



UNIVERSO

Editora e Produtos Gráficos e Pedagógicos

Psicomotricidade e o Brincar

Ensino Fundamental

Flora S. Costa



UNIVERSO

Editora e Produtos Gráficos e Pedagógicos



UNIVERSO

Editora e Produtos Gráficos e Pedagógicos

Psicomotricidade e o Brincar

UNIVERSO
Editora e Produtos Gráficos e Pedagógicos

Ensino Fundamental

Autora: Flora S. Costa

Coordenação Editorial: Personas Soluções Editoriais e Educacionais

Projeto Gráfico: Giancarlo Gianini

Diagramação: Giancarlo Gianini

Capa: Antonio Marcos

2020

Sumário

BNCC e Psicomotricidade.....	3
Os objetivos da BNCC para crianças a partir de 6 anos (1º e 2º anos).....	5
Psicomotricidade – conhecendo um pouco mais.....	7
O que é?.....	7
Como ocorre?.....	7
Elementos psicomotores.....	7
A psicomotricidade na escola.....	10
Estrutura curricular construída.....	10
A estimulação psicomotora.....	11
Objetivos gerais de educação física no ensino fundamental.....	12
Organizando o trabalho: o começo de tudo.....	12
Elementos da atividade.....	13
Jogos de destreza, agilidade e força.....	14
Brincadeiras populares.....	15
Os jogos populares na constituição da cultura corporal infantil.....	15
Atividades realizadas com as crianças.....	17
Possibilidades de utilização de outras atividades a partir dos componentes psicomotores.....	30
Opções de atividades por aspecto psicomotor e ambiente/espço.....	55
Gincanas para trabalhar com atividades psicomotoras:.....	62
Referências.....	64

BNCC e Psicomotricidade



O texto introdutório da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), deixa claro que se trata de um documento nacional, de caráter normativo, e que o mesmo define as aprendizagens essenciais (de forma organizada e progressiva) que são esperadas de todos os alunos ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, evidenciando que as condições para que esses alunos tenham seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento assegurados, é necessário um empenho de todos para a educação escolar de qualidade com equidade. Ao longo do texto da BNCC, encontramos seus fundamentos pedagógicos, que prioritariamente tem o foco no desenvolvimento de **competências**, como podemos observar no documento:

Ao adotar esse enfoque, a BNCC indica que as decisões pedagógicas devem estar orientadas para o desenvolvimento de competências. Por meio da indicação clara do que os alunos devem “saber” (considerando a constituição de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores) e, sobretudo, do que devem “saber fazer” (considerando a mobilização desses conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho). (MEC, 2018, p.13).

Na continuação do texto sobre os fundamentos pedagógicos, a BNCC, também afirma o compromisso com a **Educação Integral**, que, para além da educação de tempo integral, empenha-se na concepção de enxergar, caminhar junto e preparar o aluno em sua integralidade (ser emocional, ser intelectual e ser social) para a vida adulta plena.

A BNCC divide o Ensino Fundamental em cinco áreas de conhecimento: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas e Ensino Religioso.

Uma das grandes mudanças para a Educação Física é a sua inserção na área de Linguagens, ao lado das disciplinas de Artes, Língua Portuguesa e Língua Inglesa. Ou seja: a Educação Física assume, além do aspecto físico, um papel sociocultural importante no desenvolvimento dos alunos. Olhando para a definição de Psicomotricidade, de acordo com a ABP, “Psicomotricidade é a ciência que tem como objeto de estudo o homem através do seu corpo em movimento e em relação ao seu mundo interno e externo. Está relacionada ao processo de maturação, onde o corpo é a origem das aquisições cognitivas, afetivas e orgânicas.” (2019). Ou seja, Psicomotricidade é a ciência que nunca fragmenta o ser cinestésico (corpo), do intelectual (sujeito cognitivo) e do afetivo (sujeito social), antes, enxerga o ser humano em sua totalidade.

Ou seja, entendemos que seguindo a mesma linha teórica proposta por Wallon na Psicogênese da Pessoa Completa, a Psicomotricidade se estrutura nos seguintes pilares:

1. *Emoção* – sistema límbico – querer fazer
2. *Cognição* – córtex cerebral – saber fazer
3. *Motricidade* – sistema reticular – poder fazer

O desequilíbrio de UM desses pilares, provocará um processo de aprendizagem desestruturado, gerando *dificuldades de aprendizagem*.

Por outro lado, um crescimento e desenvolvimento sadios são garantidos, quando esses três pilares fundamentais (Psíquico, Cognitivo e Motor) são desenvolvidos. E a forma mais favorável de desenvolver esses pilares é **brincando e inter-relacionando**, já que o brincar é um ato motor, que conscientemente ou não, os indivíduos executam procurando o contentamento, o prazer. E os indivíduos brincantes, são os seres humanos que são naturalmente sociáveis. Assim, a aprendizagem num **ambiente de atividades lúdicas e inter-relações** que causem satisfação, será muito bem sucedida.

Através dessa visão de integralidade do indivíduo exposta, fica clara a importância de um estudo adequado e aplicabilidade real dos postulados da BNCC nas aulas de Educação Física, através de uma educação psicomotora.

Prof^a Elma Salatiel Rodrigues Rosa Veloso

Pedagoga – Psicomotricista Psicopedagoga

Pós graduanda em Neurociência aplicada à Aprendizagem

Disponível em: <https://www.psicodukar.com/post/bncc-e-psicomotricidade>. Acesso em 12/03/2020.(adaptado)

Os objetivos da BNCC para crianças a partir de 6 anos (1º e 2º anos)

Unidades temáticas	Objetos de conhecimento	Habilidades
Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.
Esportes	Esportes de marca	(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.
Ginásticas	Esportes de precisão	(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.
Danças	Ginástica geral	(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.
	Danças do contexto comunitário e regional	(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes. (EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.

		<p>(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.</p> <p>(EF12EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.</p> <p>(EF12EF09) Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p> <p>(EF12EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais.</p> <p>(EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p> <p>(EF12EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.</p>
--	--	--

Psicomotricidade – conhecendo um pouco mais

O que é?

É o campo transdisciplinar que estuda as relações entre a atividade psíquica e a atividade motora. Atividade psíquica é o conjunto que integra as sensações, as emoções, os afetos, os medos, as representações, as simbolizações e as ideias.

A atividade motora integra a comunicação entre os cinco subsistemas motores neurológicos principais: piramidal, extrapiramidal, cerebelar, reticular e medular. Assim, a atividade motora não é mais do que a materialização da atividade psíquica e vice-versa (Fonseca, 2008):

“Ela se constitui por um conjunto de conhecimentos psicológicos, biológicos, fisiológicos e neurológicos que permitem, utilizando o corpo como mediador, abordar o ato motor humano com o intento de favorecer a integração deste sujeito consigo e com o mundo dos objetos e outros sujeitos”.

Como ocorre?

O desenvolvimento psicomotor está diretamente associado ao processo maturacional existente desde a concepção, onde o corpo é a origem das aquisições cognitivas, afetivas e orgânicas.

O seu funcionamento integra três sistemas: **estimulação**, onde as informações do ambiente interno e externo são coletadas pelos órgãos sensoriais e passadas para outro sistema, denominado sistema de **integração**. Neste, ocorre o armazenamento e processamento dessas informações que serão a base para ativar a percepção, memória, planejamento e consciência. A externalização através da ação motora do que foi processado é função do **sistema de resposta**.

O desenvolvimento neuromotor segue um padrão ordenado na direção céfalo-caudal, em sentido proximal-distal, do geral para o específico e com intervalos que vão do 0 aos 7 anos, dos 8 aos 12 anos e dos 13 aos 14 anos (Thompson, 2000).

Elementos psicomotores

Segundo modelo proposto por Lúria (Fonseca, 1995), existem sete fatores que trabalham em conjunto, de forma integrada, e que contribuem para a organização psicomotora global. A organização destes sete fatores acontece de forma vertical e obedece a seguinte hierarquia:

TONICIDADE ocorre através de aquisições neuromusculares, conforto tátil e integração de padrões motores antigravídicos, muito presente do nascimento aos 12 meses de idade. Classifica-se em tônus de postura, de repouso e de sustentação.

EQUILÍBRIO se manifesta na aquisição da postura bípede, segurança gravitacional e desenvolvimento de padrões locomotores, entre 12 meses a 2 anos de idade.

LATERALIDADE se dá através da integração sensorial, investimento emocional, desenvolvimento das percepções difusas e dos sistemas aferentes e eferentes, dos 2 aos 3 anos de idade.

ESQUEMA E IMAGEM CORPORAL se desenvolvem 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.

Desenvolver o esquema corporal é conscientizar-se do próprio corpo, das partes que o compõem, das suas possibilidades de movimentos, posturas e atitudes (Nicola, 2004). O esquema corporal é considerado como elemento básico e indispensável para a formação da personalidade de qualquer criança.

Imagem corporal é o modo como o corpo se apresenta ao indivíduo, é a figuração do corpo humano formada mentalmente. Refere-se também a uma imagem tridimensional do corpo humano, já que envolvem representações mentais que são armazenadas como impressões pelo córtex sensorial (Nicola, 2004).

ESTRUTURAÇÃO ESPAÇO TEMPORAL se manifesta por meio do desenvolvimento da atenção seletiva, do processamento de informações, coordenação espaço-corpo, proficiência da linguagem, o que é esperado entre 4 e 5 anos de idade.

A estruturação espaço-temporal está fundamentada nas bases do esquema corporal sem o qual a criança, não se reconhecendo em si mesma, só muito dificilmente poderia apreender o espaço que está inserido. Para que este processo ocorra de maneira equilibrada, torna-se necessário que a criança adquira o domínio corporal, o reconhecimento corporal e a passagem para a ação (Ferreira, 2002).

PERCEPÇÃO integra *praxia global* que ocorre através da coordenação óculo-manual e óculo-pedal, planificação motora, integração rítmica, o que é esperado entre 5 e 6 anos e, a *praxia fina* que se dá através da concentração, organização, especialização hemisférica, presentes dos 6 aos 7 anos.

O esquema corporal, a lateralidade, a estrutura espacial e a orientação temporal, são indispensáveis no desenvolvimento da psicomotricidade das crianças. A criança poderá ter um melhor rendimento na medida em que seu corpo trabalhe de acordo com o seu grau de raciocínio, podendo utilizá-lo não somente para movimentar-se, mas também para agir (Meur, 1991).

Bayer (1983) e Gomes (1991) aconselham que se utilize, nesta fase, vários exercícios de ordem coordenativa, lateralidade, ritmo, reação acústica, óptica, orientação espacial, temporal, apreciação das trajetórias, distâncias, velocidades e direções, pois estas capacidades permitirão ao aluno identificar a posição do corpo, ou segmento corporal em relação ao espaço, executar corretamente a sincronização do espaço temporal dos movimentos e reagir prontamente a um estímulo, e os mesmos autores recomendam que estes exercícios sejam desenvolvidos através de jogos de baixa para alta organização.

Segundo Tani et al (1988), Krebs (1992) e Gallahue (1993), em termos motores, a criança encontra-se na fase de estimulação, onde o domínio motor caracteriza-se pela definição dos

movimentos fundamentais e início da combinação dos mesmos. No nível cognitivo Piaget (1973) relata que a criança encontra-se na fase das operações concretas, assim seu nível de pensamento abstrato é baixo.

A estrutura espacial, o equilíbrio e a lateralização são essenciais para se obter a psicomotricidade, citando a lateralização é a capacidade que a criança tem de se locomover para os lados, tanto para o lado esquerdo quanto para o lado direito.. É o movimento que permite à criança encontrar um conjunto de relações; sujeito, as coisas e o espaço, necessárias em seu desenvolvimento motor, dando a condição à criança de aprender a perceber e a observar o vivido, o operatório e o mental (Ferreira Neto, 1999).

Todo ser humano é dotado de uns equipamentos sensoriais, que conduzem a informação perceptiva, por meio das vias motoras, ao cérebro e ao cerebelo, onde são decodificadas e conseqüentemente retornadas pelo sistema de resposta, por interferência dos núcleos da base. Assim fica possível a estruturação do espaço e do tempo, importantes no desenvolvimento da psicomotricidade da criança (Ferreira Neto, 1999). Já o hipotálamo tem importante papel na adaptação do comportamento ao estado fisiológico do organismo, juntamente com o sistema límbico atuam na repercussão emocional provocada pelos acontecimentos exteriores (LE BOULCH, 1982).



