



# Psicomotricidade

**Mauricio Bially**

## **“O Escotismo É Um Jogo Para Jovens” - R.S.B.P.**

Segundo Luckesi (2000) o lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”.

De acordo com Fortuna (2001) uma proposta lúdica educativa torna-se um desafio à prática do professor, pois além de selecionar, preparar, planejar e aplicar os jogos precisa participar no decorrer do jogo, se necessário jogar, brincar com as crianças, mas sempre observando, no desenrolar, as interações e trocas de saberes entre eles, “brincar e aprender ensinam o professor. Por meio de sua ação, observação e reflexão o professor renuncia à centralização, à onisciência e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem, a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

É preciso fazer um planejamento de ações e de atividades em parceria com professores de Educação Física e de Artes que contemplem a Psicomotricidade como uma prática pedagógica que objetiva colaborar para o desenvolvimento global da criança no processo de ensino aprendizagem, proporcionando os aspectos físicos, mental, e sócio cultural, visando coerência com a realidade dos educandos.

Segundo Galvão (1995) a psicomotricidade, em sua ação educativa, pretende atingir a organização psicomotora da noção do corpo, sendo vista como a ciência que estabelece a relação do homem com o meio interno e externo e tem como objeto de estudo o homem através do seu corpo em movimento e em relação ao seu mundo interno e externo.

Para Vayer (1986), a educação psicomotora é uma ação pedagógica e psicológica que utiliza os meios da educação física com o fim de normalizar ou melhorar o comportamento da criança.

Segundo Alves (2003) a psicomotricidade envolve toda a ação realizada pelo indivíduo, que represente suas necessidades e permitem a relação com os demais.

De acordo com Oliveira (2008) ao brincar; afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligadas. A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para a sociabilização.

A Psicomotricidade é a capacidade de coordenar os movimentos pressupondo o exercício de múltiplas funções psicológicas, motoras, de memorização, atenção, observação, raciocínio, discriminação, etc. A criança que anda sobre uma linha no chão; pula pneus, corda, amarelinha; rasteja; corre; engatinha; encontra objetos escondidos; percebe diferenças entre o cenário anterior e o atual; participa de atividades de musicalização; canta; dança; brinca de roda, de cabra cega, de passar





anel, de baliza, de piquepega, de piqueesconde, de piquecola, de macaco disse, de Maria viola, etc... dificilmente apresentará dificuldades no processo de alfabetização.

A lateralidade indefinida também impossibilita o aluno de transferir as noções de direita e esquerda para algo externo a si. Ele é capaz, por exemplo, de mostrar sua mão direita, dizer quem está sentado do seu lado esquerdo, mas ainda não identifica o lado direito de um colega à sua frente ou a posição da letra P.

Segundo Valquiria Miguel Luchezi, algumas das possíveis causas são: déficit no domínio da ação, da motricidade, da organização têmporo espacial e na dominância lateral, podendo ser acrescentados distúrbios de atenção e da memória. As maiores dificuldades são situar as diversas partes de seu corpo, umas em relação às outras, as noções de alto, baixo, frente, atrás e sobre tudo, direita e esquerda.

A ideia, então, é oferecer atividades para tentar superar as hipóteses iniciais, provocando desequilíbrios para que novas assimilações e acomodações ocorram. Adquirir ritmo através da musicalização, esquerda / direita, em cima / em baixo, fino / grosso, alto / baixo, grande / pequeno e tantas outras habilidades que possibilitam um rápido entendimento do processo de escrita e da leitura. Movimentos de pinça (pegar objetos com a ponta dos dedos), soprar canudinhos (bolinha de sabão), confeccionar pipas e brinquedos, rasgar e embolar papeis, reconhecimento de partes do seu corpo (macaco disse), favorecem o pegar no lápis e nos demais objetos escolares, estimulam o traçado das letras e a observação das diferenças entre b e d, por exemplo.

As trocas de V por F, D por T, podem ser evitadas desenvolvendo atividades que estimulem a percepção auditiva das crianças (Jogos de Kim). Essas atividades possibilitam também a socialização dos educandos, respeito à sua vez, e às regras das atividades, disciplina e cooperação. A criança que tem o privilégio de fazer parte de uma Educação Infantil que enfatize as brincadeiras em seus planejamentos, certamente não encontrará dificuldades no processo de alfabetização, pois aprendeu de forma concreta, aquilo que no tempo certo irá colocar no papel. Em controvérsia, quando esta fase não é trabalhada, os danos se estenderão por boa parte ou toda a vida escolar da criança.

