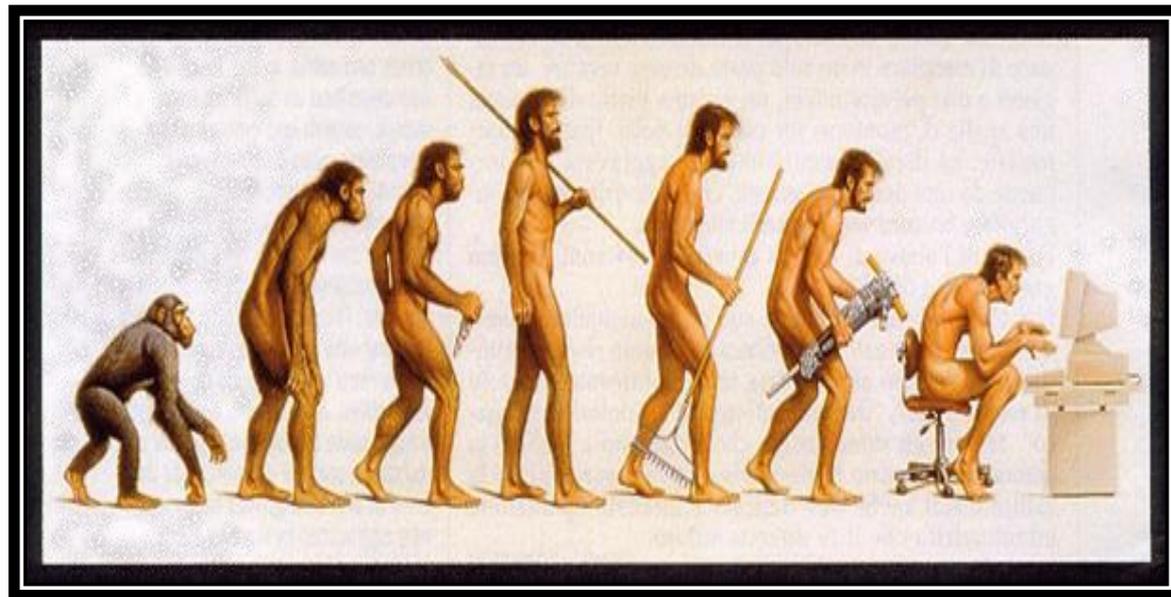


JOGOS PSICOMOTORES, LAZER E RECREAÇÃO



JOGOS E OU BRINCADEIRAS E A PSICOMOTRICIDADE



Brincar não é o mesmo que **Jogar**.

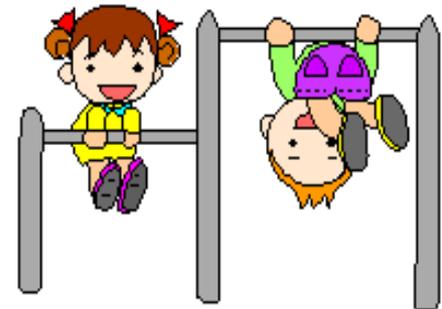
- Não obstante, a dificuldade em definir os termos: jogo e brincadeira.
- O brincar da criança não é equivalente do jogar para o adulto.

Brincar não é o mesmo que **Jogar**.

- (AURÉLIO, 1986. PP 286-96) diz que:
- **Brincar**: é divertir-se infinitamente, entreter-se, recrear-se; distrair-se; pular; dançar (...).
- **Jogar** - vem do *latim* *jocare*: é entregar-se ao; tomar parte em; aventurar-se ou arriscar-se em jogo (...).

DIFERENÇA ENTRE BRINCAR E JOGAR

- O brincar na criança é naturalmente livre sem interferência, espontâneo e descomprometido.



DIFERENÇA ENTRE BRINCAR E JOGAR

- O jogo é uma ação metódica induzida à criança como brincadeira.
- Para educar ou reeducar a criança e corrigir falhas na Psicomotricidade.
- Falhas essas, que podem causar, desde dificuldades de leitura, a dificuldades de aprendizado de matemática.