©freepik

A psicomotricidade na escola

A proposta curricular de Educação Física do Ensino Fundamental tem como base a concepção de que a humanização dessa área do conhecimento é necessária, pois a visão biológica já não se sustenta sem o olhar e a prática de outras dimensões: afetiva, cognitiva e sociocultural. Nessa perspectiva, os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física (1998) sugerem como fundamentação do trabalho as concepções socioculturais do corpo e do movimento.

Da mesma maneira que outras disciplinas curriculares, a Educação Física em razão de seu objeto, o ser humano, é alvo de ressignificações, conforme disposto nos PCNs: [...] a Educação Física tem uma história de pelo menos um século e meio no mundo ocidental moderno.

Possui uma tradição e um saber-fazer ligados ao jogo, ao esporte, à luta, à dança, à ginástica, e, a partir deles, tem buscado a formulação de um recorte epistemológico (BRASIL, 1998). Em cada uma dessas modalidades, extrair os benefícios humanos e, conseqüentemente, as possibilidades de sua utilização como instrumentos de comunicação, emoções e sentimentos são importantes formas de contribuição ao desenvolvimento integral do homem.

Esta proposta curricular, em consonância com os Parâmetros Curriculares, pressupõe que a educação escolar deve dar oportunidades a todos os alunos para que desenvolvam suas potencialidades de forma democrática e não seletiva, visando o seu aprimoramento como seres humanos (BRASIL, 1998). Vista sobre esse aspecto, a Educação Física é um importante instrumento de vivência, conhecimento e incorporação de diversas manifestações corporais no ambiente escolar. Ela constitui uma prática pedagógica capaz de promover o desenvolvimento da consciência corporal e de competências para a realização consciente de suas aplicações.

O objetivo da Educação Física Escolar é ampliar as vivências corporais, por meio de conteúdos da cultura corporal (jogos, esportes, lutas, ginásticas, danças etc.), que, integrados ao contexto social dos alunos, assumem uma conotação significativa e auxiliam na criação de identidade e autonomia corporal do indivíduo como cidadão.

Dessa forma, contribui para sua formação ética, desenvolvendo seu pensamento crítico e autonomia intelectual para um aprimoramento como ser humano. Nas aulas de Educação Física e na dinâmica das relações dos grupos, há possibilidades de desenvolver a iniciativa, a criatividade, a autonomia, o trabalho em equipe, a resolução de problemas, a abertura ao multiculturalismo, a autoconfiança e as capacidades avaliativas.

Além disso, possibilitam o diálogo com outras linguagens, como a escrita, o audiovisual, entre outras.

Estrutura curricular construída

Ampliando ainda mais a tradicional divisão dos conteúdos em blocos, como: esportes, jogos, ginástica, lutas e dança, apresenta-se a seguir uma proposta de seleção e reorganização dos conteúdos, agrupando-os em um primeiro momento, em blocos de atividades como: Atividades corpo-

rais de movimento coletivas, Atividades corporais de movimento individuais, Atividades corporais de movimento rítmicas, Atividades corporais de movimento folclóricas e Atividades corporais de movimento junto à natureza.

É necessário ressaltar que o professor de Educação Física tem um papel fundamental na construção desse indivíduo e deverá desenvolver um trabalho dinâmico e intervencionista em relação à educação motora da criança.

O trabalho deverá ser realizado da seguinte forma:

- criar um ambiente rico em estimulação que proporcione uma variedade de experiências motoras, como o uso de lugares variados para a prática; salão, pátio e lugares fora da escola;
- organizar atividades motoras com materiais diversificados;
- estimular a vivência de atividades que signifiquem diferentes desafios motores (realizar cambalhotas, brincar com cordas penduradas, jogar bola etc.);
- selecionar situações motoras com níveis de complexidade crescentes e adaptados às capacidades e habilidades da criança, como incentivando primeiramente as atividades motoras de exploração individual e, em sequência, as atividades em grupo, com a construção de regras, vivência de movimento complexos etc.;
- sugerir atividades de expressão corporal desenvolvendo as noções de ritmo.

É importante ressaltar que está intervenção pedagógica do educador físico não é para impor atividades e gestos, mas para criar oferecer situações lúdicas às crianças, oferecendo diferentes materiais de características diversificadas e ensinando o seu manuseio, participando das brincadeiras com prazer e, sempre que possível, valorizando as atividades motoras expressivas de cada uma.

A estimulação psicomotora

Para buscarmos o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos psicológico, afetivo, motor, social e cognitivo, as brincadeiras e jogos culturais são aliados importantíssimos.

Por isso, oferecemos algumas atividades que possibilitam às crianças momentos de conhecimento do próprio corpo e alcance de várias habilidades.

É essencial ter em mente que a integração entre a criança e o ambiente, mediada pelo(a) cuidador(a), varia de acordo com as fases do desenvolvimento sensório-motor de cada indivíduo e que o movimento é fundamental para estabelecer essas relações entre o ser e o mundo que o cerca. Sendo assim, estimular constantemente a criança se faz necessário para que ela atinja o seu grau de maturação máximo naquela determinada faixa etária em que se encontra.

Objetivos gerais de educação física no ensino fundamental

Espera-se que ao final do ensino fundamental os alunos sejam capazes de:

- participar de atividades corporais, estabelecendo relações equilibradas e construtivas com os outros, reconhecendo e respeitando características físicas e de desempenho de si próprio e dos outros, sem discriminar por características pessoais, físicas, sexuais ou sociais;
- adotar atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade em situações lúdicas e esportivas, repudiando qualquer espécie de violência;
- conhecer, valorizar, respeitar e desfrutar da pluralidade de manifestações de cultura corporal do Brasil e do mundo, percebendo-as como recurso valioso para a integração entre pessoas e entre diferentes grupos sociais;
- reconhecer-se como elemento integrante do ambiente, adotando hábitos saudáveis de higiene, alimentação e atividades corporais, relacionando-os com os efeitos sobre a própria saúde e de recuperação, manutenção e melhoria da saúde coletiva;
- solucionar problemas de ordem corporal em diferentes contextos, regulando e dosando o esforço em um nível compatível com as possibilidades, considerando que o aperfeiçoamento e o desenvolvimento das competências corporais decorrem de perseverança e regularidade e devem ocorrer de modo saudável e equilibrado;
- reconhecer condições de trabalho que comprometam os processos de crescimento e desenvolvimento, não as aceitando para si nem para os outros, reivindicando condições de vida dignas;
- conhecer a diversidade de padrões de saúde, beleza e estética corporal que existem nos diferentes grupos sociais, compreendendo sua inserção dentro da cultura em que são produzidos, analisando criticamente os padrões divulgados pela mídia e evitando o consumismo e o preconceito;
- conhecer, organizar e interferir no espaço de forma autônoma, bem como reivindicar locais adequados para promover atividades corporais de lazer, reconhecendo-as como uma necessidade básica do ser humano e um direito do cidadão.

Organizando o trabalho: o começo de tudo

O sucesso da realização das atividades depende de quem as dirige e de sua organização.

O líder deve ser simpático, conhecer bem as atividades que vai dirigir, ser hábil e ter voz de comando.

A organização é feita com antecipação e deve contemplar o material a ser utilizado e o local onde será realizada.

Técnicas gerais:

- ordem e energia: disciplina não se consegue com gritos, mas com habilidade;
- clareza e concisão: explique rapidamente, com segurança e voz firme. Oriente sem dar a impressão de ser ditador;
- não dar tempo ao tempo – mantenha o tempo todo tomado para que não haja lugar à desordem;
- princípios e regras – devem ser claras e simples, sem dar margem a equívocos. Não permitir que as regras sejam violadas ou modificadas.

Os participantes:

- número de participantes: nas atividades deve estar de acordo com as circunstâncias;
- idade e sexo;
- número de crianças;
- área disponível;
- procure utilizar sempre o maior número de crianças nas atividades propostas.

Formação:

- pode ser em círculo, fileira, coluna ou dispersão; estas formações são adaptáveis e fáceis de controlar;
- coloque-as em formação e depois, dê as instruções.

Elementos da atividade

São aqueles que regulam sua intensidade, duração, ritmo, velocidade, distância. A criança deve descansar entre uma atividade e outra. Cada aula não deve durar mais de 40 minutos.

Como ensinar a atividade

- Explicar minuciosamente, fazendo com que as crianças repitam a explicação, a fim de demonstrar que compreenderam o seu desenvolvimento. A explicação pode ser ilustrada com diagramas, por exemplo.
- Uma atividade complexa e difícil deve ser ensinada por fases.
- Pode-se pedir para executarem a atividade lentamente, para depois aumentar o ritmo. Pode-se também explicar a atividade, colocar as crianças para realizá-la imediatamente e corrigir durante o tempo de execução.
- O ensino das atividades deve também abranger o ensino dos gestos, atitudes e linguagem. Por isso, o(a) professor(a) deve policiar os próprios “modos”, para que os alunos possam seguir suas orientações físicas e morais.

Como conduzir a atividade

- Exigir rigoroso cumprimento das regras.
- Use sempre um apito, habituando a criança a obedecer esse sinal, como forma de chamar a atenção à disciplina.
- As atividades devem ser introduzidas progressivamente, exigindo-se mais à medida que a criança se desenvolve.

Professor, as atividades sugeridas a partir daqui podem ser realizadas por crianças a partir de 6 anos, nas aulas de Educação Física. O importante é que se tenha em mente qual objetivo pretende-se alcançar com a realização da atividade e promover as adequações necessárias à cada grupo de crianças.

Jogos de destreza, agilidade e força

Os jogos tradicionais são aqueles que por suas características de fácil assimilação, desenvolvimento de forma prazerosa, aspectos lúdicos e função em seu contexto, foram aceitos coletivamente e preservados através dos tempos, transmitidos oralmente de uma geração à outra.

Observando, ouvindo e participando, crianças de várias gerações aprenderam e ensinaram, usufruíram e nos legaram estas atividades que nós, educadores, chamamos de jogos tradicionais.

Os jogos tradicionais geralmente são criados pela criança e para a criança, que no mundo lúdico encontrará equilíbrio entre o real e o imaginário, alimentando sua vida interior, descobrindo o mundo, tornando-se operativa, pois quando brinca, a criança está tomando certa distância da vida cotidiana, e entrando no mundo do imaginário.

As brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, jogos tradicionais, didáticos e corporais proporcionam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

Utilizando-se de jogos e brincadeiras, os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que as crianças dispõem, pois brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e a buscar alternativas de ação.

Brincadeiras populares

A importância pedagógica dos jogos populares é hoje um dos fenômenos mais estudados pela Educação Física. E não é difícil compreender essa necessidade diante dos argumentos que sustentam o objeto de investigação da Educação Física. A cultura corporal envolve as relações corpo-sociedade e remete essas discussões ao papel da disciplina na escola.

É impossível continuar justificando a disciplina escolar apenas pelo viés biológico e desportivo, uma vez que a Educação Física reconhece as dimensões psicológicas, afetivas e cognitivas como influentes para a formação do sujeito e de sua atuação no contexto sociocultural, como deixa perceber Castellani Filho:

“É da competência da Educação Física dar tratamento pedagógico aos temas da cultura corporal, reconhecendo-os como dotados de significado e sentidos porquanto construídos historicamente”. (1998.p.54).

Observamos ainda que as constantes mudanças ocorridas na sociedade brasileira têm provocado discussões acerca do papel da escola como articuladora de ações que proporcionem ao sujeito condições para que ele reaja e participe das transformações sociais.

Sendo a escola um local onde as tensões sociais devem ser problematizadas, é de se esperar que ela debata e reconheça os ritmos próprios e linguagens expostos pelos sujeitos, porquanto são as linguagens construtoras do elo entre os alunos, a escola e a sociedade.

Para a Educação Física, esse elo é a compreensão das relações entre corpo e sociedade por meio da cultura, na medida em que se cria e recria a história corporal do hoje, seja ela comunitária ou incorporada de outras culturas.

Os jogos populares na constituição da cultura corporal infantil

De acordo com Kishimoto (1993, p. 15-16) que denomina jogos populares de “jogos infantis tradicionais”, compreender a origem e o significado dos jogos pede uma investigação das raízes folclóricas. Para a autora, a determinação das origens dos jogos infantis se fundamenta na história brasileira e na constituição do seu povo.

Desta forma, nos diz que “veio com os primeiros colonizadores o folclore lusitano, incluindo os contos, histórias, lendas e superstições que se perpetuaram pelas vozes adocicadas das negras, e também os jogos, festas, técnicas e valores” (idem, p. 18). Graças a essa afirmação, podemos concluir que grande parte dos jogos tradicionais popularizados ou regionalizados, como a amarelinha, bolinha de gude, pula-corda, pião, chegaram ao Brasil pelas mãos dos colonizadores portugueses; outros foram incorporados da cultura indígena e afro-brasileira.

