



REGINA CÉLIA VILANOVA-CAMPELO
(Organizadora)

PSICOMOTRICIDADE. RECREAÇÃO E JOGOS

INFORMAÇÕES PARA O EDUCADOR



EDITORA UEMA
2022

REGINA CÉLIA VILANOVA-CAMPELO
(Organizadora)

**PSICOMOTRICIDADE,
RECREAÇÃO E JOGOS:
informações para o educador**



EDITORA UEMA

2022

© *copyright* 2019 by UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO

Qualquer parte desta publicação pode ser reproduzida, desde que citada a fonte.
Todos os direitos desta edição reservados à EDITORA UEMA

DIVISÃO DE EDITORAÇÃO

Jeanne Ferreira de Sousa da Silva

EDITOR RESPONSÁVEL

Jeanne Ferreira de Sousa da Silva

CONSELHO EDITORIAL

Alan Kardec Gomes Pachêco Filho

Ana Lucia Abreu Silva

Ana Lúcia Cunha Duarte

Cynthia Carvalho Martins

Eduardo Aurélio Barros Aguiar

Emanoel Cesar Pires de Assis

Emanoel Gomes de Moura

Fabíola Oliveira Aguiar

Helciane de Fátima Abreu Araújo

Helidacy Maria Muniz Corrêa

Jackson Ronie Sá da Silva

José Roberto Pereira de Sousa

José Sampaio de Mattos Jr

Luiz Carlos Araújo dos Santos

Marcelo Cheche Galves

Marcos Aurélio Saquet

Maria Medianeira de Souza

Maria Claudene Barros

Rosa Elizabeth Acevedo Marin

Wilma Peres Costa

Ilustradora: Nádia Régia Cardoso Santos

VILANOVA-CAMPELO, Regina Célia. *Psicomotricidade, Recreação e Jogos: Informações para o Educador* - São Luís: Eduema, 2022

p. 36

ISBN: 978-65-89821-60-1

I. Regina Célia Vilanova Campelo. 1. Educação. 2. Práticas de Ensino 3. Desenvolvimento Motor

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO 5

CAPÍTULO 1

**Conhecendo a Psicomotricidade,
Recreação e Jogos** 6

CAPÍTULO 2

**Jogos e Brincadeiras para o
desenvolvimento global da criança** 15

CAPÍTULO 3

Música e movimentos corporais 21

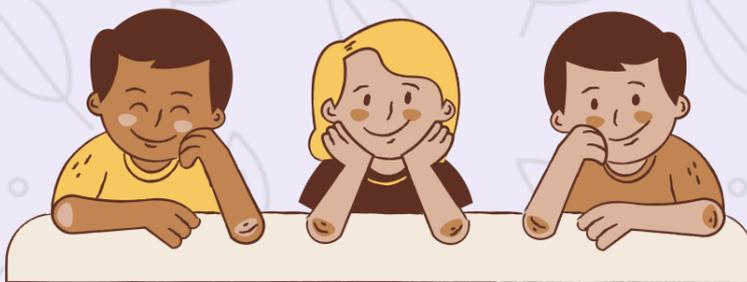
CAPÍTULO 4

**Atividades para trabalhar na
sala de aula** 26

CAPÍTULO 5

**Práticas pedagógicas
psicomotoras no ambiente
escolar** 30





APRESENTAÇÃO

Esse e-book foi desenvolvido durante a disciplina de Psicomotricidade, Recreação e Jogos, com a professora Dra. Regina Célia Vilanova Campelo e discentes da turma de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão - Programa Ensinar, Polo Santa Luzia do Paruá - MA, com o objetivo de contribuir para prática pedagógica de estudantes de pedagogia e pedagogos para auxiliar no desenvolvimento psicomotor dos alunos da Educação Infantil até o 5º ano do Ensino Fundamental. Esperamos que as informações apresentadas sejam de grande valia para todos os educadores interessados em deixar as suas aulas mais dinâmicas e lúdicas, proporcionando aos seus alunos experiências inesquecíveis no ambiente educacional.