#### Considerações Importantes

O entendimento dos processos relacionados à motricidade é de suma importância para o auxílio centrado no desenvolvimento do aprendiz. A criança que anda sobre uma linha no chão; pula pneus, corda, amarelinha; rasteja; corre; engatinha; encontra objetos escondidos; percebe diferenças entre o cenário anterior e o atual; participa de atividades de musicalização; canta; dança; brinca de roda, de cabra cega, de passar anel, de baliza, de pique pega, de pique-esconde, de pique cola, de macaco disse, de Maria viola, etc... dificilmente apresentará dificuldades no processo de alfabetização. Os tradicionais rabinhos de porco e pontilhados dão lugar ao brincar com função pedagógica, andar sobre o rabinho de porco, desenhar no chão e observar seu desenho e os desenhos dos colegas. Ainda, adquirir ritmo através da musicalização, esquerda / direita, em cima / em baixo, fino / grosso, alto / baixo, grande / pequeno e tantas outras habilidades que possibilitam um rápido entendimento do processo de escrita e da leitura. Movimentos de pinça (pegar objetos com a ponta dos dedos), soprar canudinhos (bolinha de sabão), confeccionar pipas e brinquedos, rasgar e





embolar papéis, reconhecimento de partes do seu corpo (macaco disse), favorecem o pegar no lápis e nos demais objetos escolares, estimulam o traçado das letras e a observação das diferenças entre b e d, por exemplo.

Le Boulch (1987) afirma que o trabalho psicomotor com crianças prevê a formação de uma base indispensável tanto em seu desenvolvimento motor quanto psicológico e afetivo.

Quanto mais concreto e lúdico for o contato das crianças com materiais e situações que propiciem a manipulação e a organização, mais desenvolvimento motor terá para as atividades que exigirem escrita, leitura e cálculos.

### CIRCUITO DE PSICOMOTRICIDADE

1) Encher bexigas com grãos diversos, depois, pelo estímulo tátil, identificá-los. Deixar diversos tipos de grãos em um tabuleiro ou mesa e ao final estará um tabuleiro com os diversos tipos de grãos identificados com as cores dos balões.

Atividade sensorial tátil.

MATERIAL: 1 PCT DE BEXIGAS NUMERO 8; GRAOS DIVERSOS, FOLHAS COM FOTOS DOS GRAOS.



2) Andar sobre a CORDA pontilhada se esquivando ou afastando-se dos balões cheios de água e ar que estarão suspensos sobre o percurso ou presos ao chão sobre a corda.

Atividade de coordenação motora, de equilíbrio, lateralidade e de atenção.

MATERIAL: 20 BEXIGAS NUMERO 8; ROLO DE SISAL COM DUAS CORDAS, 20 METROS DE CORDA 10MM; 1 ROLO DE FITA ADESIVA DE LARGURA MEDIA.

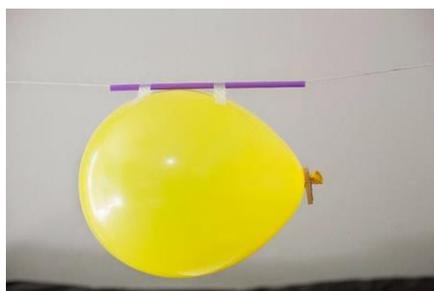




- 3) Encher uma bexiga, prender com fita em um canudo passado por dentro de um barbante. Soltar o ar da bexiga e ver qual a distancia percorrida. Encher novamente e repetir ate chegar ao final do barbante.

Montar diversas pistas de barbantes amarrados com canudos passados. atividade de força, reconhecimento de respiração, noção de distancia e de propriocepção.

MATERIAL: 1 ROLO DE CORDA COM 2MM DE ESPESSURA; 1 PACOTE DE CANUDOS DE PLASTICO PARA VITAMINA, 3 PACOTES DE BEXIGAS NUMERO 8, 2 ROLOS DE FITA CREPE DE LARGURA MEDIA.



- 4) BASQUETE DO ASSOPRO

Formar duas equipes de igual numero espalhadas pelo pátio e soltar uma bexiga numero 9, cheia para que as equipes passem a bexiga uns para os outros e tentem levar ate a caixa de papelão colocada nas extremidades do pátio. Marca ponto aquela equipe que conseguir fazer a “cesta” com abexiga. As caixas estarão em uma área demarcada em volta e ninguém poderá entrar nessa área. O detalhe ficara por conta de que o escotista ira agregando mais bexigas cheias ao jogo para que todos tenha atenção para cuidar de sua “cesta” e ao mesmo tempo fazer a “cesta” no outro lado.