Kishimoto revela que a modalidade de jogos infantis ou populares está inserida como cultura. “essa cultura não oficial, desenvolvida, sobretudo, pela oralidade, incorporando criações anônimas das gerações que vão sucedendo”. (idem, ibidem, p. 15).

Por tais argumentos, afirmamos que os jogos tradicionais infantis contêm um forte elemento folclórico, e assumem características de anonimato, dando assim a entender que por esses aspectos, é muito difícil conhecer a origem desses jogos:

“Sabe-se apenas que os jogos infantis tradicionais são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos, tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincavam de amarelinha, de empinar papagaio, jogar pedrinhas”. (KISHIMOTO, 1993, p. 15) São, portanto, os jogos populares, expressões de uma cultura corporal comunitária e que merecem melhor repercussão no ambiente escolar bem como na prática pedagógica da Educação Física em um contexto de educação infantil e ensino fundamental.

As tatuagens expressas nos jogos populares são valores que, incorporados, contribuem de forma significativa para a construção formal do sujeito.

Esses jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros se modificam, recebendo novos conteúdos.

A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. (KISHIMOTO, 1993, p.15).

Para ir além da escola:

Como sugestão para a integração da família na escola, convide os pais e outros adultos da família para assistirem suas aulas e explicarem para as crianças uma das brincadeiras que praticavam no tempo de criança.

As brincadeiras populares sugeridas nessa seção podem ser conhecidas no site Mapa do brincar:

- www.mapadobrincar.com.br

Atividades realizadas com as crianças

Relacionamos abaixo as atividades que foram realizadas junto às crianças de 5 e 6 anos de idade, destacando os aspectos psicomotores trabalhados, os materiais utilizados e tempo de duração.

Amarelinha

É uma brincadeira que consiste em pular sobre um traçado riscado no chão que, por sua vez, pode apresentar inúmeras variações. Do ponto de partida, a criança deve jogar uma pedrinha dentro dos limites da casa de número 1. Em seguida, ignorando-a, ela terá que pular com um pé só nas casas isoladas e com os dois nas duplas, até chegar ao céu, onde pisará com os dois pés, antes de retornar da forma semelhante até as casas 2-3. Nesse momento ela terá que apanhar a pedrinha sem perder o equilíbrio. Caso a criança coloque a mão no chão ou pise fora dos limites das casas, ela passa a vez para o colega. Ao retornar para o jogo, ela recomeça a atividade a partir da casa donde cometeu o erro.

Estratégia

Levar as crianças para um espaço aberto e orientá-las para fazer uma roda e assim explicar como se procede à realização da atividade.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Equilíbrio*
- *Esquema Corporal*
- *Coordenação Motora Fina*

Material: giz para riscar o diagrama e uma pedrinha.

Ambiente/Espaço: preferencialmente em espaço aberto, mas pode ser brincado em ambientes fechados e substituir o desenho da amarelinha no chão por um tapete com o desenho da amarelinha.

Tempo de Duração: dependerá do número de crianças

Participação: Atividade preferencialmente coletiva.

Linha reta

Esta atividade consiste em um desenho de uma reta feita no solo com materiais variados, do qual se devem realizar ações sobre esta linha como andar sobre ela colocando um pé na frente do outro, pular com um dos pés e assim por diante até chegar no ponto final desta linha.

Estratégia

Acompanhar as crianças até um espaço aberto e amplo, pedir as criança para que façam essa linha no solo e orientá-las quanto às regras e como será realizada a atividade.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação Motora Global*: a criança deve andar sobre a linha indo e voltando, andar de costas sobre a linha, andar num pé só e ao final alternando as pernas.
- *Equilíbrio*: a criança deve manter o tronco na posição de conforto e equilíbrio quando solicitado andar sobre a linha de costas e andar sobre um pé só.
- *Esquema Corporal*: a criança deve identificar qual membro do corpo é solicitado para realizar a ação requerida, como também identificar as partes do corpo que estão posicionadas na linha reta.

Material: giz, fita crepe, lixa, etc.

Ambiente/Espaço: ambiente aberto e amplo permitindo maior expressão das ações e acomodação das crianças.

Tempo de Duração: dependerá da quantidade de crianças e das ações requeridas para cada criança, geralmente são utilizados 20 minutos.

Participação: pode ser realizada individualmente, com o terapeuta ou em grupo.

Encontre a bolinha

Consiste em uma caixa repleta de jornal do qual impede a visualização do objeto a ser encontrada, no caso uma bolinha pequena e que, as crianças deverão encontra-la através do tato.

Estratégia

Acompanhar as crianças até um espaço aberto e amplo e mostrar-lhe a caixa e o conteúdo nela posto e em seguida a bolinha que deverão encontrar. Orientá-las quanto às regras e como será realizada a atividade.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação Motora Fina*: a criança deverá enfiar o braço até o fundo da caixa e percorrer por toda ela até tatear, identificar e pegar o objeto requerido.
- *Coordenação Motora Global*: a criança deve agachar-se até a caixa, colocar o membro superior no interior da caixa e tatear a bolinha.
- *Esquema Corporal*: a criança deve usar o membro superior para identificar e pegar a bolinha. Posicionar o corpo de acordo com o que é pedido na atividade, portanto agachar-se.
- *Equilíbrio*: posicionar e manter a o tronco ereto, ter força muscular nos membros inferiores o suficiente para manter-lhes agachados.
- *Lateralidade*: a criança deverá pegar a bolinha de acordo com o membro superior que costuma utilizar na maioria das atividades que ela realiza.

Material: caixas de papelão, bolinhas de jornal, giz, tesoura, bolinha.

Tempo de Duração: 15 minutos, dependendo da quantidade de crianças.

Participação: individualmente com o terapeuta ou em grupo.

Encaixe de tubos

Esta atividade corresponde a uma caixa com recortes em formatos circulares no qual será encaixado cilindros de papelão.

Estratégia

Acompanhar as crianças até um espaço aberto e amplo, orientá-las quanto às regras e como será realizada a atividade e mostrar-lhes os materiais que compõem mesma.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação Motora Fina:* a criança deverá encaixar os cilindros nos espaços recortados correspondentes ao tamanho cada.

Material: caixas de papelão, esferas de papelão, tesoura.

Ambiente/Espaço: preferencialmente ambiente aberto, mas pode ser realizada em uma sala, depende da estratégia e de como será realizado a atividade.

Tempo de Duração: 15 minutos, dependendo da quantidade de crianças.

Participação: individualmente com o terapeuta ou em grupo.

Empilhar copos e caixas

A atividade consiste em dispor um número grande de copos plásticos e de caixas de variados tamanhos no qual as crianças deverão empilha-los até não sobrar nenhum elemento fora do empilhamento.

Estratégia

Acompanhar as crianças até um espaço aberto e amplo e orientá-las quanto às regras e como será realizada a atividade, exemplificando uma vez como se deve dispor os objetos de empilhamento.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação Motora Fina:* a criança deverá empilhar as caixas e copos, utilizando os braços e mãos de forma a não deixar cair ou sobrar nenhum objeto.
- *Coordenação Motora Global:* a criança deve agachar-se até os objetos, posicionar o tronco em uma postura confortável que permita abaixar e levantar para colocar as caixas e copos empilhados.
- *Esquema Corporal:* a criança deve usar o membro superior para empilhar, perceber o corpo e seu posicionamento para melhor auxiliá-lo na ação requerida da atividade, ou seja, agachar, levantar.

Pico-pico-lé

É uma brincadeira realizada em roda na qual os participantes dão-se as mãos, mas, devem estar dispostas da seguinte forma: a palma da mão voltada para cima, a mão direita de cada participante deve estar em cima da mão esquerda do colega da direita e, a mão esquerda do participante deve estar embaixo da mão direita do colega da esquerda. Assim ao começar a cantiga os participantes devem bater na mão do colega, sempre seguindo no sentido horário. Ao término da cantiga o participante que finalizou a frase deve responder a pergunta feita na cantiga e assim falar cada palavra separadamente por sílabas sendo que, a última será a batida final da mão do colega. Este deve retirar a mão rapidamente e se for tocada o participante sai da roda. Ganha o participante que ficar até o final.

Estratégia

Levar as crianças para um espaço aberto, orientá-las para fazer uma roda e assim explicar como se procede a realização da atividade.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação Motora Global*: a criança deve permanecer disposta numa roda, dar as mãos e tocas as mãos do colega quando requerido. Cada criança deverá movimentar o braço do lado para o outro do corpo.
- *Esquema Corporal*: a criança deve reconhecer o membro que é necessário para realizar a atividade, deverá realizar as ações desejadas, deverá permanecer em pé, e saber se posicionar aos movimentos de tronco, membros superiores, cabeça e pescoço que são esperados.
- *Equilíbrio*: a criança deve permanecer em pé na roda e realizar as ações, posicionando o tronco e os membros de forma simétrica e confortável.

Material Necessário: nenhum.

Ambiente/Espaço: preferencialmente ambiente aberto, podendo ser realizada em uma sala, por não exigir grande espaço.

Tempo de Duração: 10 a 15 minutos.

Participação: individualmente com o terapeuta ou em grupo.

Siga o mestre

Esta brincadeira caracteriza-se por um participante que assume o papel de mestre e que dita alguns comandos dos quais os outros terão que segui-los. Cada participante deve ter a chance de ser o mestre. As ações requeridas pelo mestre são diversificadas e pode exigir tanto aspectos motores, cognitivos ou mesmo combinados.

Estratégia

Levar as crianças para um espaço aberto e orientá-las quanto às regras e quem começará a brincadeira. O aluno deverá pensar nos aspectos a serem observados para direcionar as ações e assim exigir as habilidades necessárias.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação Motora Global*: as crianças devem realizar movimentos como pular de uma perna só em uma grande distancia, pular obstáculos, correr de um ponto a outro em um determinado tempo, etc.
- *Esquema Corporal*: a criança deve realizar movimentos que a façam identificar as partes do corpo que são requeridas pelo “mestre”.
- *Equilíbrio*: a criança deve ficar posicionada em uma perna só, depois inverter com a outra perna, elevar os braços e ficar posicionado em uma perna só por um tempo específico, etc.
- *Lateralidade*: a criança deve colocar a mão ou realizar alguma ação com o membro requerido frisando o nome do lado direito, esquerdo, etc.

Material: nenhum.

Ambiente/Espaço: preferencialmente ambiente aberto, mas pode ser realizada em uma sala por não exigir tanto espaço.

Tempo de Duração: 10 a 15 minutos.

Participação: individualmente com o terapeuta ou em grupo.

Cabra-cega

Uma das crianças deve ser a cabra-cega e ter os olhos vendados com um lenço. É importante definir o espaço onde acontecerá a brincadeira, pois se a área for muito grande, a criança que tem a venda nos olhos não vai conseguir achar ninguém.

As crianças devem tentar fugir, pois o objetivo da cabra-cega é achar alguém e adivinhar quem é a pessoa.

Estratégia

Levar as crianças para um espaço fechado e orientá-las sobre as regras dessa atividade.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Esquema Corporal*: a cabra cega terá que tocar no rosto e membros superiores das crianças participantes, para tentar identificar através do tato, qual a criança que esta sendo tocada.
- *Lateralidade*: ao tocar os membros superiores como mãos e braços, a criança terá que identificar a lateralidade, isto é, se esta se referindo ao membro esquerdo ou direito.
- *Equilíbrio*: a criança que for vendada os olhos, ou seja, a cabra cega utilizará esse elemento psicomotor para se movimentar. É necessário orientar essa criança a utilizar os braços abertos para ganhar apoio e segurança ao se locomover.

Material: lenço.

Ambiente/Espaço: Para essa brincadeira são necessárias, no mínimo, três pessoas e preferencialmente em espaço fechado.

Tempo de Duração: dependerá do número de crianças.

Cai não cai

O jogo é composto de um tubo de acrílico que é encaixado em uma base, também de acrílico, com um furo no final, onde se encaixa a base. No meio do tubo há diversos furos, onde são colocadas as varetas. Depois de colocadas as varetas, são colocadas as bolinhas de gude, que ficam presas pelo emaranhado de varetas. Os jogadores vão retirando as varetas uma de cada vez, tentando evitar que as bolinhas caiam no fundo do tubo. Quem derrubar uma bolinha fica com ela até o final do jogo. O objetivo do jogo é retirar todas as varetas do tubo, ficando com o menor número de bolinhas. No final do jogo, quando todas as varetas forem retiradas, e todas as bolinhas tiverem caído, cada jogador conta o número de bolinhas que deixou cair. Quem tiver o menor número de bolinhas é o vencedor.