○ BRINCAR

De acordo com Luckesi (2002) brincar é agir lúdica e criativamente.

Tal fenômeno acontece em todas as fases da vida humana.

○ BRINCAR

Apoiado na Teoria de Donald Winnicott (Inglês e grande nome da pediatria e da psicanálise mundial).

Podemos afirmar: que o brincar faz parte de um fenômeno psicológico de transição entre a subjetividade e a objetividade.

TEORIA DE WINNICOTT

Os estudos de Winnicott enfatizaram a importância do Brincar e do Criar para a criança:

“É no brincar e talvez, apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem da sua liberdade de criação”;

“É no brincar e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral.

É somente sendo criativo que o indivíduo descobre seu eu (self) ” (Winnicott, 1971).

TEORIA DE WINNICOTT

O Brincar para Winnicott

- "A criança joga (brinca) para expressar agressão, adquirir experiência, controlar ansiedades, estabelecer contatos sociais como integração da personalidade e por prazer."

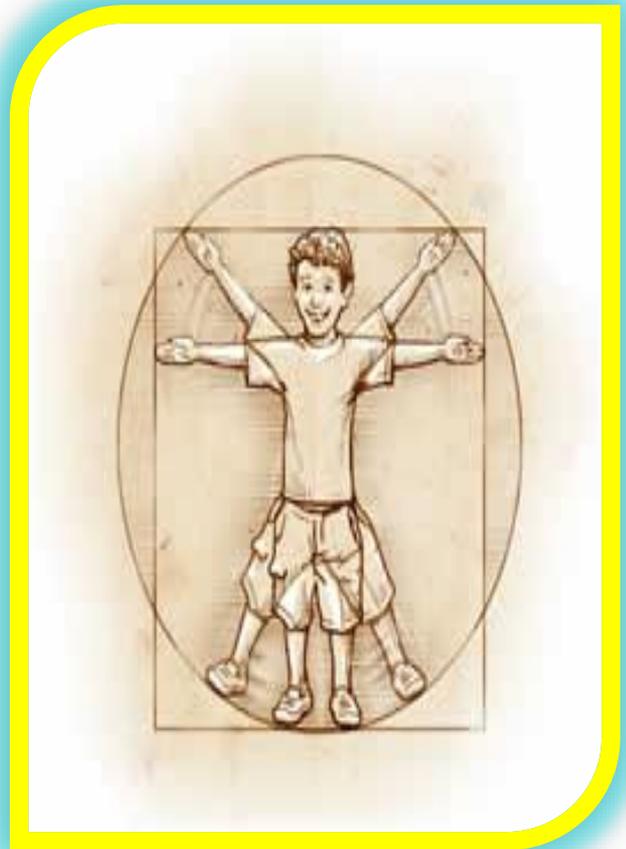
(Winnicott)



○ BRINCAR NÃO É LEVADO A SÉRIO

Na Educação Infantil, as crianças não vivenciam as etapas necessárias, pois os educadores se esquecem da parte emocional e da parte do brincar.

