vez que de acordo com o perfil das crianças ficou evidenciado que elas apresentaram limitações no desenvolvimento de vários jogos que estimulavam os elementos psicomotores, mas que após algumas implementações foi possível por meio de observação entender mudanças quanto a evolução delas a medida que iam vivenciando os jogos e conhecendo formas de se movimentar diferenciadas e conhecimento sobre o corpo.

**REFERÊNCIAS**

BETTI, M. **Educação física escolar: ensino e pesquisa-ação**. 2. ed. Ijuí, Rio Grande do Sul, Unijuí, 2013.

BRANDÃO, C. DA F. **LDB passo a passo: Lei de diretrizes e bases da educação nacional, Lei nº 9.394/96**. 4. ed. São Paulo, Avercamp, 2010.

CARVALHO, E. M. R. DE. **Tendências da Educação Psicomotora Sob o Enfoque Walloniano**. Psicologia Ciência e profissão, p. 84-89, 23 Mar. 2003. Disponível em: < http://www.scielo.br/pdf/pcp/v23n3/v23n3a12.pdf>. Acesso em: 18 fev. 2017.

CARVALHO, I.; PERUCI, L. G.; FERREIRA, N. C. **Laboratório de ensino e pesquisa em terapia ocupacional, infância e adolescência FMRP – USP – RP, psicomotricidade cartilha de orientação a graduandos de terapia ocupacional**. Ribeirão Preto, 2012.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. PLAGEDER, 2009.

LE BOULCH, J. M. **O corpo na escola no século XXI: Práticas corporais**. São Paulo, Phorte editora, 2008.

MARQUES, L. P. e OLIVEIRA, S. P. P. DE. **Paulo freire e vygotsky: reflexões sobre a educação**. V Colóquio In ternacional Paulo Freire, Recife, set. 2005. Disponível em: < http://docslide.com.br/documents/paulo-freire-e-vygotsky-reflexoes-sobre-a-educacao.html>. Acesso em: 10 fev. 2017.

OLIVEIRA, L. F. DE. *et. al*.. **O esquema corporal no desenvolvimento da criança: um breve estudo**. In: VIII FÓRUM FEPEG: ensino, pesquisa, extensão e gestão, 2014, Brasília. **Resumo**. Brasília: Universidade de Brasília, 2014. P 1-3.

ROCHA, I. P. Consciência corporal, esquema corporal e imagem do corpo. ***Corpus et Scientia***, vol. 5, n. 2, p. 26-36, setembro 2009.

DOS SANTOS, A.; COSTA, G. M. T. DA. **A psicomotricidade na educação infantil: u**m enfoque psicopedagógico. REVISTA DE EDUCAÇÃO DO IDEAU, vol. 10, n. 22, p. 1-12, Jul.- Dez. 2015.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. 13. ed. São Paulo, Cortez, 2004.

TRIPP, D. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. Revista: Educação e Pesquisa**. São Paulo, v.31, n.3, p. 443-466, set/dez. 2005. Disponível em: <http://w0ww.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3.pdf>. Acesso em: 10 abr.2017.

VIANNA, C. FINCO, D. **Meninos e meninas na educação infantil: uma questão de gênero e poder**. Campinas, 2009. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\_arttext&pid=S0104-83332009000200010 Acesso em 28 ago. 2017.