Estratégia

Levar as crianças para um espaço fechado e orientá-las para fazer uma roda, a voz de comando irá explicar como se joga. É preciso que tenha sequência e que um jogador participe a cada vez.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação Motora Global:* ao montar o brinquedo serão realizadas ações simultâneas de diferentes grupos musculares superior na execução de movimentos voluntários.
- *Coordenação motora fina:* ao enfiar as varetas nos furos e colocar as bolinhas de gude no interior do cilindro, as crianças realizarão movimentos coordenados utilizando pequenos grupos musculares das extremidades.
- *Orientação espaço-temporal:* as crianças serão capazes de orientar-se adequadamente no espaço e no tempo. Para isso, será necessário que elas tenham noção de distância como perto e longe, de posição em cima, embaixo, dentro, fora, ao lado de, para que consigam realizar o objetivo do jogo, que é ficar com menos bolinhas de gude.

Material: jogo cai não cai.

Ambiente/Espaço: preferencialmente em espaço fechado, podendo ser brincado em ambientes abertos.

Tempo de Duração: aproximadamente 30 minutos.

Participação: obrigatoriamente em grupo.

Jogo da memória

Distribuir em uma superfície plana as cartas, uma por uma, com a face virada para baixo. Uma jogada consiste em virar uma carta, depois outra.

Se elas forem iguais, retire-as da mesa e jogue outra vez. Se as duas cartas viradas não forem iguais, acabou sua jogada, coloque as cartas em seus lugares, com a face virada para baixo, em seguida é a vez do colega. Quando todas as cartas tiverem sido pegadas, conte-as. Quem tiver o maior número de cartas será o vencedor.

Estratégia

Levar as crianças para um espaço aberto ou fechado. É preciso que tenha uma mesa ou uma superfície plana e assim explicar como se procede ao jogo, as regras e a sequência.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008):

- *Esquema Corporal*: representação mental inconsciente que a criança poderá fazer com as figuras do corpo humano, isto é, associação de imagem das fotos a sua imagem.
- *Coordenação motora fina*: ao escolher as cartas e coloca-las sobre a mesa fará movimentos que exercitaram a capacidade de realizar movimentos coordenados utilizando os músculos das extremidades.

Material Necessário: jogo da memória. Pode ser confeccionado esse jogo junto com as crianças. Pedir que cada um faça dois desenhos iguais, em seguida colar em uma EVA, tampa de garrafa, etc...

Ambiente/Espaço: espaço aberto ou fechado é necessário que tenha uma superfície plana para colocar as cartas.

Tempo de Duração: dependerá da disposição das crianças.

Participação: Obrigatoriamente em grupo.

Jogo do bingo

Esta versão não é a convencional, foi adaptado da seguinte forma: cada criança irá receber uma cartela onde terá desenhos das partes do corpo humano em formatos geométricos em vez de números e para colocar sobre o desenho que for sorteado, irá substituir o feijão ou arroz como de costume as peças geométricas.

Estratégia

Levar as crianças para um espaço fechado e que tenha mesa e cadeiras onde as crianças possam se sentar.

A voz de comando será o “cantador” das peças, após ser sorteada uma figura, as crianças terão que procurar se em sua cartela terá o respectivo desenho, por exemplo: mão esquerda, caso tenha, a criança terá que colocar encima dessa figura o formato que corresponde. Exemplo: se a figura da mão esquerda estiver dentro do triângulo, a criança terá que encontrar essa forma e encaixar nessa figura.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008):

- *Coordenação motora fina*: a criança após verificar que na sua cartela tem a figura mencionada pela voz de comando, realizará movimentos coordenados utilizando os musculares das extremidades, exemplo: encaixar a peça geométrica no respectivo local.

- *Esquema Corporal*: ao verificar que tenha a figura em sua cartela a criança também identificará as partes do corpo em si mesmo e nas outras crianças.
- *Lateralidade*: esta atividade enfatiza a noção de direita e esquerda, acima e embaixo, para frente e para trás, incluindo neste caso noção de profundidade.

Material: As peças do jogo devem ser montadas previamente com papelão ou caixa de sapato, encapadas com papel colorido e decoradas com desenhos corporais.

Ambiente/Espaço: preferencialmente em espaço fechado.

Tempo de Duração: de 30 a 40 minutos, mas depende do conhecimento que as crianças irão ter em relação às formas geométricas, imagem corporal e lateralidade.

Participação: obrigatoriamente em grupo.

Conhecendo as profissões

Através de histórias, as crianças conhecerão algumas profissões e assim refletirão sobre o que querem ser quando crescerem, aproveitando o momento presente para discutir sobre as profissões que exercem seus pais.

Estratégia

Após a leitura, entregar materiais do tipo: folha sulfite, canetas hidrocor para que as crianças possam desenhar algo que represente a profissão dos pais e o que eles querem ser quando crescer.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação motora fina*: as crianças representaram as histórias que foram ouvidas para o papel, da forma que eles acharem interessante e da forma deles.
- *Noção temporal*: o que sou hoje, criança, o que serei no futuro como profissional.
- *Habilidades cognitivas*: ação reflexiva e abstrata, pois envolve planos para o futuro.

Material Necessário: papel sulfite, canetas hidrocor e lápis de cor.

Ambiente/Espaço: espaço fechado, desde que tenha claridade.

Tempo de Duração: dependerá do número de crianças.

Participação: atividade grupal e individual.

Cordel encantado

Para a montagem do cordel, as crianças deverão fazer recortes de revistas, colá-los em uma folha de sulfite, que deverá ser furada na parte superior. Através dos furos, as crianças deverão passar um fio de nylon ou barbante intercalando as folhas com macarrão formando um conjunto que lembra um varal, o cordel.

Estratégia

As crianças terão 15 minutos para folhear as revistas e selecionar aquilo que mais lhes interessam. Em seguida, cada criança recorta e cola o que selecionou em uma folha sulfite. Utilizando um perfurador, elas furam as folhas e na sequência passam pelo fio de nylon intercalando com macarrão. Depois que todas construíram o cordel, este é estendido por uma criança em cada extremidade. Na sequência, duas delas ficam de frente para o cordel e criam juntos, uma história baseada nas figuras, coladas nas folhas de sulfite.

A dupla que estava nas extremidades vem para frente do cordel e cria sua história, enquanto a dupla que já contou a história vai para as extremidades segurar o cordel. Quando esta dupla terminar outras duplas virá até passar todas as crianças.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação motora fina:* as crianças exercitam esta habilidade no uso da tesoura e no enfiar o macarrão no fio de nylon.
- *Orientação temporal e espacial:* ao colar as figuras na folha sulfite, as crianças estarão exercitando noção espacial e quando criam um história baseada nas figuras que recortaram, elas exercitam noção temporal.
- *Habilidades cognitivas:* para criar a história há de se usar o raciocínio.
- *Habilidades prática e motora:* as crianças devem planejar e organizar as figuras para depois colar e criar a história.
- *Habilidades sociais e de comunicação:* as crianças devem criar histórias juntas baseado nas figuras de revistas que escolheram.

Material: Revistas e folhas sulfite, tesoura, cola, fio de nylon, macarrão em forma de tubo.

Ambiente/Espaço: Sala relativamente ampla que comporte um grupo de seis ou mais crianças.

Tempo de Duração: 1 hora

Participação: obrigatoriamente coletiva.

Bate-bola

O objetivo deste jogo é manter a bola no ar o maior tempo possível, contando em voz alta cada vez que alguém toca na bola. Quando a bola cai, o jogador que estiver perto recomeça o jogo. Cada recomeço do jogo representa o desafio de quebrar o recorde anterior. Jogadores podem tocar a bola com qualquer parte do corpo, no entanto esclarecer às crianças que a mão trabalha melhor no sentido de jogar a bola para cima e evita que seja jogada para fora do grupo.

Este é um jogo que estimula a cooperação. Todas as crianças jogam umas para as outras e não contra uma e outra. Lembrar as crianças que elas devem fazer o melhor para ajudar no sucesso do grupo como um todo. Orientar as crianças para não jogar a bola longe do grupo.

Estratégia

As crianças se espalham pela sala e é oferecida uma bola, que é jogada para cima e as crianças devem mantê-la no ar sem deixar cair o máximo de tempo possível. Enquanto estão mantendo a bola no ar devem ir contando de 1 até o número em que a bola cair. Recomeçar a contagem cada vez que a bola cair. As crianças devem manter a bola no ar o maior tempo possível.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008):

- *Coordenação Motora Global*: as crianças deverão fazer movimentos com o corpo em direção à bola de forma que não a deixe cair.
- *Equilíbrio*: as crianças ao mudar rapidamente de posição e direção a fim de evitar que a bola caia exercitam o equilíbrio.
- *Lateralidade*: ao seguir a direção da bola as crianças experimentam as direções de esquerda e direita.
- *Orientação espaço-temporal*: no movimento do corpo as crianças tem percepção melhor do espaço e enquanto estão contando durante todo o tempo que a bola permanece no ar estão exercitando a noção temporal.
- *Habilidades praxica e motora*: as crianças devem ter movimentos voluntários e com o objetivo de não deixar a bola cair.
- *Habilidades sociais de cooperação e comunicação*: como é um jogo que promove a colaboração e não há apenas um ganhador, mas sim todos juntos devem se esforçar para que a bola permaneça o maior tempo possível no ar, estimulando assim a participação em grupo e o reconhecimento do lugar do outro.

Material Necessário: Bola

Ambiente/Espaço: Sala relativamente ampla que comporte um grupo de 6 ou mais crianças. De preferência ambiente aberto.

Tempo De Duração: 30 min

Participação: obrigatoriamente em grupo.

Labirinto

São desenhos encontrados já prontos nas papelarias. São trajetórias em labirintos que as crianças devem percorrer até encontrar uma saída. São graduados em complexidade leve, moderada e difícil.

Estratégia

As crianças recebem uma folha com o desenho do labirinto e com lápis de cor ou caneta devem usar o raciocínio e encontrar a saída, fazendo um traçado da saída até a chegada.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008):

- *Coordenação motora fina*: ao utilizar o lápis de cor para fazer o traçado a criança está exercitando esta habilidade.
- *Lateralidade*: para encontrar a saída do labirinto a criança deve tentar caminhos pela direita e esquerda.
- *Orientação espacial*: a criança nesta atividade trabalha com noções de acima, embaixo, de frente, de lado, atrás.
- *Habilidades cognitivas*: exige raciocínio para encontrar o caminho que leva à saída.
- *Habilidades praxica e motora*: a criança deve articular o pensamento de forma a buscar a solução para o problema.

Material: Desenhos de labirintos de média complexidade.

Ambiente/Espaço: Ambiente fechado de preferência.

Tempo de Duração: 30 minutos.

Participação: individual.

Brincar de gangorra

Em uma área livre como um parquinho, a criança exercita sua autonomia na escolha do brinquedo de sua preferência, dentre eles a gangorra.

Estratégia

A criança é livre para fazer a escolha do brinquedo.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008):

- *Coordenação Motora Global*: a criança realiza vários movimentos com o corpo.
- *Equilíbrio*: a criança exercita o equilíbrio nesses movimentos que faz.
- *Esquema Corporal*: a criança percebe seu corpo em movimento.
- *Lateralidade*: o brinquedo possibilita movimentos tanto para a direita como para a esquerda.
- *Orientação espacial*: movimentos para a esquerda e para direita e o reconhecimento do corpo em movimento dá à criança a noção do espaço que está sendo explorado.
- *Habilidades praxica e motora*: de certa forma a criança deve optar pelos movimentos a realizar pela direita ou esquerda e a velocidade com que quer brincar.

Material Necessário: gangorra.

Ambiente/Espaço: ambiente aberto, de preferência um parque.

Tempo De Duração: 15 minutos.

Participação: em duplas.

Jogo de futebol

Brincadeira de bola realizada com os pés. Em duplas as crianças jogam a bola uma para a outra e tentam fazer o gol. As outras duplas tentam impedir. Ganha o jogo a dupla que conseguir fazer mais gols.