CAPÍTULO 1

Conhecendo a Psicomotricidade, Recreação e Jogos

AUTORES

Diego Ferreira dos Santos Souza

Eduarda de Sousa Lima

Jacene Cruz Ferreira

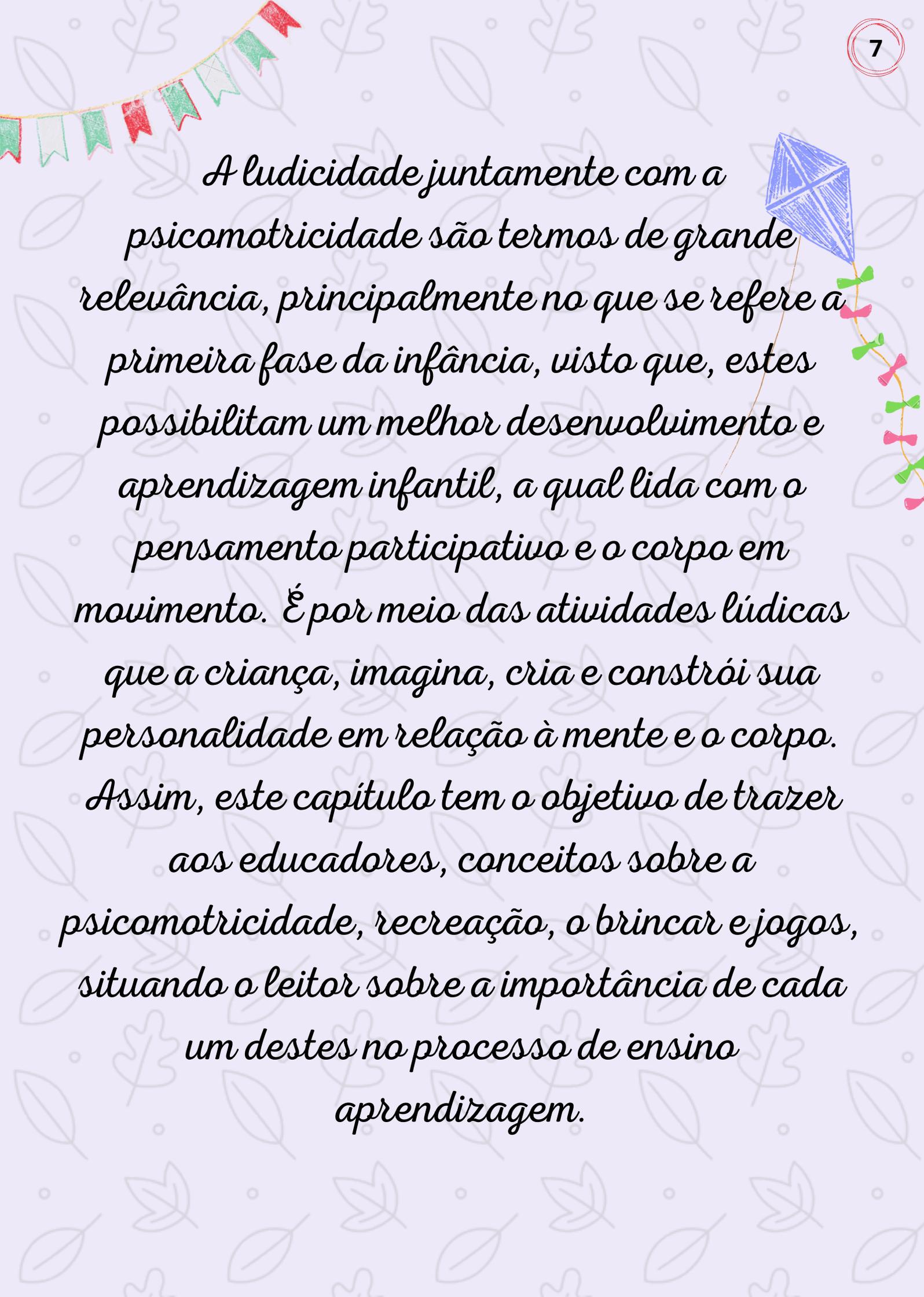
Liana Araújo Gonçalves Batista

Maria Selijane da Silva Damasceno

Nádia Régia Cardoso Santos

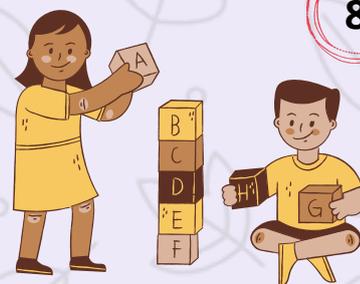
Nildevan dos Santos Costa



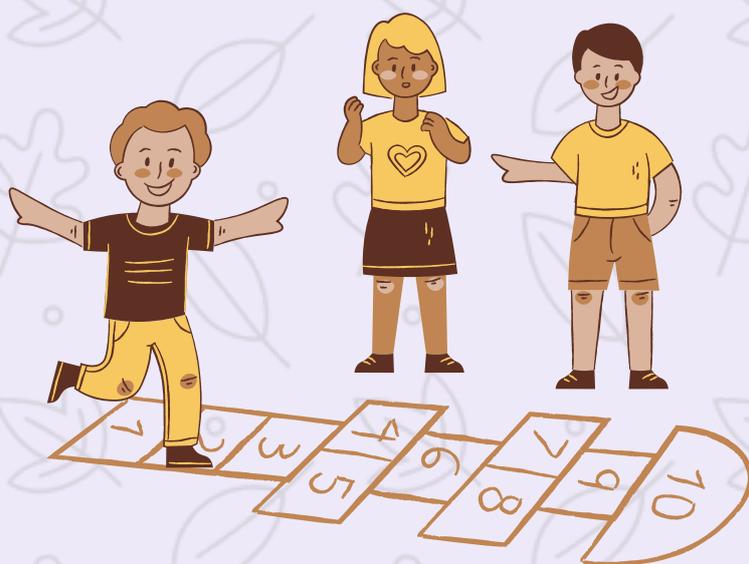


A ludicidade juntamente com a psicomotricidade são termos de grande relevância, principalmente no que se refere a primeira fase da infância, visto que, estes possibilitam um melhor desenvolvimento e aprendizagem infantil, a qual lida com o pensamento participativo e o corpo em movimento. É por meio das atividades lúdicas que a criança, imagina, cria e constrói sua personalidade em relação à mente e o corpo. Assim, este capítulo tem o objetivo de trazer aos educadores, conceitos sobre a psicomotricidade, recreação, o brincar e jogos, situando o leitor sobre a importância de cada um destes no processo de ensino aprendizagem.

O QUE É A PSICOMOTRICIDADE?



