

## RESGATANDO A IMPORTÂNCIA DE ALGUMAS ATIVIDADES PSICOMOTORAS QUE PODEM SER DESENVOLVIDAS BASEADAS NO LÚDICO

Adeliane Tomáz da Silva<sup>1</sup>  
Elias do Nascimento Silva<sup>2</sup>

**RESUMO:** Ao pesquisarmos a temática desta pesquisa, fica subentendido que na nossa idade inicial escolar comumente víamos momentos de gritaria, calor humano e vontade de vencer principalmente em brincadeiras que possibilitavam desafios. E muito tampouco pode se fugir dos momentos em que o educador e os colegas vêm o despertar de habilidades, fragilidades e também de insegurança pelo aluno. A insegurança do aluno, aliás, é um dos desafios em que a modalidade de ensino se propõe a vencer com mais eficácia, pois o brincar/jogar/ resolver problemas enfim é uma característica da criança ao criar laços de grupo e equipe. As atividades psicomotoras são benéficas em todas as idades e não vê distinção de pessoas. Aqui busco fazer um resgate de brincadeiras de ímpeto de movimentos que possibilitam grande ganho de possibilidades como criticidade e noções de valores e respeito.

**Palavras-chave:** Resgate. Brincadeiras. Psicomotricidade.

### INTRODUÇÃO

As atividades psicomotoras quando bem usadas podem ser equiparada como um processo ensino-aprendizagem estimulante e complexo e amparado por teorias diversas da Pedagogia e da Psicologia no que se refere ao desenvolvimento integral do indivíduo. Assim sendo a escola deveria pelo menos propor de acordo com o planejamento da escola nas esferas cultural, social, afetiva, biológica e psicológica momentos onde se efetivassem as noções de lateralidade e espaço aliada a noções de valores e respeito. Nosso corpo é um organismo com diversas funções vitais e

---

<sup>1</sup> Pedagoga pela Universidade do Estado de Mato Grosso. Técnica de Desenvolvimento Infantil na Creche Infantil Inácio Luiz da Silva. Email: de\_six@hotmail.com

<sup>2</sup> Pedagogo pela Universidade do Estado de Mato Grosso. Secretario Escolar na Escola Municipal de Educação Infantil Maria Malfacini Riva. Especialista em Gestão Escolar pela Universidade da Cidade de São Paulo-UNICID. Email: ninffeto@hotmail.com.

porque não estimulá-lo e treiná-lo. O homem é passível emocionalmente e pode ser transformado, fora a elevação de sua autoestima que essas práticas pode em todas os níveis de idade.

O nosso organismo assim ele reflete aquilo que é feito externamente. Essas práticas têm um resultado positivo em sala e fora dela com atividades de objetivos e regras. Na infância é importante, contudo variedades de brincadeiras e jogos lúdicos para que se possa enriquecer o currículo e acelerar o desenvolvimento dos alunos dando-lhe opções e sugestões na resolução de desafios, A prática lúdica não é somente aquela focada nas performances e sim a que garante bem-estar físico e psicológico aos seus participantes. Sendo o professor o responsável pela turma ela terá ganhado confiança e respeito de todos quando principalmente explorar a sensações derivadas dessas atividades.

Por isso a parte do afeto e do pertencimento e tão importante aqui, pois ele terá que criar situações de empatia onde o aluno seja levado a participar e reprogramar seu tempo e espaço. “Um professor cativante, bem informado e atualizado instiga e surpreende seus alunos, deixa-os com vontade de receber, mas e mais desafios, pois eles percebem o quanto mais intensamente estão vivendo”. (SABA 2008, p.67). Logo então entende que essas aulas não funcionam no tipo professorinstrutor e ali há momentos que podem repercutir pela vida inteira, trabalhando com uma metodologia de desafios e que propõe não somente crescimento físico, mas sim de personalidade e de senso crítico.

No entanto, o sentido verdadeiro da educação lúdica, só estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo e a escolar aceitá-lo como um recurso de conhecimento sobre os fundamentos da mesma. Assim, a ludicidade e a criança caminham juntas desde o momento em que se fixa a imagem da mesma como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, à infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração.