Estratégia

Livremente as crianças chutam a bola uma para a outra com o objetivo de fazer gols.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação Motora Global*: a criança realiza movimentos com o corpo todo.
- *Equilíbrio*: ao correr atrás da bola, virar para a direita e esquerda, dominar a bola até o gol requer equilíbrio.
- *Esquema Corporal*: todos os movimentos que a criança faz lhe dá consciência do próprio corpo.
- *Lateralidade*: este jogo contempla de forma efetiva o exercício de direita e esquerda, pois a criança deve chutar com a perna que ela sinta seja sua dominante, o que muitas vezes não coincide com a dominância de mão.
- *Orientação espacial*: os movimentos realizados juntamente com a consciência corporal dá à criança uma boa noção de espaço em que ela brinca.
- *Habilidades praxica e motora*: a criança deve pensar e ter como objetivo conduzir a bola até o gol.

Material Necessário: uma bola adequada ao tamanho das crianças.

Ambiente/Espaço: Ambiente amplo, de preferência uma quadra.

Tempo de Duração: depende da disposição das crianças.

Participação: obrigatoriamente coletiva.

Brincar de trepa-trepa

Brincadeira em que as crianças usam o trepa-trepa de ferro para se divertirem. São escadas de ferro construídas nos sentidos vertical e horizontal. A criança pode subir os degraus e em seguida se pendurar no sentido horizontal deixando o corpo livre.

Estratégia

As crianças fazem movimentos livres de subir, descer, trepar, pendurar, etc...

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação Motora Global*: subir e descer e pendurar são movimentos que fazem a criança trabalhar com o corpo todo.

- *Equilíbrio*: os movimentos realizados exigem equilíbrio.
- *Esquema Corporal*: sentir o corpo pendurado e passar pelos vãos das escadas dá à criança uma noção do próprio corpo.
- *Lateralidade*: subir, descer, trepar e nas diversas direções, direita, esquerda, para cima e para baixo.
- *Orientação espacial*: o brincar em si promove de forma efetiva o exercício de noção espacial a cada degrau, o espaço entre um degrau e outro, etc...
- *Habilidades praxica e motora*: a criança escolhe os caminhos e as formas de como quer brincar.

Material Necessário: brinquedo trepa-trepa

Ambiente/Espaço: Ambiente aberto

Tempo de Duração: depende da disposição das crianças.

Participação: individual ou em grupo.

Brincar de carrossel mirim ou gira-gira

Brincadeira em que as crianças usam o gira-gira para se divertirem. É um carrossel onde 8 crianças podem se acomodar e brincar de girar.

Estratégia

As crianças entram num acordo e giram ou para a direita ou para a esquerda, com menor ou maior velocidade.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

Coordenação Motora Global: a criança movimento pés e mãos e o corpo como um todo.

- *Equilíbrio*: para se manter no brinquedo e orientar o corpo para a direção em que movimenta o carrossel a criança deve ter bom equilíbrio.
- *Lateralidade*: este brinquedo promove excelente oportunidade de exercitar direções de direita e esquerda.
- *Orientação espacial*: no girar a criança exercita noção do espaço que percorre com o brinquedo.
- *Habilidade social de cooperação*: para fazer girar o carrossel a criança deve contribuir com sua parte.

Material Necessário: brinquedo carrossel

Ambiente/Espaço: ambiente aberto

Tempo de Duração: depende da disposição das crianças.

Participação: individual ou em grupo

Possibilidades de utilização de outras atividades a partir dos componentes psicomotores

Brincadeira com balões (bexiga)

Objetivo

Através desta atividade, a criança estará sendo estimulada a desenvolver um melhor controle de seus movimentos, tornando-se capaz de diferenciar as partes de seu corpo, criando noções de lateralidade (consciência corporal) e adquirindo posturas econômicas de equilíbrio. O objetivo é que a criança adquira/desenvolva uma representação e controle do próprio corpo, sabendo diferenciá-lo do mundo exterior. É fundamental que a criança seja capaz de diferenciar e sentir suas próprias ações, para tanto, ela precisa aprender a se conhecer, a diferenciar as partes de seu corpo, analisar/avaliar seus movimentos (perceber a função de cada movimento).

Entre os elementos que “determinam” (delimitam, definem) a construção do esquema corporal podem ser citados: percepção e controle do próprio corpo; equilíbrio postural econômico; lateralidade bem definida e independência dos diferentes segmentos entre si e em relação ao tronco.

Estratégia

A criança terá que bater na bexiga com os braços e diferentes partes do corpo:

- primeiro com a mão/braço direito
- mão/braço esquerdo
- com os dois braços
- com a cabeça
- com as pernas direita/esquerda (etc.)

A atividade pode ser associada a músicas (cantigas), pedindo para criança realizar os movimentos conforme a música (movimentos rítmicos).

Obs.: - Antes da(s) criança(s) realizar a atividade, o terapeuta deve demonstrá-la e, se preferir, pode realizar a tarefa junto com ela.

- O terapeuta deve ter “voz de comando”, dizendo e estimulando a criança a realizar a atividade.
- Deve ser pedido à criança que diga o que está fazendo (ex.: ao bater na bexiga com a cabeça, dizer: cabeça...).

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Esquema Corporal*

- *Lateralização*
- *Equilíbrio*

Material Necessário: bexiga.

Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

Tempo de Duração: depende da disposição das crianças.

Participação: individual ou em grupo.

Quebra-cabeça do corpo humano

Objetivos

A criança pós-reconhecimento do seu próprio corpo inicia uma busca que visa relacionar este com o dos outros, verificando e, chegando até a não entender as diferenças (2-3 anos para cima). O propósito desta atividade é a aprendizagem do corpo humano, fazendo com que a criança correlacione o seu com o dos outros, procurando verificar se esta aprendeu sua imagem corporal e consegue aplicar em outros modelos. É observada, também, a possível falha psicomotora dessa criança.

Estratégia

Inicialmente, distribuem-se diversas partes do corpo no chão (perna, pé, mão, braço, tronco, etc) e, deixa-se um modelo do corpo faltando algum membro, a criança deve corresponder o que falta e, achar esta no meio das peças, encaixando-a.

Para crianças maiores pode-se retirar mais peças, e, até acrescentar outras como: boca, olho, nariz, etc. Pode-se também colocar diferentes bonecos para que a criança tente observar as diferenças de altura, forma e tamanho.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Esquema Corporal*
- *Coordenação visuomotora*
- *Lateralidade*

Material Necessário: diferentes partes do corpo de bonecos, ou de desenhos do corpo e de partes deste em papel.

Ambiente/Espaço: ambiente aberto ou sala.

Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

Participação: individual ou em grupo.

Desenho de si mesmo

Objetivo

Trabalhar esquema corporal, coordenação motora fina, lateralidade, coordenação visomotora, habilidades sociais.

Estratégia

É pedido para a criança se desenhar no papel. A partir daí podemos ver como ela se percebe (se ela desenha os bracinhos, as perninhas e assim por diante). Depois podemos pedir para ela desenhar o papai, a mamãe e as outras pessoas do seu meio social e familiar.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- Coordenação motora fina
- Esquema corporal
- Lateralidade
- Coordenação visuomotora
- Habilidades sociais

Materiais: papel sulfite ou colorido, lápis grafite ou lápis de cor.

Ambiente/Espaço: preferencialmente sala.

Tempo De Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

Participação: individual ou em grupo.

Reconhecimento do corpo

Objetivos

Reconhecer o corpo como um todo e cada parte separadamente.

Estratégia

1. Unir as partes de um boneco desmontável;
 - 1.1 Nomear as partes do corpo do boneco;
2. Desenhar o próprio corpo em tamanho natural;
 - 2.2 Nomear as partes do próprio corpo;
 - 2.3 Um orientador pede para a criança mostrar determinadas partes do corpo – inicialmente de olhos abertos e depois, quando dominar todas as partes do corpo, de olhos fechados.
3. Completar o desenho de uma figura humana com o que estiver faltando.
4. Montar quebra cabeça de corpo humano.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação motora fina*
- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Coordenação visuomotora*

Materiais: figuras de corpo humano incompletas, quebra cabeça de corpo humano, folhas para desenho, canetas coloridas, boneco desmontável.

Ambiente/Espaço: preferencialmente sala.

Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

Participação: individual ou em grupo.

Roda

Objetivo

Esta atividade tem como objetivo estimular a percepção corporal das crianças. Desta forma, a criança passa a ser capaz de identificar partes do próprio corpo, partes do corpo de outra pessoa, além de associar partes do corpo com o ambiente.

Estratégia

Reúna um grupo não muito grande de crianças formando uma roda, a seguir ligue o som com a música. As músicas também podem ser cantadas pelo grupo, de forma que as partes do corpo sejam relacionadas com a posição na roda. Por exemplo: “Minha mão direita está dentro da roda, minha mão esquerda está fora da roda...”; “Meu pé direito está do lado do (fala o nome do colega do lado citado)...”. Músicas mais conhecidas também podem ser utilizadas, como: “Cabeça, ombro, joelho e pé...”.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação motora global*
- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Orientação espaço-temporal*
- *Coordenação visuomotora*
- *Habilidades sociais*

Materiais: um rádio comum, músicas infantis que abordem temas citando partes do corpo.

Ambiente/Espaço: preferencialmente em uma ambiente com espaço amplo.

Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

Participação: individual ou em grupo.

Jogo do elevador

Objetivo

Aprender a conhecer e nomear as diferentes partes de seu corpo.

Estratégia

Cada criança dispõe de um bambolê, assim como o adulto. Este explica aos alunos que o bambolê é o elevador e que ele vai subir e descer os andares do corpo.

- primeiro imitar o adulto localizando os diferentes “andares” do corpo.
- as crianças devem verbalizar o local onde ficou o bambolê.
- a partir do tronco, indicar às crianças que coloquem o bambolê para cima, para baixo, em cima, embaixo. Verbalizar os diferentes lugares.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação motora global*
- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Orientação espaço-temporal*
- *Coordenação visuomotora*

Materiais: bambolê.

Ambiente/Espaço: preferencialmente sala.

Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

-Participação: individual ou em grupo.

Circuito

Objetivo

Estimular o corpo nos seus movimentos globais e precisos, e um bom equilíbrio. Esses exercícios expressam a noção ou modelo que a pessoa possui do seu corpo e das variadas posturas assumidos.

Estratégia

- arrastar-se no chão (passar por baixo das cadeiras);
- rolar de lado (como descendo uma ladeira);
- andar de frente, de trás, de um lado e de outro;
- andar normal, rápido e devagar;
- andar por cima de objetos colocados no chão;

- andar de quatro (imitar bichos);
- andar de joelhos;
- andar de cócoras.

Conhecimento das partes do corpo:

- tocar as partes do corpo;
- fazer o formato do corpo no papel cartão e desenhar dentro dele;
- dizer o nome das partes do corpo e o que faz cada uma;
- tocar as partes do corpo do colega com reconhecimento da mesma;
- braços para frente e para trás;
- reproduzir uma figura humana utilizando formas geométricas;
- construção de boneco de madeira;
- quebra cabeça de figuras humanas.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação motora global*
- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Orientação espaço-temporal*
- *Equilíbrio*
- *Coordenação motora fina*
- *Tônus*
- *Coordenação visuomotora*

Materiais: cadeiras, objetos variados, papel cartão, lápis de cor, canetas hidrográficas, quebra-cabeça de figuras corporais, itens de madeira.

Ambiente/Espaço: preferencialmente sala de aula com amplo espaço.

Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

Participação: individual ou em grupo.

Dança do corpo

Objetivo

Para trabalhar o esquema corporal podemos utilizar algumas brincadeiras e músicas que estimulem a criança a tocar ou mostrar os seus próprios segmentos corporais.

Estratégia

Devem-se escolher algumas músicas que contenham as partes do corpo a serem exploradas. Em seguida deve-se orientar aos participantes quando aos movimentos que serão realizadas.

Exemplo:

Polegares

Polegares

Onde estão

Aqui estão

Eles se saúdam

Eles se saúdam

E se vão

E se vão

Inicia-se com os polegares, e depois se canta a música para os indicadores, dedo médio, anulares, dedo mínimo, e todos os dedos.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Orientação espaço-temporal*
- *Equilíbrio*

Materiais: rádio e CD com as músicas.

Ambiente/Espaço: preferencialmente um ambiente com amplo espaço.

Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

Participação: individual ou em grupo.

Espelho

Objetivo

Esse tipo de atividade estimula o desenvolvimento da criança, que aprende a se reconhecer, em imagens e no real, bem como suas partes do corpo. Ela aprende também que os corpos de outras pessoas possuem partes iguais às suas e adquire consciência de que seu corpo continua existindo mesmo de olhos fechados, bem como adquire avaliação, controle e orientação de si própria.