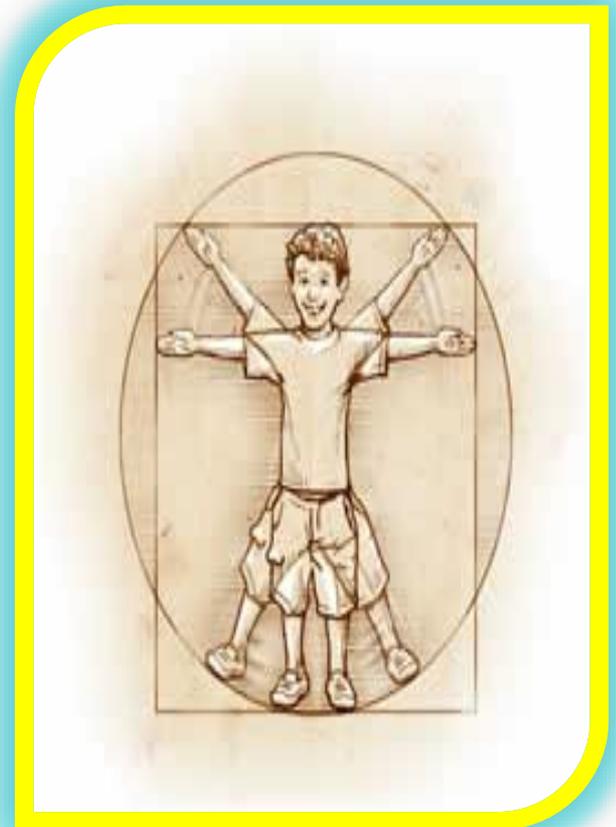
Assim, provocam problemas emocionais e motores, que mais tarde irão aparecer no comportamento do indivíduo.



○ BRINCAR NÃO É LEVADO A SÉRIO

É importante destacar que, os professores precisam trabalhar com as crianças as três áreas de desenvolvimento para a aprendizagem: a Cognitiva, a Afetiva e a Corporal.

Assim, acontecerá o desenvolvimento evolutivo.



DIA INTERNACIONAL DO BRINCAR

É comemorado dia 28 de maio.

O “World Play Day” é conhecido como:

Dia Internacional do Brincar ou Dia Mundial do Brincar.

Celebrado em mais de 40 países.



DIA INTERNACIONAL DO BRINCAR

Este dia relembra, que:

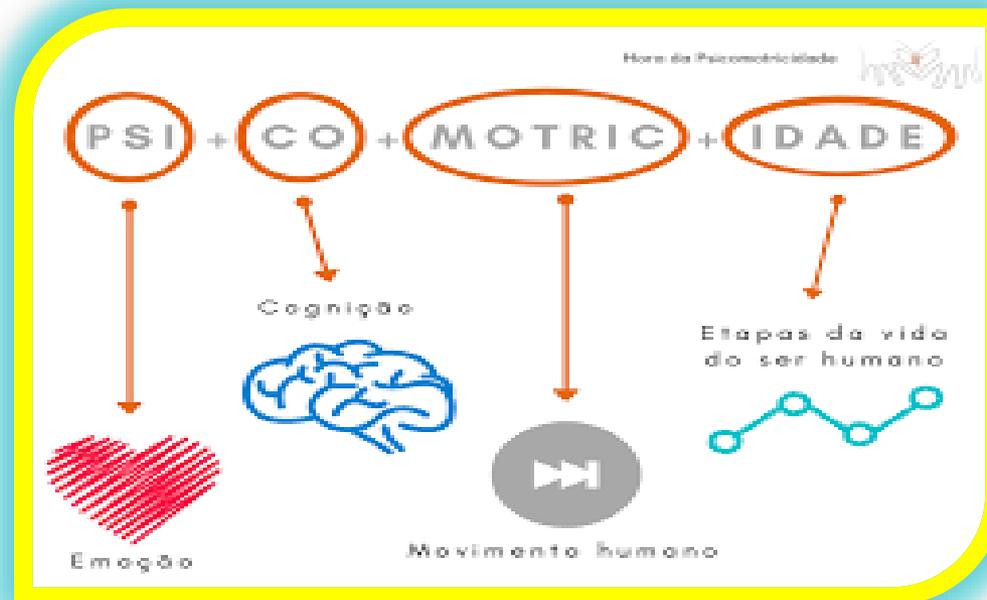
O brincar é um direito!

