



# APRENDA COMO APLICAR JOGOS NEUROPSICOMOTORES NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Professora: Juliana Irani Villanueva dos Reis

Siga nossas Redes Sociais



[www.rhemaeducacao.com.br](http://www.rhemaeducacao.com.br)

# Vamos iniciar observando as imagens



<https://br.pinterest.com/pin/581597739374849447/>



<https://diadeaprenderbrincando.org.br/2017/04/19/fotograf-o-jamaicano-registra-criancas-brincando-no-quintal-e-chama-atencao-pela-sensibilidade-das-imagens/>

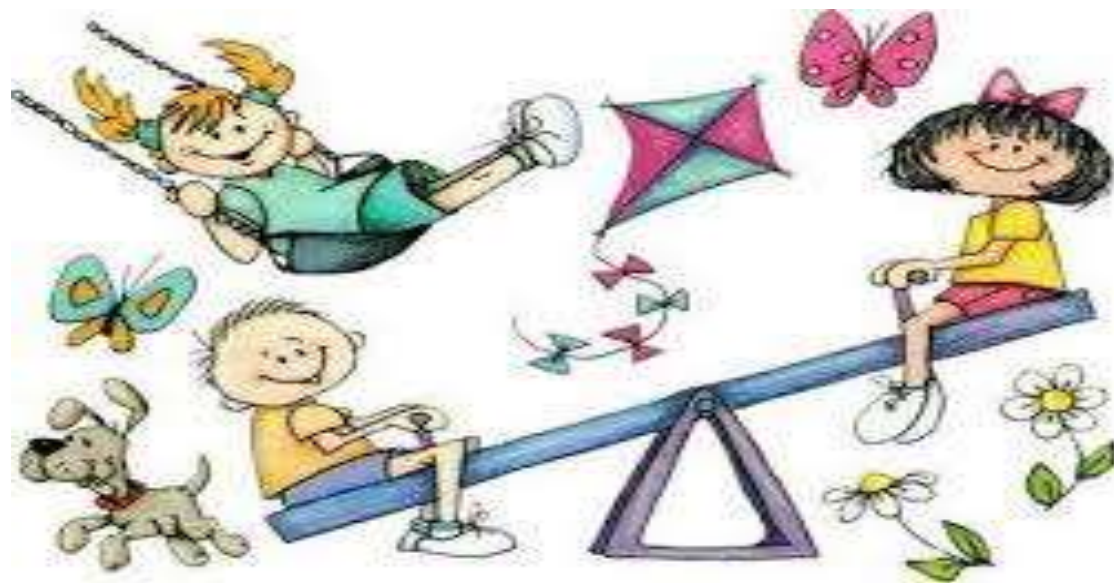
**Por que as crianças brincam ?**

**Qual é o significado do brincar  
para a aprendizagem?**

É brincado que a criança aprende, é através da brincadeira que ela dá sentido ao mundo e faz as conexões de aprendizagem

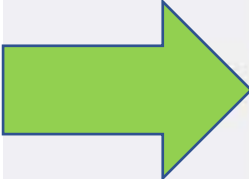


**Por que brincar = aprender**





## DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

- **Conviver** com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.
-  **Brincar** cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.
- **Participar** ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando.

- **Explorar** movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.
- **Expressar**, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.
- **Conhecer-se** e construir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário.

- O estudo sobre o brincar tem uma longa história. De Platão a Kant, de Froebel a Piaget, filósofos, historiadores, biólogos, psicólogos e educadores estudaram esse comportamento onipresente para compreender de que forma e por que brincamos. Pesquisadores sugerem que brincar é um ingrediente central na aprendizagem, pois permite que as crianças imitem os comportamentos dos adultos, pratiquem habilidades motoras, processem eventos emocionais, e aprendam sobre o mundo em que vivem. Brincar não é uma coisa frívola. Piaget sempre soube: “brincar é o trabalho da infância.” O brincar livre e o brincar dirigido são essenciais para o desenvolvimento de habilidades acadêmicas



- No início da vida, é por meio de um **jogo de ação e reação** que novas conexões são formadas no cérebro infantil. Na verdade, tudo começa naquelas caras e caretas do bebê – e na maneira com que reagimos a elas.