Estratégia

Há duas formas de realizar esta atividade:

1ª) A criança se vê no espelho e se reconhece, mostrando e tocando as partes do seu corpo, diferenciando-as. Após, mostra as mesmas partes do corpo em outra pessoa. Em seguida, esse mesmo exercício é feito sem a presença do espelho, terminando com venda nos olhos da criança.

2ª) Diante do espelho e depois sem o espelho a criança deve:

- Mostrar, tocar os elementos essenciais do corpo: cabeça, peito, braço, barriga, pernas e pés.
- Diferenciar: mão e braço, peito e ventre, perna e pé. A criança deverá reconhecer as partes do rosto: nariz, olhos, boca, queixo, sobrancelhas, cílios. Trabalhar também com os dedos: a criança deverá apresentar o pulso, o dedo maior e o dedo menor, os nomes dos dedos são ensinados a criança pedindo que ela levante um a um dizendo os respectivos nomes dos dedos.
- Transpor ao outro: mostrar os ombros, as pernas, os pés do colega (ou do terapeuta).
- Mão direita, mão esquerda – pé direito, pé esquerdo.
- Primeiramente o trabalho deverá ser realizado de olhos abertos, e a seguir de olhos fechados.

Olhos abertos: aprendizado.

Olhos fechados: quando dominar as partes do corpo.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Orientação espaço-temporal*
- *Equilíbrio*

Material: Espelho grande e lenço para cobrir os olhos da criança (opcional).

Ambiente/Espaço: preferencialmente um ambiente com amplo espaço, pode ser realizado em uma sala.

Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

Participação: individual ou em grupo.

Corpo dinâmico

Objetivo

Estimular os aspectos psicomotores como esquema corporal, lateralidade, orientação espacial e imagem corporal.

Estratégia

A criança será orientada a colocar os objetos em si mesma sendo assim estimulada a desenvolver a percepção de si, de seu corpo, de sua orientação corporal. A brincadeira pode ser realizada em frente a um espelho para a criança poder ver seus próprios movimentos.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- Esquema corporal
- Lateralidade
- Orientação espacial
- Imagem corporal

Material: objetos como boné, nariz de palhaço, brincos, anéis, colares, pulseiras, elástico de cabelo, óculos, luva, meia, roupa em geral e, espelho (opcional) etc.

Ambiente/Espaço: preferencialmente em uma sala.

Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

Participação: individual ou em grupo.

Auto-desenho com guache

Objetivo

O objetivo dessa atividade é fazer com que a criança se conheça, conheça o próprio corpo, perceba o tamanho, forma e contorno de seu corpo e segmentos dele. Pode também, realizando a atividade em outras crianças, estimular a socialização, deixando que se toquem e que toquem outras crianças. Além disso, essa atividade estimulará os sentidos de tato através dos exteroceptores.

Estratégia

As crianças desenharão partes do seu corpo, como as mãos, os pés, as pernas, contornando seu corpo com o pincel na cartolina. Elas poderão também contornar os próprios colegas tendo noção assim das diferenças de uma pessoa para outra. Além disso, as crianças poderão molhar a palma da mão na tinta guache e colocar a mão na cartolina como se fosse um carimbo. A mesma coisa pode ser feita com os pés. Dessa forma elas estimularão também as sensações de tato.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Orientação espaço-temporal*
- *Coordenação motora fina*
- *Habilidades sociais*

Material: Tinta guache, cartolinas, pincel, água.

Ambiente/Espaço: preferencialmente em uma sala.

Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

Participação: individual ou em grupo.

Achando o brinquedo

Objetivo

Aprender e dominar sua orientação espacial (noção de direita/esquerda, frente/trás, em cima/embaixo, etc.).

Estratégia

Deslocar o brinquedo em diversas direções segundo o comando verbal do educador ou esconder o brinquedo e pedir para a criança procurá-lo dando dicas como: mais para a direita, para trás, etc.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Lateralidade*
- *Orientação espacial*

Material: um brinquedo da preferência da criança.

Ambiente/Espaço: preferencialmente em uma sala.

Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

Participação: individual ou em grupo.

Aprendendo com o som

Objetivo

Aprender e dominar as noções de tempo e velocidade (rápido, lento, sempre, continuidade, raro, etc).

Estratégia

O educador executa um ritmo com esse som do brinquedo ora rápido, ora lento, ora pausado, ora contínuo, etc.; e pede que a criança repita o movimento.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Lateralidade*
- *Orientação temporal*
- *Coordenação visuomotora*

Material: um brinquedo que emite som, por exemplo, um chocalho, um tamborzinho, etc.

Ambiente/Espaço: preferencialmente um ambiente com amplo espaço.

Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

Participação: individual ou em grupo.

Trabalhando esquema corporal

Objetivo

Estimular o corpo nos seus movimentos globais e precisos, atingindo o gesto harmônico e um bom equilíbrio, além de trabalhar dominância e domínio corporal. As atividades propostas devem ser realizadas com crianças a partir da idade de dois anos e meio.

Estratégia

As crianças devem exercitar o equilíbrio realizando os seguintes movimentos:

- Arrastar-se no chão (passar por baixo das cadeiras)
- Rolar de lado (como descendo uma ladeira)
- Andar: de frente, de trás, de um lado e de outro.
- Andar normal, rápido, devagar.
- Andar por cima de objetos colocados no chão
- Andar de quatro (imitar bichos)
- Andar de joelhos
- Andar de cócoras
- Correr: devagar e rápido
- Corrida de obstáculos
- Saltar: por cima de uma corda, por cima de objetos pequenos, de degraus de escadas, o mais longe possível, de arco em arco.
- Brincar de trem, Amarelinha, Jogos de bola
- Jogos de *Equilíbrio*: andar sobre um banco, andar em cima da linha, andar de quatro por baixo de bancos, pular com um pé, ficar equilibrado em um pé
- Jogos de inibição: parar de correr ao toque de apito, parar diante de um obstáculo, jogo de estátuas.

Para exercitar noção esquema corporal, as crianças devem:

- Tocar as partes do corpo; fazer o formato do corpo no papel cartão e desenhar dentro dele; dizer o nome das partes do corpo e o que faz cada uma; tocar as partes do corpo do colega com reconhecimento das mesmas; braços pra frente e pra trás; andar com bolas entre as pernas; brincar de cabra cega; brincadeiras que envolvam partes do corpo como o macaco mandou; utilização de músicas de reconhecimento de partes do corpo; receber uma bola na mão, no pé, na cabeça e etc, reproduzir uma figura humana utilizando formas geométricas; construção de boneco de madeira, quebra cabeça de figuras humanas. Para o treino de dominância e noção de lateralidade, as crianças devem executar os seguintes movimentos:
- De pé elevar o braço direito, relaxar mão, braço, antebraço.

- De pé elevar o braço esquerdo, relaxar mão, antebraço, braço.
- De pé elevar os dois braços, relaxar mãos, antebraços, braços.
- Equilibrar o corpo para trás e para frente, para a direita e para a esquerda com a planta dos pés no chão.
- Circundação para a direita e para a esquerda.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Equilíbrio*
- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*

Material: objetos pequenos, corda, bola, giz, pedrinha para a amarelinha e um apito.

Ambiente/Espaço: preferencialmente em espaço amplo e que tenha escada

Tempo de Duração: depende da disposição das crianças

Participação: individual e em grupo.

Boneco desmontável

Objetivo

Desenvolver a noção da imagem corporal em suas proporcionalidades.

Estratégias

O terapeuta poderá criar várias maneiras de brincar com a criança utilizando o boneco, desde um simples pedido “Cadê a perna do boneco?”, ou fazer um simples sorteio da parte do corpo do boneco para que a criança coloque-a no mesmo ou mesmo fazendo associações “Com o quê o tenista segura a raquete? ” aí a criança deverá pegar a mãozinha do boneco e o terapeuta novamente pergunta “ Mas onde essa mãozinha está grudada? ” aí a criança deverá pegar também o braço do boneco. Ou também “ Com o que a gente chuta a bola? ”..

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

Esquema e imagem corporal

Material: boneco com o corpo desmontável em mãos, braços, pés, pernas, tronco, cabeça que também se desmonta em olhos, orelhas, boca e nariz.

Ambiente/Espaço: preferencialmente em espaço amplo e que tenha escada.

Tempo De Duração: 30 min.

Participação: individual.

Quebra-cabeça

Objetivo

Desenvolver o esquema e imagem corporal, bem como noções de proporcionaliza de através da utilização de peça de quebra-cabeça.

Estratégia

A criança deve ir montando as peças do jogo, visando obter no final a imagem do corpo humano, se necessário o terapeuta deve ir ajudando na montagem caso a criança não esteja obtendo sucesso.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Imagem e esquema corporal*
- *Coordenação motora fina*

Material: Jogo de quebra-cabeça do corpo humano, com peças grandes para que a atividade não se torne muito difícil e para que a criança não engula as peças. No corpo a ser montado as principais partes que chamam a atenção da criança devem aparecer com prioridade, como boca, mão, pernas, olhos, etc.

Ambiente/Espaço: ambiente fechado com mesa e cadeira.

Tempo de Duração: 30 min.

Participação: individual.

Cabeça, ombro, joelho e pé

Objetivo:

Desenvolver noção imagem, esquema corporal e linguagem.

Estratégia

Pedir para a criança apontar em uma figura, em outra pessoa e nela mesma os olhos, orelhas, nariz, boca, braços, mãos, pernas e pés. Nessa atividade analisa-se a capacidade da criança de correlacionar a linguagem com o segmento corporal apontado, aumentando-se a velocidade da brincadeira aperfeiçoa-se a afirmação do esquema corporal.

Apresentar uma foto ou figura humana para a criança e pedir para ela identificar partes do corpo. Essa atividade permite a criança que se identifique com a foto ou figura e procure nela partes que reconheça em seu próprio corpo. Algumas músicas estimulam a criança a tocar ou mostrar partes de seu corpo. Exemplo:

Cabeça ombro joelho e pé joelho e pé

Cabeça ombro joelho e pé

Olhos ouvidos boca e nariz

Cabeça ombro joelho e pé joelho e pé

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- Esquema e imagem corporal
- Habilidades cognitivas

Material: foto ou figura humana.

-Ambiente/Espaço: ambiente fechado de preferência.

-Tempo de Duração: 30 min.

-Participação: individual.

Jogos com bolinhas tipo ping-pong

Objetivo

Aprender a conhecer e a nomear as diferentes partes do corpo.

Estratégia

Cada criança dispõe de uma bolinha, vai brincar usando diferentes partes do corpo seguindo a indicação da professora:

- Com o punho
- Com a palma da mão
- Com o cotovelo
- Com o antebraço
- Com a coxa
- Com o joelho.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Esquema e imagem corporal*
- *Equilíbrio*
- *Habilidades cognitivas*
- *Coordenação global*

Material: bolinhas de ping-pong.

Ambiente/Espaço: ambiente fechado de preferência.

Tempo de Duração: 30 min.

Participação: individual ou em duplas.

Cabra-cega

Objetivo

Reconhecer o espaço ao redor

Estratégia

Tapam-se os olhos da criança com uma venda e deve pedir para que ela ache o instrutor. Ou então pode trabalhar com um grupo de crianças, pedindo para uma delas achar o seu colega.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*

Material: faixa de tecido para vender os olhos das crianças.

Ambiente/Espaço: ambiente fechado de preferência.

Tempo de Duração: 30 min.

Participação: em grupo.

Trajeto com obstáculos

Objetivo

Desenvolva a capacidade de movimentar o próprio corpo de forma integrada, em volta de objetos no espaço e passando por eles, sabendo distinguir em cima, em baixo, atrás, em frente, para esquerda, para direita. É importante também que a criança aprenda a discriminar figuras geométricas (linhas retas, horizontais, verticais e esferas, cubos etc.).

Estratégia

Será realizada uma gincana na qual a criança terá de passar por dentro de túneis (feitos com as caixas de papelão) e de bambolês, terá de passar em “zig-zag” pelos cones, pular os blocos de madeira, dar voltas pela bola.

Obs.: O trajeto pode começar em um nível de menos complexidade e conforme as crianças forem evoluindo, pode-se mudar o trajeto, dispondo os obstáculos de maneiras diferentes para que o trajeto se torne mais “desafiador”.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Imagem corporal*

Material: caixas de papelão, bambolês, cones, bolas, blocos.

Ambiente/Espaço: ambiente aberto de preferência.

Tempo de Duração: 30 min.

Participação: individual.

Escravo de jó

Objetivo

Treinar a orientação temporal e a capacidade de seguir ritmos. A atividade também treina a agilidade da criança além de exigir muita atenção.