A psicomotricidade estuda o homem através do seu corpo em movimento e em associação ao seu mundo interno e externo, por meio dos processos de maturação, tendo por objetivo o desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo, onde o corpo é a origem dessas ações, sejam elas, afetivas ou orgânicas. É a partir das atividades psicomotoras trabalhadas na Educação Infantil que a criança tem possibilidade de desenvolver-se integralmente.





EDUCAÇÃO PSICOMOTORA

A educação psicomotora é uma importante aliada na Educação Infantil e ainda nos primeiros anos do Ensino Fundamental, pois, quando trabalhada com qualidade nessas etapas, permite prevenir dificuldades de aprendizagens, proporcionando as crianças o desenvolvimento de estímulos e capacidades que serão evidenciadas ao longo de suas vidas. Com a educação psicomotora a criança adquire estímulos, sendo capaz de realizar mais ligações cerebrais, com uma gama de capacidades desenvolvidas.



ELEMENTOS PSICOMOTORES

- *Esquema Corporal;*
- *Equilíbrio;*
- *Lateralidade;*
- *Ritmo;*
- *Organização espaço-temporal;*
- *Tônus;*
- *Imagem Corporal;*
- *Coordenação global ou motora ampla;*
- *Motricidade fina*



O QUE É RECREAÇÃO?