<https://br.images.search.yahoo.com/search/images>



**Precisamos considerar as  
mudanças culturais do séc.  
XXI**



<https://blog.psicologiaviva.com.br/tecnologia-na-infancia/>



A primeira infância é um período crítico para trabalhar habilidades que serão essenciais ao desempenho escolar e à vida em sociedade. Entre elas, o autocontrole, a atenção e a capacidade de resolver problemas

**Através da brincadeira**

O brincar traz consigo a magia de aprender por meio de diversão  
Através da brincadeira , desenvolvemos todos os sentido da  
criança

**VISÃO**

**OLFATO**

**PALADAR**

**TATO**

**AUDIÇÃO**

# COMO FAZER?



**MÚSICAS**

**IMITAÇÃO**

**JOGOS**

**DANÇAR**

**CORRER**

**PULAR**

# As brincadeira estimulam o CÉREBRO da criança

Quando percebemos que a criança apresenta atrasos de desenvolvimento deve-se usar, ainda mais as brincadeira como estimulação de aprendizagem



**Sinapses**



**Conexões**



**APRENDIZAGEM**



# IMPORTANTE

## As brincadeiras e os jogos devem respeitar os marcos do desenvolvimento

Os marcos do desenvolvimento infantil podem ser divididos em quatro categorias:

1. Sócio emocional: capacidade de expressar emoções de forma eficaz, seguir regras e instruções e formar relacionamentos positivos e saudáveis.
2. Linguagem: capacidade de absorver e aprender a usar a linguagem.
3. Cognitivo: capacidade de pensar, aprender e resolver problemas.
4. Motor: capacidade de aprender habilidades motoras grossas e finas, como sentar, engatinhar e andar

# SUGESTÕES

- Brincadeiras livres ( caixa de brinquedos para que a criança possa explorar);
- Brincadeiras dirigidas ( hoje vamos brincar de escolinha, hoje imitar o motorista, etc.);
- Atividades no parque;
- Atividades no tanque de areia;



- Jogo de boliche com garrafas coloridas (água e tinta guache);
- Jogos com bolinhas ( utilizar bolas de tamanhos e pesos diferentes);
- Brincadeiras com bexigas;
- Pintura tinta guache ( utilizar o dedo, pincel);
- Atividades com massinha de modelar;



<https://www.atividadeseducacaoinfantil.com.br/>

ecologia/17-jeitos-divertidos-de-reciclar-garrafa-pet/

- Atividades com fantoches ( deixar a criança manusear o fantoche);
- Atividade de roda de leitura ( cada um faz a leitura do seu livrinho, do seu desenho);
- Jogo do faz de conta ( imitar os bichinhos, as profissões, os personagens do desenhos);
- Brincadeiras com fantasias e mascaras;

- Jogo de pega-pega;
- Gincanas;
- Circuito psicomotores ( utilizar cadeiras, fita crepe, bambolê, etc.)
- Quebra cabeça;
- Jogo de memória com peças grandes;
- Brincadeiras de roda



- Brincar de estátua;
- Atividades de seriação;
- Caixa sensorial;
- Pular corda ( brincar que a corda é uma cobra, passar por baixo da corda, saltar;
- Amarelinha;
- Morto e vivo, careca cabeludo;



<http://tiacrisinfantil.blogspot.com/2017/09/caixa-sensorial-passo-passo.html>

# Finalizando

- O jogo na educação infantil desempenha papel importante no desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e de linguagem da criança. É pela brincadeira que ocorrerá o desenvolvimento natural e essencial da criança, a metodologia através dos jogos são essenciais para a aprendizagem significativa das crianças;



- Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora



<https://www.ideiacriativa.org/2019/04/os-beneficios-do-jogo-amarelinha-educacao-infantil-fundamental.html>



# Referências

- FONSECA, Vitor da. Psicomotricidade.4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996
- SANTOS, Márcia Elena Andrade; QUINTAO, Nayara Torres and ALMEIDA, Renata Xavier de. Avaliação dos marcos do desenvolvimento infantil segundo a estratégia da atenção integrada às doenças prevalentes na infância.
- <https://novaescola.org.br/conteudo/21367/jogos-na-educacao-infantil-propostas-e-sugestoes-para-o-seu-planejamento>
- <https://www.melhorescola.com.br/blog/atividades-ludicas-para-aeducacao-infantil/>
- <https://www.fmcsv.org.br/pt-BR/biblioteca/o-jogo-de-acao-e-reacao-modela-os-circuitos-do-cerebro/>
- [Jogo-Brinquedo-Brincadeira-Kishimoto-Resumo.pdf](#)



Siga nossas Redes Sociais



[www.rhemaeducacao.com.br](http://www.rhemaeducacao.com.br)