Estratégia

Cada criança pega apenas uma peça na mão, quando se começa a música a criança deve passar a peça para o colega ao lado (direito) no ritmo da música e obedecendo ao que a música pede, a criança que errar sai da brincadeira. O nível de dificuldade vai aumentando cada vez que uma criança sai. Começa-se cantando a música inteira, depois se canta ela somente como “lálala...”, depois só com murmúrios e o último estágio a criança tem que seguir o ritmo sem a música. A velocidade da brincadeira também pode ser aumentada conforme as crianças melhoram o desempenho

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação temporal*
- *Habilidade Cognitiva*

Material: Peças pequenas (blocos de montar, tampas de garrafa, pedrinhas, etc.) na mesma quantidade a qual for o número de crianças participando.

Ambiente/Espaço: ambiente fechado de preferência

Tempo de Duração: 30 min

Participação: coletiva

Estátua

Objetivo

Trabalhar orientação espacial e domínio corporal e equilíbrio.

Estratégia

As crianças são orientadas a ficar em um determinado ponto e um adulto fica a frente delas, a certa distância. Quando o adulto virar de costas, as crianças devem correr em direção à ele, porém quando ele virar de frente de novo as crianças devem ficar estátuas. Aquela criança que se mover, volta ao ponto de início do jogo. Para a criança conseguir ficar sem se mover, tem de prestar atenção em como seu corpo está em relação ao espaço, além do equilíbrio, controle de seu corpo, entre outros.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*

- *Esquema corporal*
- *Equilíbrio*

Material: giz de cera para desenhar a amarelinha no chão.

Ambiente/Espaço: ambiente fechado de preferência

Tempo de Duração: 30 min

Participação: coletiva

UNIVERSO
Editora e Produtos Gráficos e Pedagógicos

Tateando no escuro

Objetivo

Promover tomada de consciência da criança da situação de seu próprio corpo em um meio ambiente, isto é, do lugar e da orientação que pode ter em relação às pessoas e coisas.

Estratégia

Tapar os olhos da criança com a faixa e ir orientando a criança em relação ao caminho que ela deve seguir para não trombar com os objetos espalhados. Dar instruções do tipo: “Vire à esquerda, vá reto, vire à direita...” e assim por diante.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Esquema corporal*
- *Equilíbrio*

Material: Faixa para tapar os olhos.

Ambiente/Espaço: Sala ampla com objetos como cadeiras e almofadas espalhadas.

Tempo De Duração: 30 min.

Participação: individual.

Corrida do saco com obstáculo

Objetivo

Dar capacidade à criança de situar-se em função da sucessão dos acontecimentos (antes, após, durante), e da duração de intervalos como noções de tempo longo, tempo curto, noções de aceleração e freada, noções de cadência rápida e lenta.

Estratégia

A criança deverá fazer vários exercícios em um determinado período. Em dois minutos (por exemplo) ela deverá caminhar sobre uma trilha de pneus e ir pulando de um local a outro dentro do saco. Ela deverá saber que terá que ir a certa velocidade para que o tempo não se esgote.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*
- *Equilíbrio*

Material: - Pneus e sacos grandes de tecido

Ambiente/Espaço: ambiente amplo e aberto

Tempo de Duração: 30 min

Participação: coletiva

Mundo das formas e cores

Objetivo

Exercitar noções de orientação espacial e lateralidade.

Estratégia

O terapeuta pode trabalhar com 1 ou mais crianças (no máximo com quatro crianças); o terapeuta pede à criança uma sequência de figuras e suas respectivas cores; as figuras estão espalhadas pelo chão e a criança deve identificar o local da figura e coloca-la na sequência determinada pelo terapeuta, dentro da caixa.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora fina*
- *Habilidades cognitivas*

Material: uma caixa de madeira de tamanho médio; algumas fichas de plástico, cartolina com formas geométricas coloridas desenhadas nestas.

Ambiente/Espaço: ambiente fechado.

Tempo de Duração: 30 min.

Participação: individual ou em grupo.

Caça ao brinquedo

Objetivo

Exercitar noções de orientação espacial e lateralidade.

Estratégia

Vendam-se os olhos da criança, a coloca dentro de uma sala, onde devemos espalhar os

brinquedos. Uma pessoa fica orientando a criança, dizendo as direções que ela deve seguir, por exemplo: mais para a direita, mais para a direita, para cima, para baixo, até que a criança encontre todos os brinquedos. Com esse tipo de atividade a criança está desenvolvendo sua noção de espaço, assim ela é capaz de se posicionar melhor no espaço.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*
- *Lateralidade*

Material: brinquedos e uma venda.

Ambiente/Espaço: ambiente fechado.

Tempo de Duração: 30 min.

Participação: individual.

○ corpo

Objetivo

Trabalhar esquema corporal.

Estratégia

Esta brincadeira consiste em fazer a criança cantar e apontar as partes do corpo, seguindo a letra da música: Cabeça, ombro, joelho e pé, joelho e pé. Cabeça, ombro, joelho e pé, joelho e pé. Olhos, ouvidos, boca e nariz. Cabeça, ombro, joelho e pé, joelho e pé!

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*
- *Esquema corporal*

Material: aparelho de som e o CD

Ambiente/Espaço: ambiente fechado

Tempo de Duração: 30 min

Participação: coletiva

Mamãe da rua

Objetivo

Trabalhar noção espacial

Estratégia

Delimita-se onde serão as duas margens seguras e entre elas fica sendo o espaço onde a criança pode ser pega. Uma criança fica no meio tentando pegar as outras que estão atravessando de uma margem para a outra. Para que seja segura, essa brincadeira deve ser feita em local afastado de veículos, e longe de quinas ou objetos nos quais as crianças possam trombar.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*

Material: nenhum.

Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

Tempo de Duração: 30 min.

Participação: coletiva.

Pular corda

Objetivo

Trabalhar orientação temporal

Estratégia

Para desenvolver ritmo, deve-se trabalhar com música. As atividades mais conhecidas são as cantigas de roda e as de pular corda. Que devem também, serem feitas em grupo. Alguns exemplos de cantigas de roda são: ciranda-cirandinha, adoleta e corre cutia. Alguns exemplos de músicas para pular corda são: “um homem bateu em minha porta e eu abri...” e “sal, pimenta, fogo, foguinho.” As brincadeiras de pular corda exigem um certo grau de coordenação motora, sendo aplicadas para crianças um pouco mais velhas e sempre acompanhadas por um adulto.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*
- *Equilíbrio*
- *Esquema corporal*

Material: corda.

Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

Tempo de Duração: 1h.

Participação: coletiva.

Siga o mestre

Objetivo

- Trabalhar com crianças, acima de 7 anos, para não deixar que distúrbios relacionados a lateralidade se instalem;
- Trabalhar com a capacidade espacial concreta de calcular as distâncias e direções, da análise espacial e planificação motora;
- Trabalhar com a capacidade de memorização sequencial visual.

Estratégia

1° Para iniciar a brincadeira, pode-se começar cantando a música:

“Adoleta,

Lepeti,

Letoma,

Lê café,

Com chocola,

Adoleta,

Puxa o rabo do tatu,

Quem saiu foi tu.”

Enquanto cantam a música, as crianças deverão bater nas palmas da mão dos companheiros:- se for em grupo, forma-se um círculo no qual as crianças ficam com os braços levemente abduzidos e os antebraços levemente fletidos com a mão direita em cima da mão esquerda da criança ao lado e a mão esquerda de baixo da mão direita da criança do outro lado. Ao iniciar o cantar da música uma criança deverá começar a bater com sua mão direita, na mão direita da criança ao seu lado esquerdo, e assim sucessivamente, até chegar na parte em que se canta “quem saiu foi tu” que a criança da esquerda não deve deixar a da direita bater em sua mão. Se a da direita acertar, a da esquerda sai. Mas se ela errar, ela que deverá sair.

- se for individual, o cuidador deverá brincar com a criança. Uma pessoa deverá ficar com os braços levemente fletidos, um antebraço a 90°, supinado com a palma da mão virada para cima, e o outro antebraço fletido a mais ou menos a 150°, pronado e com a palma da mão virada para baixo. A outra pessoa deverá ficar na mesma posição, mas invertido, de modo que as palmas das mãos de um bata nas palmas das mãos do outro. Enquanto cantam, as palmas das mãos devem bater-se e inverter na sequência, ou seja, aquele que, num versinho da música, se encontra com a mão direita em cima, com a palma da mão virada para baixo e a da esquerda em baixo, com a palma da mão virada para cima, deverá ficar com a mão direita em baixo, com a palma da mão virada para cima e a da esquerda em cima, com a palma da mão para baixo, no outro versinho. E assim sucessivamente,

até que chega no verso “quem saiu foi tu”, em que a criança que cantará o verso deverá ficar com as duas mãos para cima (palma da mão virada para baixo), para tentar acertar a outra, que estará com as duas mãos para baixo (palma da mão virada para cima). Se a criança acertar, ela ganha, mas se errar perde.

2. A segunda parte da brincadeira, o chefe (cuidador) realiza um caminho em uma sala e a criança deverá imitar o mesmo caminho. Para auxiliar e, para verificar a lateralidade da criança, o cuidador deve indicar em alguns momentos se é para esquerda ou para a direita que a criança deve ir. O cuidador vai pela esquerda pega uma bola que se encontra a direita da mesa (deve haver duas bolas, um na direita e outro na esquerda, em todas as mesas) na segunda mesa, vai em direção ao segundo banco da direita, caminha sobre ele, vai para o último banco da esquerda, caminha sobre ele e sai. Quando a criança iniciar, o cuidador pode mudar o caminho falando: “Eu fui pela esquerda, mas eu queria que você iniciasse pela direita, desse a volta na primeira mesa e pegasse o objeto da esquerda da segunda mesa e seguisse o mesmo caminho que eu fiz”.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*
- *Equilíbrio*
- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Habilidades cognitivas*

Material: bancos grandes, Mesas e Bolas coloridas.

Ambiente/Espaço: um local grande e espaçoso.

Tempo de Duração: 1h.

Participação: coletiva.

Escravos de jó e memorizando

Objetivo

- Brincar com um grupo de crianças acima de 6 anos;
- Treinar a capacidade de organização e ordenação;
- Treinar a capacidade de processamento simultâneo e sequencialidade da informação;
- Treinar a capacidade de retenção, de reauditorização e revisualização.

Estratégia

1°. Reunir um grupo de crianças e formar um círculo, onde as crianças deverão permanecer sentadas, com as pernas cruzadas.

2° Explicar a brincadeira para as crianças.

3° Ensinar a letra da música para as crianças

“Escravos de Jô

Jogavam caxangá

Tira,

Põe,

Deixa ficar,

Guerreiros,

Com guerreiros

Fazem zigue,

Zigue

Zá”

4° Cantar a música com as crianças.

5° A partir do momento que as crianças souberem mais ou menos a letra da música, combinar o cantar com o movimento das caixas de fósforo. Ou seja, enquanto cantam, deverão passar a caixa para o colega do lado. Quando a letra falar “tira”, “põe”, “deixa ficar”, deve-se fazer os movimentos respectivos com as caixas. O mesmo deverá ocorrer quando se canta “zigue-zigue-zá” (fazer o movimento de vaivém com as caixas).

6° Quando as crianças já estiverem realizando adequadamente o movimento, a música deverá ser murmurada (“mum, mum, mum, ...”) e combinada com os mesmos movimentos. E posteriormente, pode-se realizar os movimentos e “cantar para dentro”, ou seja, em silêncio.

Memorizando

1° Formar novamente um círculo, onde as crianças deverão permanecer sentadas, com as pernas cruzadas.

2° Uma criança ou o cuidador deverá escolher um lugar (como por exemplo, o quarto, a sala, a cozinha, a rua, a papelaria etc.).

3° Esta criança ou cuidador deverá falar alguma coisa que tem no lugar escolhido.

4° A criança ao lado da pessoa que iniciou deverá repetir a palavra citada anteriormente e mais algum objeto de escolha que há no local selecionado.

5° A criança ao lado da segunda criança deverá repetir os objetos escolhidos pela primeira e pela segunda criança e deverá acrescentar mais um objeto que há no local eleito. E assim sucessivamente. No entanto, a criança deverá repetir na ordem que os objetos estão sendo ditos. Quando uma criança errar, deverá se retirar da roda, até que haja um vencedor. Por exemplo, o local esco-

lhido foi o quarto. A primeira fala cama. A segunda deverá falar cama e armário. A terceira deverá falar cama, armário e roupa, e assim sucessivamente.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação temporal*
- *Lateralidade*
- *Habilidade Cognitiva*

Material: Caixas de fósforo ou pedrinhas (o número deverá corresponder ao número de crianças).