Dependendo da situação e organização do planejamento condizente a realidade dos educandos e escola, os educadores preservam sempre a individualidade de cada criança. Nesse debate em torno da preocupação interdisciplinar de utilizar metodologias lúdicas não se pode esquecer a essência da brincadeira e seus objetivos a serem alcançados, num trabalho orientado com profissionais capacitados. Tendo e havendo a preocupação de um ensino com

diferença e qualidade contendo dinamismo e criatividade, assim esse é um assunto profundo haja vista que é necessária uma sensibilização por parte do sistema e do educador, procurando preencher as lacunas da educação.

O brincar permite ao professor trabalhar a sensibilização dos alunos, por exemplo, as aulas direcionadas a alunos com necessidades especiais ou com TDHA, por exemplo, são cerceadas de conteúdo lúdico, onde o docente experimenta e intermedia situações de diagnóstico que dá base para a sua aula. Mas reiteramos ainda que apesar dos benefícios lúdicos, o aluno não dará uma boa receptividade se não tiver cumplicidade entre ambos. A ação espontânea e voluntária no contato com brincadeiras e jogos na visão de muitos professores é que esses funcionam de maneira eficiente, daí a necessidade de se estar amparada em metodologias objetivas numa espécie de metacomunicação, pois lembrando a filosofia, “Platão aprendeu com Sócrates que o conhecimento deve ser desejado e não inculcado a força” (CHAUI, 1997).

Felinto (2000) ressalva que as transformações externas realizadas por adultos em torno da brincadeira, especificamente na música que integram as brincadeiras infantis costumam não se enraizar, pode observar- na cantiga de roda abaixo uma versão “politicamente correta”. “ não atire o pau no ga-tãa-tô, porque isso-sô, não se faz-faz-faz[...].” O momento desta versão lúdica, não se adapta em diversas escolas e regiões, pois a versão anterior é mais forte, assim entendemos que o folclore infantil duela com a modernidade. Revisitando o Projeto Político2 de uma escola de Educação Infantil que propusemos a pesquisar (2012), podemos tornar as aulas mais atrativas e nesse sentido, é necessário tornar a suas aulas e suas práticas mais atrativas na seguinte forma:

- Despertar anseios dos educandos pelas manifestações culturais e pelo reconhecimento das abordagens sugeridas e desenvolvidas nas brincadeiras;
- Entender a brincadeira cantada como meio de educação, ludicidade, desenvolvimento rítmico, musical e gestual de contribuição ao mundo de movimento dos indivíduos;

- Perspectivar as brincadeiras cantadas como acervo de simbologias e probabilidade de comentário de sentidos e conotações que possam recomendar;
- Visualizar a brincadeira cantada como mina de análise e informação, especialmente das mudanças do próprio brincar, da infância e do lúdico;

•Oportunizar aos educandos o contato com brincadeiras cantadas diferenciadas que direcionam tanto para o ato de jogar, quanto a dançar, a dramatização e a mímica, enaltecendo as suas possibilidades culturais. Os educadores necessitam ser dinâmicos, apresentarem iniciativas e, pois nossos alunos se espelham neles alguém de suma importância para eles, por isso a necessidade de mostrar aulas um tanto atrativas.

Sendo assim fundamental a boa relação aluno x professor para o sucesso do lúdico. Falaremos um pouco mais sobre os conceitos que acercam as habilidades psicomotoras, onde colocaremos algumas atividades podem ser usadas com crianças a partir da faixa etária de 03 a 05 anos de idade, usando sempre o movimento do corpo, regras e alguns limites que são específicas de algumas brincadeiras.

- Boneco montado Finalidade: A identificação de partes do corpo humano e suas posições.

Materiais: silhuetas das partes do corpo, confeccionadas em papel cartão e fita goma.