A palavra recreação é proveniente do latim recreare, que quer dizer recriar, ou dar novo vigor.

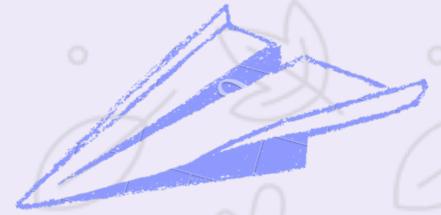
É uma prática lúdica que envolve diversão, entretenimento e relaxamento. São atividades que servem para ativar e manter equilíbrio ao corpo, pois, precisam da participação ativa do ser humano.

EXEMPLOS DE BRINCADEIRAS RECREATIVAS

- *Amarelinha*
- *Mestre mandou*
- *Caixinha de sensações*
- *Dança das cadeiras*
- *Telefone sem fio*
- *Pedra, papel e tesoura*



O BRINCAR



Por ser um ato social, o brincar permite a comunicação seja ela verbal, ou não, com a expressão de gestos e movimentos. É através das brincadeiras que a criança se constrói e revela o seu mundo imaginário, situado em experiências vividas, tendo a oportunidade de expressar seus sentimentos e necessidades.



BRINCAR É VIVER

A criança utiliza-se do brincar para construir sua aprendizagem, porque é na brincadeira que ela explora situações usando a imaginação e libera seu eu criativo, realizando seus desejos mais íntimos

(GORETTI, p. s/d).

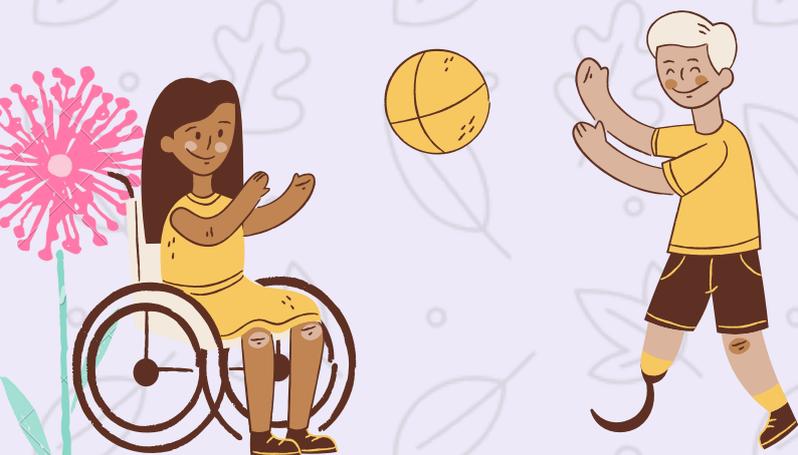


A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

O jogo permite a criança entrar no domínio de suas emoções mais fortes, contribui para a formação corporal e afetiva, onde a criança toma consciência da realidade, passa a ter conhecimento de espaço e quantidade e pode vivenciar experiências incríveis de uma forma espontânea. Desta forma, o jogo torna-se numa importante base para o desenvolvimento psicomotor da criança.

EXEMPLOS DE JOGOS

- *Queimada*
- *Xadrez*
- *Quebra-cabeça*
- *Jogo da memória*
- *Caça palavras*



CAPÍTULO 2

Jogos e Brincadeiras para o desenvolvimento global da criança

AUTORES

Antonia Livia Pereira da Silva
Beatriz Freitas Cruz Rezende
Cecília de Jesus Costa Lopes
Jhason de Lima Rezende
Maria Antonia Lopes da Costa
Noele Machado Alves



Os jogos e brincadeiras são elementos fundamentais para o desenvolvimento global da criança. Esse capítulo apresenta a relevância do estudo da psicomotricidade e do movimento do corpo em ação para desenvolver as estruturas físicas, intelectuais e emocionais do ser em desenvolvimento.

As atividades propostas são destinadas aos graduandos de pedagogia, no objetivo de contribuir para compreensão dessa ciência e de sua importância para os seus trabalhos no ambiente escolar na forma que desenvolver essas habilidades maximiza a aprendizagem e desenvolvimentos das crianças.