Ambiente/Espaço: ambiente aberto e espaçoso.

Tempo de Duração: 1h.

Participação: coletiva.

Lançamento

Objetivo

Esse exercício trabalha com a noção de frente, trás, direita, esquerda, em cima, embaixo e etc., desenvolvendo a noção de espaço.

Estratégia

Posiciona-se a criança em relação aos objetos, de acordo com comandos verbais como “direita”, “esquerda”, “à frente”, “atrás”. Depois o exercício se completa com o lançamento de uma bola leve na direção que foi pedida.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*
- *Equilíbrio*

Material: bola.

Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

Tempo De Duração: 30 min.

Participação: coletiva.

Deslocamento entre obstáculos

Objetivo

Conforme o movimento da criança ocorre o desenvolvimento de movimento corporal, bem como sua relação com o meio externo.

Estratégia

A criança se movimenta entre os obstáculos, se desviando, de acordo com um circuito ou comandos verbais.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*
- *Equilíbrio*
- *Esquema corporal*

Material: obstáculos aleatórios.

Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

Tempo de Duração: 30 min.

Participação: individual.

Inventando histórias

Objetivo

Estimular interesse pela leitura e escrita dando ênfase na memória, além de trabalhar orientação temporal.

Estratégia

As crianças devem ouvir histórias ou músicas que contenham história com começo meio e fim. Observar animais (mosca, lesma, lagartixa, gato, tartaruga, etc.) e dizer quais são os mais velozes e os mais lentos. Mover carrinhos rápida e lentamente, seguindo instruções do professor. Plantar feijões e observar o seu crescimento. Posteriormente, o professor e as crianças desenharam a história da vida do feijão, passando pelas etapas do seu desenvolvimento, da semente até a planta adulta.

Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação temporal*
- *Habilidade cognitiva*

Material: livros de história e CD músicas infantis.

Ambiente/Espaço: ambiente fechado.

Tempo de Duração: 1h.

Participação: de preferência em grupo.

Opções de atividades por aspecto psicomotor e ambiente/espço

Agora é hora de treinar suas habilidades. A partir destas atividades, desenvolva as estratégias em suas práticas com o seu grupo de crianças.

Coordenação motora global

- Construção de Maquetes
- Dobraduras gigantes
- Montar quebra-cabeça gigante no chão
- Fazer imagem do corpo humano em tamanho natural
- Fazer roupas de papel e dançar
- Teatro
- Pintura no corpo com pincel
- Pintura no corpo com o dedo
- Brincar com fitas coloridas
- Jogos com bola (futebol, vôlei, queimada, etc.)
- Jogos com Bexiga
- Danças
- Circuitos
- Roda pneu de borracha
- Duro ou mole
- Morto vivo
- Estátua
- Esconde-Esconde
- Cirandas
- Cantigas de roda

Esquema corporal

- Queima
- Betes
- Cabra-cega

UNIVERSO
Editora e Produtos Gráficos e Pedagógicos

- Bonecas
- Fantoches
- Bambolê
- Peteca
- Dama
- Fantasias
- Ioiô
- Morto-vivo
- Estátua
- Danças folclóricas
- Danças variadas

UNIVERSO

Editores e Produtos Gráficos e Pedagógicos

Laterabilidade

- Maquetes
- Brincadeiras de trânsito
- Desenhos diversos (utilizando os comandos centro da folha, direita, esquerda, acima, abaixo, etc.)
- Brincadeiras com bola (pensando no lado que a criança vai pegar o objeto)
- Esculturas de madeira, sabão, argila, massinha, biscuit, etc.
- Corridas com materiais para equilíbrio de um membro só, alternando-os
- Encaixes de objetos diversos e geométricos em uma abertura-correspondente
- Corrida do ovo na colher
- Cordas
- Dardo
- Dobraduras
- Futebol de botão
- Rodas
- Cirandas

Orientação espaço-temporal

- Espacial

- Trabalhos com mapas
- Caça-palavras
- Constelação solar
- Globo da Terra
- Relógio de Sol
- Brincar de casinha
- Câmara de ar
- Peteca
- Corda
- Damas
- Trilha
- Geleias/Melecas
- Jogo da Velha
- Marcenaria
- Pesca
- Tiro ao alvo
- Betes
- Gato e Rato
- Bexigas/Balões

Temporal

- Queima
- Betes
- Cabra-cega
- Gato e rato
- Adoleta
- Argila
- Bonecos
- Plantar feijão
- Histórias infantis
- Peteca

UNIVERSO

Editora e Produtos Gráficos e Pedagógicos

- Dobraduras
- Fantoches
- Estátua
- Danças de rua
- Danças circulares
- Ritmos diversos

UNIVERSO

Editora e Produtos Gráficos e Pedagógicos

Coordenação motora fina

- Recortes diversos
- Mosaicos
- Colagens
- Bijuterias de canudos de jornais
- Pinturas e desenhos diversos
- Construção de figuras geométricas com sucata
- Bola de gude
- Baralho
- Dominós
- Vídeo game
- Bugalha
- Boliches
- Confecção de roupas de boneca
- Modelagens com massinhas
- Lego
- Ioiô
- Jogo de argolas

Tônus e Equilíbrio

- Diversos movimentos com pneus
- Diversos movimentos com madeira
- Corda de variados tamanhos
- Bastão pequeno

- Andando sobre linhas no chão

Atividades próprias para ambiente aberto

- Arranca-rabo
- Arrastão
- Barra Manteiga
- Batata-quente
- Boca de forno
- Bobinho
- Cacique
- Cachorrinho
- Cinco marias
- Chicotinho
- Congelado
- Corrida do saco
- Esconde-esconde
- Estátua
- Galinha gorda
- Jogo de peteca
- Lenço-atrás
- Jogo do desafio
- Mãe da rua
- Gato e rato
- Passa anel
- Morto ou vivo
- Passa prenda
- Pega-pega
- Peixinhos
- Pique-volta
- Pisca-pisca
- Policia e Ladrão

UNIVERSO

Editora e Produtos Gráficos e Pedagógicos

- Pular corda
- Queimada
- Quente ou frio
- Sombra
- Tá com quem
- Três, três, passarás

UNIVERSO

Editora e Produtos Gráficos e Pedagógicos

Atividades próprias para ambiente fechado

- Abelhinha
- Aponte o que ouviu
- Ar, Terra e Mar
- Bilboquê
- Bola na Caixa
- Bom dia ou Boa Tarde
- Continue a história
- Corrida do alfabeto
- Dance como eu danço
- Desenho coletivo
- Esculpir o amigo
- Farra do palito
- Futsopro
- Guarda de Zoológico
- Jogar pião
- Hora de formar grupos
- Jogo da boa memória
- Jogo da verdade x mentira
- Jogo das cores
- Jogo das palavras proibidas
- Jogo do PIM
- Jogo do Vocabulário
- Juntando as palavras

- Mímica
- Nunca “porque sim”, nem “porque não”
- Manduca Manda
- O gato do Xico
- O que está diferente?
- Objeto escondido
- Que animal eu sou?
- O que é, o que é?
- Sou Imperador
- Tire um igual
- Trava-língua
- Vai e volta
- Você conhece o Juca?

UNIVERSO

Editora e Produtos Gráficos e Pedagógicos

Jogos Participativos

- Abraço Musical
- Anjo da Guarda
- Brincando de Caranguejo
- Bola por cima, bola por baixo
- Cabo de Guerra
- Dança do Bambolê
- Não deixe a bola cair
- Passeio do bambolê
- Túnel musical
- Toca do coelho.

Gincanas para trabalhar com atividades psicomotoras:

1. Grito de guerra

Criar e apresentar o “grito de guerra” da equipe – o melhor ganhará 10 pontos.

2. Basquete no balde

- Nessa brincadeira, deverá haver 3 participantes, um balde ou saco.
- Um será o arremessador, que ficará com a bola, outro, a cesta que segurará o balde ou o saco e o outro, o orientador que dará as instruções.
- Os dois primeiros terão os olhos vendados e deverão ficar a uma distância de aproximadamente 5m.
- Rodarão até ficarem “tontos”, então, será dada a ordem para começar, o orientador dará instruções para o arremessador jogar a bola dentro do cesto e para o outro participante (o cesto), orientações para receber a bola.
- Ganha que fizer o maior número de cestas em menos tempo.

3. Confusão de sapatos

Traçam-se duas linhas paralelas a uma distância de 10m.

- Atrás de uma das linhas (a de partida), ficam alinhados os participantes;
- atrás da outra linha, ficam os sapatos dos participantes, todos misturados, porém, sem estarem amarrados ou abotoados;
- ao sinal de partida, todos correm para a linha de chegada e cada qual procura calçar o seu sapato.
- Este deve ser amarrado ou abotoado, conforme a necessidade. Em seguida, retorna-se à linha de partida;
- o primeiro que transpuser a linha de partida, devidamente calçado com o seu sapato, será o vencedor.

4. Corrida das bexigas

- • Material: duas bexigas cheias de água.
- • Forme duas filas com número de crianças igual em cada uma;
- • encha as duas bexigas com água;

- dê cada uma delas ao primeiro aluno da fila, que vai passar a bola de por cima da cabeça até o último e se posiciona no fim da fila;
- o segundo vem e passa a bexiga por baixo da perna e se posiciona no último lugar da fila que dá um passo à frente;
- assim vai por cima e por baixo até o primeiro chegar no começo da fila.
- A equipe que conseguir fazer isso mais rápido será a vencedora.

UNIVERSO
Editora e Produtos Gráficos e Pedagógicos

5. Bola na bandeja

- Materiais: uma bola para cada criança, uma bandeja e um saco para cada equipe.
- o(a) professor(a) divide o grupo em equipes, que se colocam em filas paralelas de partida;
- os representantes de cada equipe levam, no menor tempo possível, a bola sobre a bandeja até a meta;
- as bolas que chegam a seu destino são depositadas no saco. O aluno traz a bandeja de volta para o próximo aluno da fila, que repetirá o mesmo procedimento, e assim sucessivamente, até que todos os integrantes tenham participado;
- vence a equipe que terminar primeiro o transporte de suas bolas.

6. Encha a garrafa

- Material para cada equipe: duas garrafas PET grandes e copos descartáveis.
- Cada equipe deverá ter igual número de participantes e formar duas colunas. Em uma ponta uma garrafa vazia e, na outra, deverá ter uma cheia;
- Posicione os alunos de cada grupo lado a lado, pois o objetivo é passar a água de uma garrafa para a outra com o auxílio de copos;
- O aluno que estiver mais próximo da garrafa cheia encherá um copo com a água da garrafa e irá passando para o copo do companheiro ao lado, e assim sucessivamente até que o copo chegue ao aluno que está próximo da garrafa vazia; este pega o copo e enche a garrafa.

Nesse jogo, a equipe vencedora não é a que acaba primeiro de passar a água para a garrafa vazia, mas a equipe que conseguir passar a maior quantidade.

Vamos treinar aqui o equilíbrio e a coordenação motora.

7. "Mister balão"

- Materiais: 20 balões vazios por equipe, CD de música e aparelho para tocar o CD.
- O(A) professor(a) divide o grupo em equipes;

- cada uma delas escolhe um representante para o concurso de “Mister Balão”; 30
- a um sinal do(a) professor(a), cada equipe enche os balões e procura “recheiar a roupa” de seu candidato até que fique repleto de balões;
- coloque a música até final. Ganha a equipe que conseguir “recheiar” seu representante com o maior número de balões enquanto toca a música;

Veja outras sugestões disponíveis em:

- <http://www.portaldafamilia.org/sclazer/jogos/gincana1.shtml>. Acesso em 26/08/2014\

Referências

- ALMEIDA, G.P. **Teoria e prática em psicomotricidade**: jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis. RJ: Wak Ed. 6 ed. 2009. 160p.
- FONSECA, Vitor da. **Desenvolvimento Psicomotor e Aprendizagem**. Porto Alegre: Art-med, 2008
- LOVISE, 2000. 2525274646,9788585274641. 171 p.
- Revista Educação Infantil. Ano VI – nº 34. São Paulo: Minuano. p. 7-50
- THOMPSON, Rita. **Desenvolvimento Psicomotor e Aprendizagem**. In: *Psicomotricidade: da Educação Infantil à Gerontologia*. Cap. V. Carlos Alberto de Mattos Ferreira – Org. Lovise, 2000 – 178 p.



UNIVERSO

Editora e Produtos Gráficos e Pedagógicos



www.portaluniverso.com.br