Desenvolvimento: dividir a turma em grupos; colocar as partes de quatro corpos em uma caixa no centro da quadra; sob o comando do apito, cada participante pegará uma parte do corpo e se deslocarão a um local pré- destinado para colar; sendo que cada grupo formará um boneco, será o vencedor o grupo que terminar primeiro e apresentar o boneco mais alinhado.

- Compasso: identificar os membros do corpo (braços e pernas), desenvolvendo algumas funções: equilíbrio, apoio. Desenvolvimento: em decúbito ventral com as mãos apoiadas fixamente no solo, deslocar-se com os pés, realizando uma volta em torno das mãos. Posteriormente a ação será executada de forma inversa, ou seja, fixam se os pés e desloca-se com as mãos realizando uma circunferência com os pés.

- Não deixe a bola cair: não permitir que a bola caia no chão. Desenvolvimento: os alunos ficarão em círculo, uma criança no centro de posse da bola, esta chamará um nome e ao mesmo tempo jogará a bola para o alto, o aluno chamado deverá pegar a bola antes que caia no solo. Quem deixar a bola cair irá saindo do jogo.

- Estátua: tentar não se mexer ficar parado.

Desenvolvimento: um aluno apoiado na parede de costas para os colegas deverá pronunciar a palavra “estátua”. As outras crianças a partir da linha de partida correrão e quando ouvirem a palavra estátua deverá ficar em posição imóvel. O aluno que se mexer sairá do jogo. • Onde está o chocalho? : percepção auditiva, senso de orientação, atenção e honestidade. Recursos materiais: uma latinha tampada com pedrinhas, o “chocalho”, uma venda ou lenço.

Desenvolvimento: sentados em círculos; um no meio do círculo fica de olhos vendados, e um dos componentes do círculo recebe o chocalho, tendo o cuidado de não fazer ruído para que o outro não perceba. Ao sinal de início, quem está com o chocalho agita-o, permanecendo no lugar, enquanto o jogador do centro, guiando-se apenas pelo som, procura descobri-lo. Acertando, invertem-se os papéis e o jogo continua.

Onde está o som? : percepção auditiva Recursos materiais: despertador  
Desenvolvimento: o aluno dividirá a turma em colunas de carteiras, onde todos ficarão sentados. Cada coluna escolherá seu representante, com o qual irá para fora da sala de aula. O professor junto com os alunos restantes escolherá um lugar na sala, onde esconderão o despertador. Após, o professor pedirá que os representantes das colunas retornem à sala de aula e, sem que os outros soprem, deverão encontrar o despertador. Marcará um ponto para a sua coluna, o representante que encontrá-lo primeiro. O professor prosseguirá o jogo, com a eleição de novos representantes, até que todos participem. Será o vencedor, a coluna que obtiver maior número de pontos.

• Bola ao lado : desenvolver a dominância de direito e esquerdo; autodomínio (para manter a posição); agilidade. Recursos materiais: bola. Desenvolvimento: os alunos dispõem-se em duas fileiras ou mais; e os primeiros pegam a bola, somente com o sinal do dado, é que podem iniciar

.Vão passando a bola pelo lado esquerdo, sem movimentar o corpo, e chegando ao final da fila volta a bola pelo lado direito. Aonde a bola chegar primeiro, será o vencedor.

• Dança coreográfica : estimular a percepção dos dois lados, esquerdo e direito, através de imitações de movimentos. Recursos materiais: faixas de papel crepom de diversas cores. Desenvolvimento: as crianças ficam de pé, formando 05

filas, segurando faixas de papel crepom coloridas, sendo que cada fila obedecem a uma cor de faixa, o professor se posiciona em frente as crianças e junto acompanham os movimentos de acordo com a música.

Equilíbrio estático : transportar objetos mais ou menos pesados equilibrados na cabeça. É um exercício difícil para crianças que não atingiram 6-7 anos. Por outro lado, no período seguinte estes exercícios são extremamente interessantes, uma vez que implicam extensão da cabeça, controle postural e interiorização das sensações.