**Descrito no Artigo 31º. da
Convenção sobre os Direitos da
Criança das Nações Unidas.**



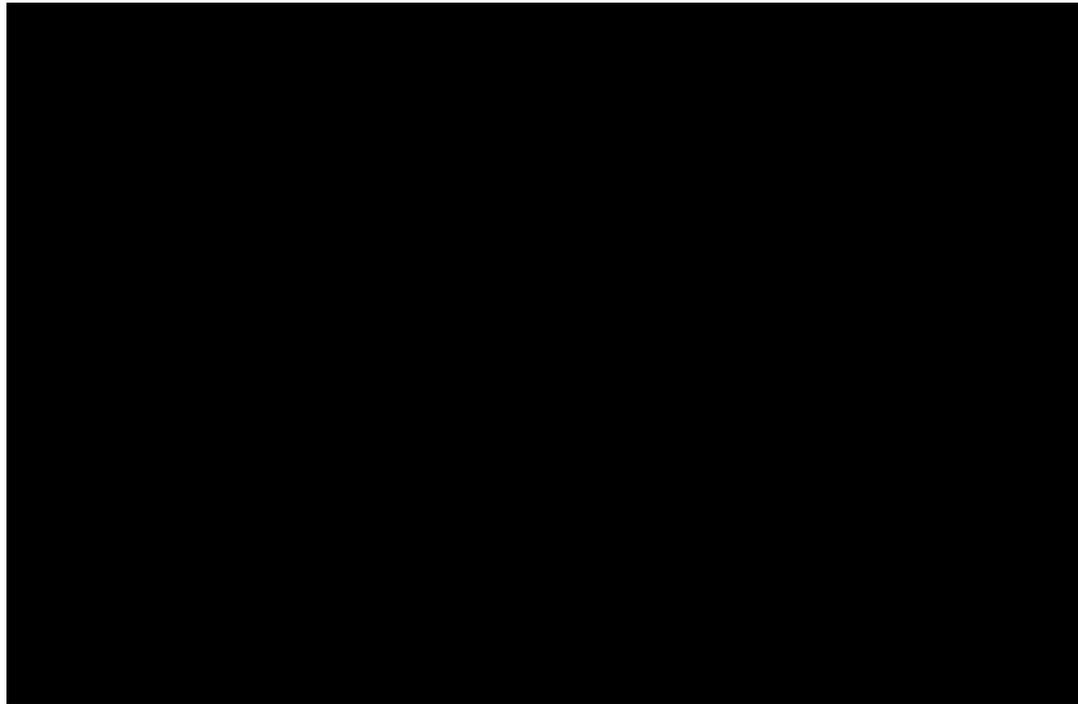
JOGOS LÚDICOS PARA ESTIMULAR A CRIANÇA POR MEIO DA PSICOMOTRICIDADE

A **Psicomotricidade** é um termo que está ligado a fatores imprescindíveis na vida de uma pessoa:
da coordenação motora às funções psíquicas.





O QUE É PSICOMOTRICIDADE?



JOGOS LÚDICOS PARA ESTIMULAR A CRIANÇA POR MEIO DA PSICOMOTRICIDADE

Os jogos lúdicos exercem total influência na vida dos pequenos, principalmente no que diz respeito ao desenvolvimento infantil.

Podem ser aplicados desde o primeiro contato da criança com os objetos.

É importante frisar que é imprescindível a presença de um adulto por perto.

Um detalhe que não pode passar despercebido é o fato de as atividades lúdicas precisarem de incentivo com objetos que despertem interesse na criança.