Acompanhada de uma série de atividades que foram desenvolvidas com o objetivo de proporcionar ao professor e a crianças formas distintas de integrar a psicomotricidade em movimento e para uma prática dinâmica e irreverente capaz de motivar e envolver as crianças na sala de aula.



CONHECENDO OS NÚMEROS

Campo de Experiência

Espaço, Tempo, Quantidades, Relações e Transformações.

Objetivo

Manipular materiais diversos e variados para comparar as diferenças e semelhanças entre eles.

Materiais

Caixa de papel, prendedores e canetinha.

Atividade

Colocar os prendedores dentro da caixa, logo após a criança deve prender todos os prendedores, um por um nas laterais da caixa.

Depois que terminar de prender os prendedores, a criança deve tirar e coloca-los dentro da caixa novamente.

Com a ajuda de um adulto, escrever com a canetinha os números: 1, 2, 3, 4, 5, nas laterais da caixa de papel.

Logo após escrever a criança deverá prender os prendedores em cima dos números escritos de acordo com a quantidade. Ex:

Número 1: prender um prendedor

Número 2: prender dois prendedores;

Número 3: prender três prendedores ;

Número 4: prender quatro prendedores;

Número 5: prender cinco prendedores.



JOGO DAS EMOÇÕES

Campo de Experiência

Corpo, gesto e movimento.

Objetivo

Criar movimentos, gestos, olhares e mímica em brincadeiras, jogos e atividade artística como: dança, teatros e musica.

Materiais

Dado das emoções.

Atividade

A criança joga o dado pra cima, conforme a emoção, desenvolver as atividades previstas (jogar o dado e imitar a emoção que sair, dizer um momento que representa aquela emoção, fazer a mímica daquela emoção, criar uma história a partir da emoção que sair). Através do corpo, gesto e movimento as crianças percebemo mundo a sua volta, aonde cada vez mais vai ficando significativo para a criança. A partir dessas interações a criança vai formando a sua comunicação com o meio em que vive, vai formando as estruturas cognitivas, assim, também, a sua subjetividade.



TEIA DE ARANHA

Campo de Experiência

Corpo, gestos e movimentos.

Objetivo

Fazer a criança agachar, pular, levantar e se rastejar, exercitando todos os membros do corpo, trabalhando desta forma a motricidade ampla.

Materiais

Elástico, balões e brinquedos.

Atividade

Prenda a ponta do elástico e vá entrelaçando ao longo do espaço de forma que forme uma espécie de labirinto ou teia de aranha, prensa a outra ponta do elástico de modo que fique firme e sustente a teia. Comece desafiando a criança a chegar do outro lado da teia, depois a desafie a passar sem encostar ou rastejando e o que mais imaginação permitir. No meio da teia podem ser colocados objetos para que as crianças recolha.



GIZ NO CHÃO

Campo de Experiência

Escuta, fala, pensamento e imaginação.



Objetivo

Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre sua vivência, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea) de fatos, desenhos e outras formas de expressão.

Materiais

Giz de cera, giz e de chão.

Atividade

Brincar com giz no chão, usando giz de lousa, que é fino ou o giz de chão que é bem grosso. Estimular a imaginação da criança, dar desafios, exemplo desenhe um cachorro. Perguntar: O que a criança desenhou, se ela gostou do desenho, se ficou contente com o trabalho que fez. Logo após pedir para a criança imitar o som desse animal. A professora pode estar mostrando as letras que formam esse som, pedir as crianças para fazerem essas letras no chão, deixar elas a vontade para explorar a imaginação.