As bexigas só podem ser passadas entre os jogadores através de assopros e NUNCA colocar as mãos na bexiga sob pena de pênalti para o time adversário.

MATERIAL: 2 CAIXAS GRANDES DE PAPELÃO E 1 PACOTE DE BEXIGAS DE TAMANHO 9.





5) **FUTEBOL DE CAMBADA** (coletivo de caranguejos) com bexiga.  
Formar duplas e depois quartetos para jogarem futebol de cambada, em que os jogadores deverão levar as bexigas de tamanho 9 ate uma caixa colocada a uma distancia de 10 metros da dupla ou do quarteto. Não poderão deixar a bexiga cair no chão ou então retornam do ponto inicial ate que cheguem ate as caixas e marquem o gol.

Os jogadores deverão adotar a posição de costas para o chão e apoiados somente pelas mãos e pes no chão, sem encostar nenhuma outra parte do corpo.

**MATERIAL: 2 CAIXAS DE PAPELÃO E 1 PACOTE DE BEXIGAS TAMANHO 9.**



6) **ZIGUEZAGUE**

Espalhar alguns cones ou outros obstáculos quaisquer, de tamanhos variados para que os participantes desviem dos mesmos realizando zigue zague ate o final da fila de objetos.

**MATERIAL: DIVERSOS QUE SIRVAM DE OBSTACULOS PARA O ZIGUE ZAGUE.**





7) CORRIDA DOS SENTADOS

Corrida de ida ate um ponto determinado, onde os participantes correm sentados e não podem usar as mãos pra nada. Pode ir de frente ou de costas, o importante será não colocar as mãos no chão.

MATERIAL: NÃO TEM.



8) MACACO CEGO

Andar de costas e com os olhos fechados por uma pista marcada de cordas. Marcar os dois lados no chão a uma distancia de 50 centímetros uma lateral da outra para servir de guia para os participantes perceberem pelo tato dos pés se estão se mantendo dentro da pista.

MATERIAL: 40 METROS DE CORDAS DE 10 MM.

9) O SUMIÇO DAS TOCAS

Os participantes devem ocupar as tocas de diversos diâmetros, sem que ninguém fique pisando fora ou sobre as linhas das tocas, feitas com cordas e espalhadas no chão, a medida que faz as rodadas as tocas vão sendo tiradas (sumindo) ate que todos os participantes deverão entrar em uma toquinha bem pequena e terão que ficar bem próximos e espremidos e sem por os pés fora da toca ou sobre as cordas. A principal regra será não ficar ninguém de fora das tocas.

MATERIAL: SISAL PARA FAZER OS ANEIS DE CORDAS.

10) CIRCUITO DE BAMBOLÊS

O participante devera percorrer o circuito de bambolês, sempre passando por dentro ou saltando dentro dos bambolês.

MATERIAL: 40 BAMBOLES, SISAL E 1 ROLO DE FITA CREPE DE TAMANHO MEDIO.





11) BOLA NA BÔCA DO BURRO

Acertar as bolinhas na boca do burro variando a distancia do arremesso.

MATERIAL: PAINEL COM O BURRO DESENHADO, BOLINHAS E DOIS SACOS DE LIXO DE 200 LITROS.



12) DESFILE DO EQUILÍBRIO

O participante devera percorrer uma distancia equilibrando um objeto qualquer, a sua escolha, na cabeça e em diversas velocidades ate um determinado ponto pré-estabelecido. Com inúmeras variações: olhando para um ponto determinado, sem olhar, de costas, de lado, de frente e colocar objetos diferentes sobre a cabeça a cada maneira de deslocar-se. Também pode caminhar sobre uma linha ou corda no chão. Permanecer em silêncio, máximo de atenção e concentração de todos; articulação dos movimentos de pernas, braços e respiração; domínio do corpo aperfeiçoando o equilíbrio.

MATERIAL: OBJETOS DIVERSOS COM TAMANHOS, TEXTURAS, CORES, PESOS E FORMATOS DIFERENTES.





- 13) Encher as bexigas com areia fina e depois fazer carinhas que expressem os seus diversos sentimentos do momento. Podem levar de lembrança.  
Atividade de coordenação motora fina, de propriocepção e autoconhecimento.  
MATERIAL: 4 PCTS DE BEXIGAS NUMERO 6; 1 SACO DE AREIA FINA, 10 COLHERES DE SOBREMESA DE METAL OU PLASTICO GROSSO E RESISTENTE; 10 CANETAS PILOT DE PONTA FINA NA COR PRETA OU AZUL.