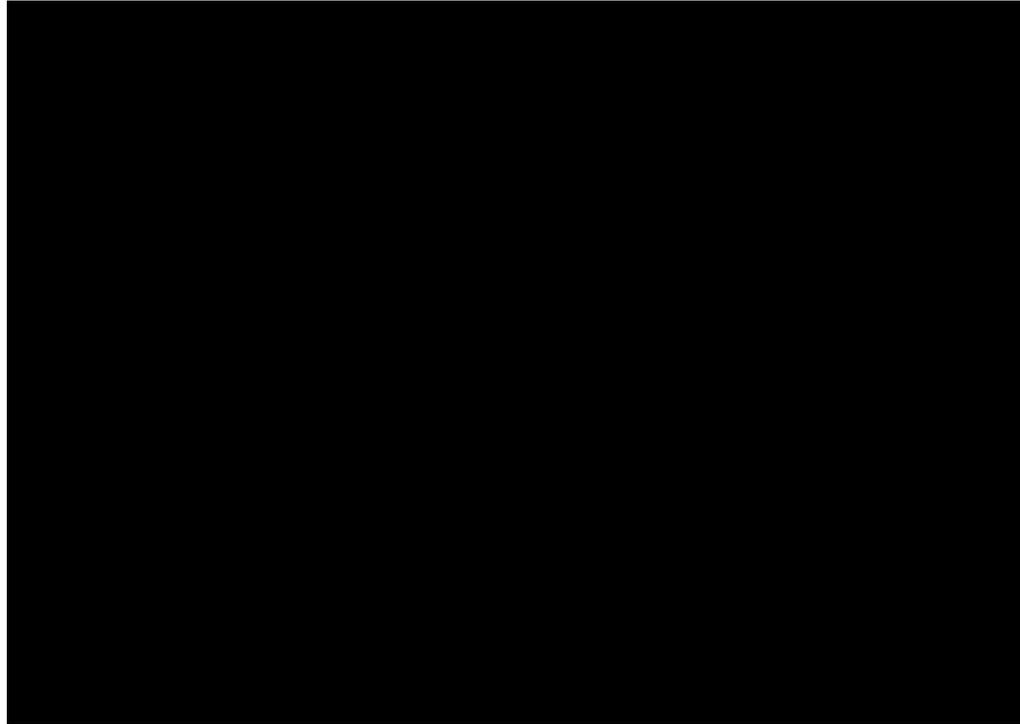
JOGOS LÚDICOS PARA ESTIMULAR A CRIANÇA POR MEIO DA PSICOMOTRICIDADE

O desenvolvimento de uma criança dependerá muito do trabalho realizado com sua psicomotricidade.





PSICOMOTRICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL



IDEAL PARA ESCOLA E PARA CASA

Após identificadas as necessidades das atividades que combinem com os perfis dos alunos, educadores e pais, devem trabalhar conjuntamente em seus espaços: escola e casa.

Aplicando trabalhos que ajudarão em promover o progresso e a diversão das crianças.