CAPÍTULO 3

Música e movimentos corporais

AUTORES

Antônio Jarbas Teresa Alves
Betalucy Moreira Lima
Demétrio da Silva Rocha
Jeferson Alison Ribeiro Rocha
Larissa da Silva Costa
Maria Nilzete da Silva Azevedo



A música instiga o desenvolvimento do imaginário e a forma de brincar da criança, ela associa o faz de conta com suas experiências de vida. Vale pensar, em providenciarmos uma coletânea de canções diversificadas nos permitindo trabalhar qualquer tipo de tema ou situação. Sendo assim, nos aproximamos cada vez mais desse universo infantil e juntos arquitetamos uma maior afinidade e companheirismo (JOLY; JOLY, 2014, p. 125) . É importante que, antes de qualquer atividade com música proporcionar aos alunos um momento em silêncio, apenas ouvindo a canção para começarem a interagir com a letra.



SUGESTÕES DE MÚSICAS PARA TRABALHAR OS MOVIMENTOS CORPORAIS



Desengonçada - Bia Bedran

<https://youtu.be/qZt7-Yl5rMA>

Conceitos trabalhados

Prestígio pela música, Conexão da música e com os movimentos corporais, Expressão afetiva e cognitiva.

A música desengonçada fala diretamente com o corpo e as crianças interagem espontaneamente seguindo os movimentos.

O professor deve orientar as crianças a seguir o que se pede na canção, primeiramente ensinando-as sobre o conceito de lateralidade (direita e esquerda), para que a criança consiga seguir os movimentos que serão realizados.



Cabeça, Ombro, Joelho e Pé - Bob Zoom

<https://www.youtube.com/watch?v=vDee2bF8XIs>

Conceitos trabalhados

Os movimentos corporais, conexão com a música.

A música cabeça, ombro, joelho e pé, além de trabalhar os movimentos corporais ensina sobre os membros do corpo.

O professor deve explicar os movimentos que serão realizados de acordo o que se pede na canção, direcionando as mãos à cabeça, o ombro, joelhos e pé, e ainda aos olhos, ouvidos, boca e nariz, sendo seguido de acordo com o ritmo da música, atendendo as recomendações de não falar algumas partes que são cantadas (cabeça, o ombro, joelhos e pé).

Depois que todos tiverem conseguido acompanhar é só se divertir.



Músicos e dançarinos - Palavra Cantada

<https://www.youtube.com/watch?v=uAVPMdtpVwM>

Conceitos trabalhados

Desenvolvimento da coordenação motora, afetividade, raciocínio lógico, cognitivo, noções espaciais, socialização, entre outros.



Todos em círculo, os alunos irão reproduzir os movimentos direcionado pelo professor a partir da música. Em algumas partes podem dançar em duplas com os braços enganchados um no outro. Depois se jogam no chão, fazem movimentos com os pés evidenciando a liberdade de expressão corporal.

Dança dos bichos - Bum Babies

<https://www.youtube.com/watch?v=wEoVzZyi3rc>



Conceitos trabalhados

Movimento corporal e movimentos dos animais.

A música é interessante, pois, ao mesmo tempo que diverte a turma, permite conhecer sobre os animais.

O professor deve organizar os alunos em círculo, e explicar que devem imitar os animais que são mencionados na canção.

CAPÍTULO 4

Atividades para trabalhar na sala de aula

AUTORES

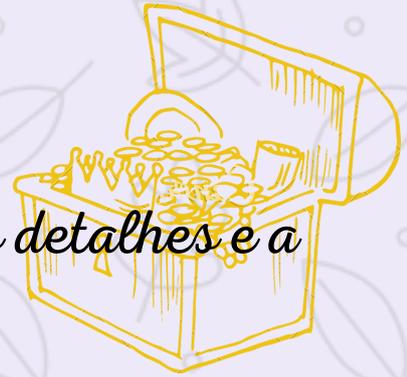
Ana Iara Paixão Reis
Aliciana De Sousa Silva Santos
Dávilla Lourrana Melão Candido
Jackeline Da Silva E Silva
Letícia Carvalho Da Silva
Monalisa Gonçalves Lima



ATIVIDADES

Caça ao tesouro

Trabalha o raciocínio lógico, a atenção aos detalhes e a paciência.



Materiais: objeto escolhido pelo professor

Execução: O professor deve esconder um “tesouro”, ou seja, um objeto específico (pode ser qualquer coisa conforme sua criatividade) e o educador deve elaborar pistas que levarão as crianças ao “tesouro”. As pistas precisam estar conectadas com o caminho que deverá ser feito para chegar a ele, elas devem seguir todas as pistas até encontrar o tesouro.



