

# BRINCAR SENSORIO-MOTOR

Eixo: Práticas Pedagógicas e Ludicidade

KNAUT, Michelle Souza Julio<sup>1</sup>  
RIBAS, Cíntia Cargnin Cavalheiro<sup>2</sup>  
SILVA, Janice Mendes da<sup>3</sup>

Ao pensar na criança, reflete-se no brincar. No entanto, quando se trata de brincar na Educação Infantil, principalmente com bebês, a sistematização e o planejamento se tornam um tanto quanto “desajustados”. Para que a proposta seja encaminhada de forma a considerar a brincadeira e o jogo como recursos do processo de ensino e aprendizagem, é importante lembrar que, o que importa é o processo, e não o resultado.

Vejam a proposta a seguir:

**FAIXA-ETÁRIA:** 0 a 2 anos.

## 1 OBJETIVO

Desenvolver os sentidos e a motricidade da criança mediante a exploração de diferentes objetos.

## 2 JUSTIFICATIVA TEÓRICA

Para Knaut (2012), “ainda que a criança esteja no berço, seus pés podem se tornar um brinquedo, uma vez que se mexem. Ela está descobrindo as mãos e, assim, todo o corpo. Posteriormente ou concomitantemente, a criança começa a agir sobre os objetos, com intuito exploratório e de descoberta, o que podemos chamar de brincar sensorio-motor ou jogos de exercício”.

Inicialmente, o brincar sensorio- motor surge na forma de exercícios motores que têm finalidade de prazer funcional, de explorar e exercitar os movimentos do próprio corpo. (PIAGET, 2010, p. 130)

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Estágio do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora vinculada da formação continuada da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

<sup>2</sup> Mestre em Desenvolvimento de Tecnologias, Especialista em EaD, Coordenadora do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

<sup>3</sup> Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Estágio, Coordenadora Pedagógica no Instituto Base de Conteúdos e Tecnologias Educacionais IbacBrasil, Pesquisadora no Curso de Especialização em Coordenação Pedagógica da UFPR.

### 3 RECURSOS MATERIAIS

Dado gigante colorido, uma bola grande, uma caixa de papelão (do tamanho de uma caixa de sapato), um cesto, um livro, um bambolê e um cone.

### 4 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

O professor deve deixar um espaço delimitado na sala, de forma que este fique livre para que as crianças possam se movimentar. Em seguida, deve disponibilizar nesse espaço vários materiais, como um dado gigante colorido, uma bola grande, uma caixa de papelão (do tamanho de uma caixa de sapato), um cesto, um livro, um bambolê e um cone. Os materiais devem ficar espalhados dentro do espaço delimitado. Então, o professor deve chamar as crianças e mediar a exploração dos diferentes objetos por elas.

### 5 REFERÊNCIAS:

KNAUT, Michelle Souza Julio. **Ludicidade e prática pedagógica**. Curitiba: Editora Opet, 2012.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010.