Além disso, são ativos variados e de fácil progresso. Os exercícios em uma perna são pouco utilizados. Recursos materiais: livro. Desenvolvimento: livro posto sobre a cabeça e seguro com as duas mãos para obrigar a extensão do tronco. Erguer um pé (D.E) - pousar, erguer um pé – manter - pousar e deslocar lateralmente um pé - pousar.

- Na corda bamba : este exercício tem como objetivo a tomada de consciência da postura, para uma adequada estruturação do esquema corporal, com base na sensação, percepção e domínio muscular e que se põe em jogo a equilibração e sincronização das contrações e relaxamentos dos grupos musculares solicitados durante a ação. É importante chegar à posição equilibrada das diferentes partes do corpo, mas com uma “tonicidade normal”, isto é, com um esforço muscular mínimo, sem desgaste inútil de energia e evitando contrações falsas ou rigidez. Desenvolvimento: organizam-se as crianças em fila e sob o comando do professor deverão de um a um andar sobre uma corda (um pé diante o outro) para frente e para traz. Mediante a contagem de 1 a 6 na ordem crescente e decrescente coordenando com movimentos simétricos ou assimétricos de braços, deixando o tronco integrarem-se. O mesmo, em tempo rápido, cada passo combina-se com um movimento de braços, sobre unidades sonoras. Bastões de madeira : equilibrar os bastões na mão. Recursos materiais: cabo de vassoura de 20 cm e 50 cm.

Desenvolvimento: um grupo de crianças reúne-se no centro da sala e o professor dá a ordem de iniciar o equilíbrio com os bastões, primeiramente em uma das mãos, em sequência utiliza-se a outra mão indicada pelo professor. O vencedor será a criança que conseguir equilibrar o bastão por mais tempo. A utilização dessa atividade visa explorar as possibilidades de equilíbrio de quem pratica e de promover seu desenvolvimento.

- Circuito : percorrer todo o trajeto passando por todos obstáculos. Recursos materiais: corda, garrafas com areia, banco sueco, latas, bambolês e colchonetes. Desenvolvimento: quando todo material estiver arrumado na sala, a criança inicia o trajeto passando pelos obstáculos que serão variados. O circuito continuará até que todos tenham feito um número de vezes estipulado pelo professor. A brincadeira não terá vencedor, a avaliação será o nível de perfeição da criança ao percorrer esse trajeto.

- Massinha : desenvolver a habilidade e a destreza manual e desenvolver as musculaturas finas das mãos para um refinamento da expressão gráfica. Desenvolvimento: neste trabalho de massinha é importante a integração entre a musculatura e a visão para o desenvolvimento das habilidades manual e pedal, como a preensão, que são essenciais para o desenvolvimento do grafismo e da escrita. Esta atividade poderá ser ministrada livre ou dirigida, de acordo com os objetivos do plano de aula. O educador ao desenvolver a atividade pedirá aos alunos que dêem forma à massinha como: bolinha, cobrinha, e outras, desenvolvendo a criatividade das crianças.

Modo de preparo da massinha: Misture a farinha com sal e acrescente a água, até dar a consistência desejada, junte o óleo, o creme e por fim o corante. Materiais para o prepara da massinha: 3 xícaras médias de farinha de trigo 9 1 xícara média de sal ¼ de xícara de água 1 colher (de café) de óleo ¼ de xícara de crema para as mãos Corante

- Boca de forno : seguir as ordens do chefe da brincadeira. Desenvolvimento: um aluno será o chefe e dará as ordens para o grupo, depois de manter o seguinte diálogo: Chefe: boca de forno Grupo: forno Chefe: tirando bolo Grupo: bolo Chefe: farão tudo que seu mestre mandar? Grupo: faremos Chefe: então vocês... Obs: o chefe dará ordens e o grupo deverá cumpri-las rapidamente.