Esponjas

Desenvolve a coordenação motora fina, coordenação visomotora, esquema corporal e melhorar o tônus muscular.

Material: bacia com água e várias esponjas coloridas, com texturas/ dureza diferenciadas.

Execução: colocar as esponjas na água e pedir para a criança retirar uma a uma apertando bem retirando toda água da esponja.



Bola por cima, bola por baixo

Tem como objetivo trabalhar a coordenação motora, concentração e velocidade. Assim, é uma ótima brincadeira para crianças já com 4 anos de idade e pode ser usada tanto na aula de educação física quanto na sala (caso tenha espaço suficiente).

Materiais: Bolas

Execução: O professor deve colocar os alunos em duas colunas, em fila indiana. Podendo dividir em equipes ou meninos versus meninas. Ao primeiro sinal, que pode ser dado com um apito, o primeiro aluno de cada fileira deve passar a bola por cima da cabeça (com as duas mãos). Passando até chegar ao último colega da fileira. Quando este pegar a bola deverá correr até a frente da fileira e passar a bola por cima da cabeça. Não pode esquecer de dar sequência a atividade de psicomotricidade. Assim que todas as crianças completarem e o que iniciou a atividade voltar a ser o primeiro, o professor deve pedir que todas as crianças afastem as pernas e deem sequência a atividade. Sendo que desta vez, devem passar a bola por baixo, até que todos completem a tarefa.

Quando terminar esta sequência, a primeira criança deve passar a bola por cima da cabeça. A segunda deve pegar a bola e passar por baixo das pernas. A terceira criança deve pegar a bola embaixo e passar por cima da cabeça, até que todos completem a tarefa.



Dança das cadeiras

Desenvolve habilidades motoras, equilíbrio dinâmico, percepções visual e auditiva e a noção espacial, e a importância de respeitar as regras.

Materiais: cadeiras

Execução: O professor deve juntar as crianças ao redor das cadeiras com uma cadeira a menos ao número de participantes. O professor deve colocar uma música para tocar, enquanto os alunos rodam em círculo. Em um determinado momento o professor deve parar a música e quando ele parar todos devem sentar em uma cadeira vaga na roda, quem ficar de pé está eliminado da partida e continuam com uma cadeira a menos e assim sucessivamente até o final.

Corrida do saci

Trabalha a coordenação motora, o equilíbrio e velocidade

Execução: O professor por exemplo, deverá montar um ponto de partida e um de chegada. As crianças deverão ficar posicionadas em fila, cada uma segurará uma das pernas flexionadas na posição de saci.



CAPÍTULO 5

Práticas pedagógicas psicomotoras no ambiente escolar

AUTORA

Regina Célia Vilanova-Campelo



PRÁTICAS PEDAGÓGICAS PSICOMOTORAS NO AMBIENTE ESCOLAR



O ambiente escolar favorece a inclusão de práticas pedagógicas que desenvolvam o trabalho com a psicomotricidade. Tais práticas proporcionam aos estudantes desde cedo oportunidades para desenvolver suas habilidades corporais, além de permitir que os mesmos vivenciem várias experiências culturais, através de jogos, esportes, lutas, danças, ginásticas ao mesmo tempo em que se divertem e expressão seus sentimentos e emoções (MERCALLI, 2015).

Neste sentido, a Educação Psicomotora deve ser considerada como uma base na educação infantil, instigando a criança a conhecer mais sobre seu corpo, a sua lateralidade, a situar-se no espaço, a obter a coordenação de seus gestos e movimentos, auxiliando também na interação com as outras crianças (LE BOULCH, 1985).



Em concordância sobre a importância da Educação Psicomotora, é fundamental que os educadores compreendam a maneira efetiva e adequada de se trabalhar o desenvolvimento da psicomotricidade no ambiente escolar. Neste contexto, “a escola exerce um papel fundamental para o desenvolvimento psicomotor da criança” (ROSSI, 2012, p. 2). Por este motivo torna-se indispensável o alinhamento das ações de professores e instituições de ensino na identificação das necessidades individuais de cada estudante, desde o acompanhamento do conteúdo com relação às aulas ministradas e sua efetividade, como principalmente na aplicação de atividades psicomotoras a fim de propiciar momentos positivos ao seu desenvolvimento.

A influência de uma prática psicomotora no ambiente escolar faz refletir sobre vários aspectos a respeito do desenvolvimento e aprendizagem das crianças, considerando as questões referentes à afetividade, às emoções e outras questões que envolvem elementos psicológicos e motores e que podem ser estimulados através de jogos e brincadeiras.



A aprendizagem é um processo resultante da psicomotricidade, pois, as habilidades e capacidades psicomotoras induzem a aquisição do conhecimento e recepção das informações.

Portanto, em meio as temáticas apresentadas neste e-book podemos afirmar que é indiscutível a importância das brincadeiras e jogos na educação, principalmente nos primeiros anos escolares onde a criança vive um mundo imaginário. Na Base Nacional Comum Curricular o brincar é lei, e precisa ser observado e discutido pelos profissionais da educação. Esse direito pode fazer com que as crianças cresçam seguras e autoconfiantes em suas capacidades

A brincadeira se torna, portanto, essencial para a aprendizagem e desenvolvimento educacional da criança, é na brincadeira que muitas crianças se estabelecem como protagonistas da sua própria história.



Os jogos e brincadeiras propiciam o entendimento da realidade da criança com o mundo externo em que ela vive fazendo com que elas vivenciem regras preestabelecidas como esperar, perder, ganhar, articular, conversar, entre outras; sem falar nos benefícios psicomotores como coordenação, equilíbrio, lateralidade, motricidade, etc. Por isso, pensar em educação também é pensar em brincar.

Evidencia-se que o trabalho com a psicomotricidade na primeira etapa da educação básica proporciona o enriquecimento do processo de desenvolvimento da criança e oportunidade para a mesma adquirir uma assimilação melhor dos conhecimentos apresentados, desde que, se utilize de metodologias e recursos favoráveis a este ensino no âmbito da educação psicomotora.



REFERÊNCIAS



ALMEIDA, Liseta do Carmo Moniz. O Jogo, a Motricidade e as Aprendizagens da Criança - Olhares a partir da Escola. Universidade dos Açores Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. Ponta Degada, maio de 2017.

ALVES, Mateus Augusto Correia. Recreação e lazer: trabalhando a psicomotricidade com crianças. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 08, Vol. 14, pp. 82-88, Agosto de 2018. ISSN:2448-0959.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

COLLI, Isa. A importância da psicomotricidade e como trabalhar essa ferramenta na escola. agosto 2017.

LE BOULCH, Jean. A educação pelo movimento: a psicocinética na idade escolar. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

MELLO, A. M. de – Psicomotricidade Educação Física E Jogos Infantis. São Paulo Editora Ibrasa 1989. – Pag 62.

MENEZEZ, Pedro. Jogos e brincadeiras. toda matéria: conteúdos escolares. 2011-2021.

MERCALI, Moacir. A psicomotricidade na educação física: ferramenta e fio condutor para aprendizagem na educação. Monografia (especialização) - Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação Física e Desportos, Curso de Especialização em Educação Física Infantil e Anos Iniciais, EaD, RS, 2015.

RHEMA EDUCAÇÃO; Psicomotricidade atividades; disponível em: <https://blog.rhemaeducacao.com.br>. Acesso em 12 de out. de 2021.

ROSSI, Francieli Santos. Considerações sobre a psicomotricidade na educação infantil. Vozes dos Vales, Teófilo Otoni, v. 1, n. 1, p. 1-18, maio 2012.

SEARA, E. C. R. ZAGO. E. O brincar no contexto da psiotricidade. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 15, Nº 148, Septiembre de 2010.





UNIVERSIDADE
ESTADUAL DO
MARANHÃO