- Mãe de rua : atravessar a faixa correndo da mãe. Desenvolvimento: as crianças estarão divididas em duas equipes, uma em cada linha lateral da quadra. No centro estarão um ou mais pegadores. Os alunos deverão tentar atravessar de um lado para o outro e o pegador deverá tentar tocar neles. Quem for pego ajudará os pegadores, tornando-os pegador também. Variações: atravessar com um pé só - atravessar com os dois pés unidos -atravessar na posição de quatro apoios

- Galopeio : desenvolver o equilíbrio, a noção espacial, autodomínio (manter a postura) e segurança. Recursos materiais: giz. Desenvolvimento: para iniciar a atividade, a professora deverá organizar a turma em 3 filas, sendo que cada fila esteja posicionada diante a linha horizontal feita com giz.

A professora deverá orientar a turma, que cada fila deve percorrer a linha galopando com a postura (ombro ereto). Só pode começar quando a professora der o sinal. E a fila que chegar primeiro ao final da linha, será a vencedora. Pular corda : desenvolver a lateralidade (direita, esquerda, em cima, em baixo), atingir a resistência física, a coordenação motora e o equilíbrio, trabalhando os membros superiores e inferiores, de acordo com o desenvolvimento de cada grupo de alunos (ritmo, movimentos e formas). Recursos materiais: corda de aproximadamente 3m de comprimento. Desenvolvimento: duas pessoas batem a corda. As crianças entram uma de cada vez, e realizam alguns pulos, saindo pelo lado oposto ao que entraram. Como poderíamos mostrar os benéficos do lúdico e não apresentar algumas atividades como fizemos acima. Os professores consideram importante o uso de jogos e brincadeiras na aprendizagem, onde os mesmos defendem que as atividades lúdicas como recursos ricos, e prazerosos, e sendo possível à criança construir o conhecimento visto que ela mostra prazer em resolver desafios e ao mesmo tempo brincar. “O brincar faz parte do cotidiano da criança e apresenta situações estimuladoras das funções cognitivas”; (KISHIMOTO, 1997).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Muitas das instituições educativas estão mirando numa educação ultrapassada, ou seja, ações como reproduzir aulas ou textos decorativos que precisam ser substituídos pela orientação com aprendizagem construtivista e 11 principalmente sociointeracionista, esta ultima defendida nos textos de Vygotsky (1984). A motivação tem que ser peça chave, para quem ensina e para quem se propõe a aprender, pois as informações tem que serem recebidas sem entrave. Entendemos conforme diz Ausebel citado por Barreto (1998) que diz ninguém ensina a quem não quer aprender, pois a verdadeira aprendizagem e sempre significativa. Nesse cenário entendemos que não há espaço mais para formação ou inclusão de educadores informadores e alunos reprodutores.



A autoaprendizagem motivada pela tecnologia crescente tornou urgente a surgimento de professores provocadores para o conhecimento e de alunos pesquisadores. Entende-se assim que a descoberta pela exploração do meio ou de objetos deve ser incentivada desde cedo na escola. A escola não pode se apropriar de modelos colocando obstáculos ao conhecimento prévio antes sim deve provocar o conhecimento através do desafio e resoluções de problemas.

Relembrando Sneyders (1996) ele defende em seu livro que “a Pedagogia, ao invés de manter-se como sinônimo de teoria de como ensinar e de como aprender, deveria transformar a educação em desafio, onde a missão do mestre é propor situações de estímulo com atividades reequilibradoras do aluno, que é construtor de seu próprio conhecimento”.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARRETO, Siderley de Jesus. Psicomotricidade. Educação e reeducação. Blumenau: Odorizzi, 1998

CHAUÍ, Marilena. Platão e a distinção entre o mundo sensível e o mundo das idéias. Ed. Martins Fontes, São Paulo, 1997.

CRECHE MUNICIPAL MARIA MALFACINI RIVA. Projeto Político Pedagógico. 2012.

FELINTO, Marilene. Do que você gosta de brincar?. Folha de São Paulo. 500 Brincadeiras. São Paulo, 16 de Abril, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. Ed. Cortez, 2º ed. 1997.. SABA, Fábio. Mexa-se: atividade física, saúde e bem-estar. 2 ed. São Paulo: Phorte, 2008. SNEYDERS, Georges. Alunos felizes. São Paulo: Paz e Terra, 1996