ATIVIDADES PRÁTICAS

1. PASSANDO O BAMBOLÊ

2. INTELIGÊNCIA ESPACIAL

3. NÓ HUMANO

**4. EQUILÍBRIO, LATERALIDADE,
COORDENAÇÃO E CONCENTRAÇÃO**

5. PEGA PRIMEIRO

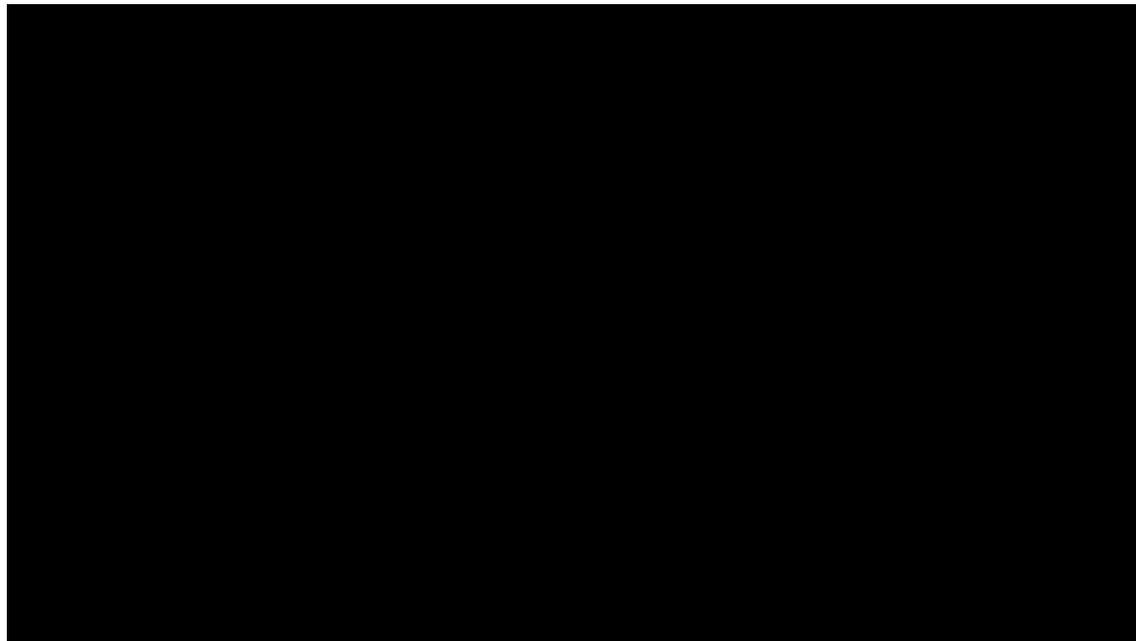


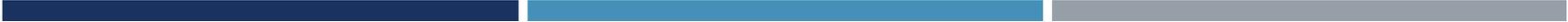
PASSANDO O BAMBOLE



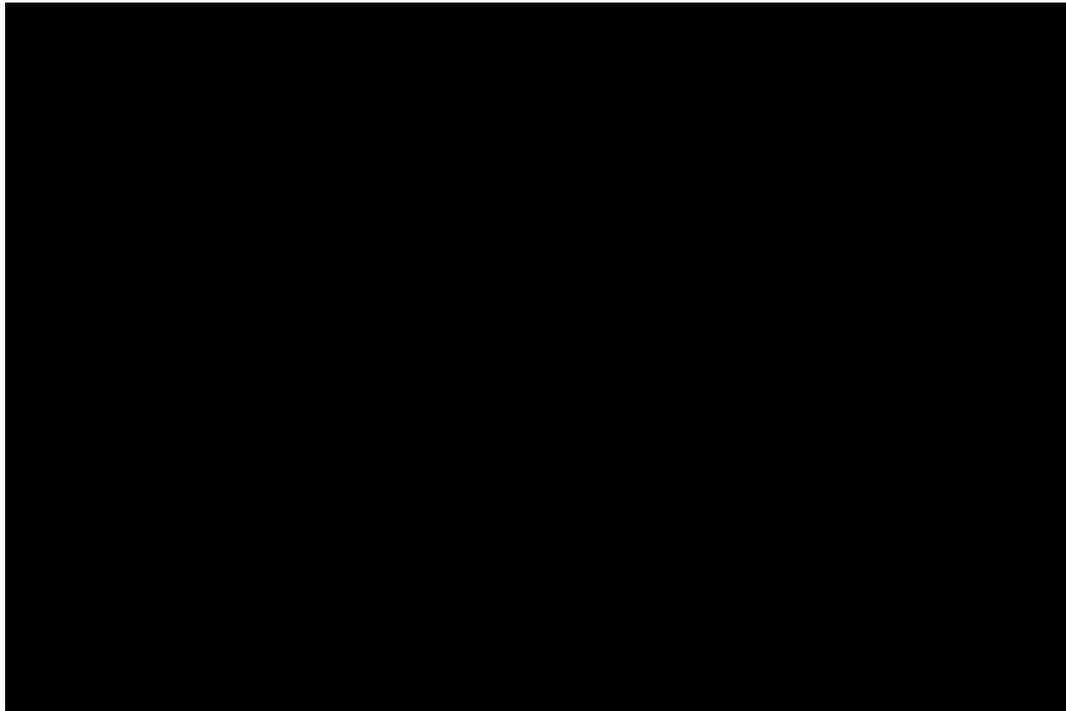


INTELIGÊNCIA ESPACIAL

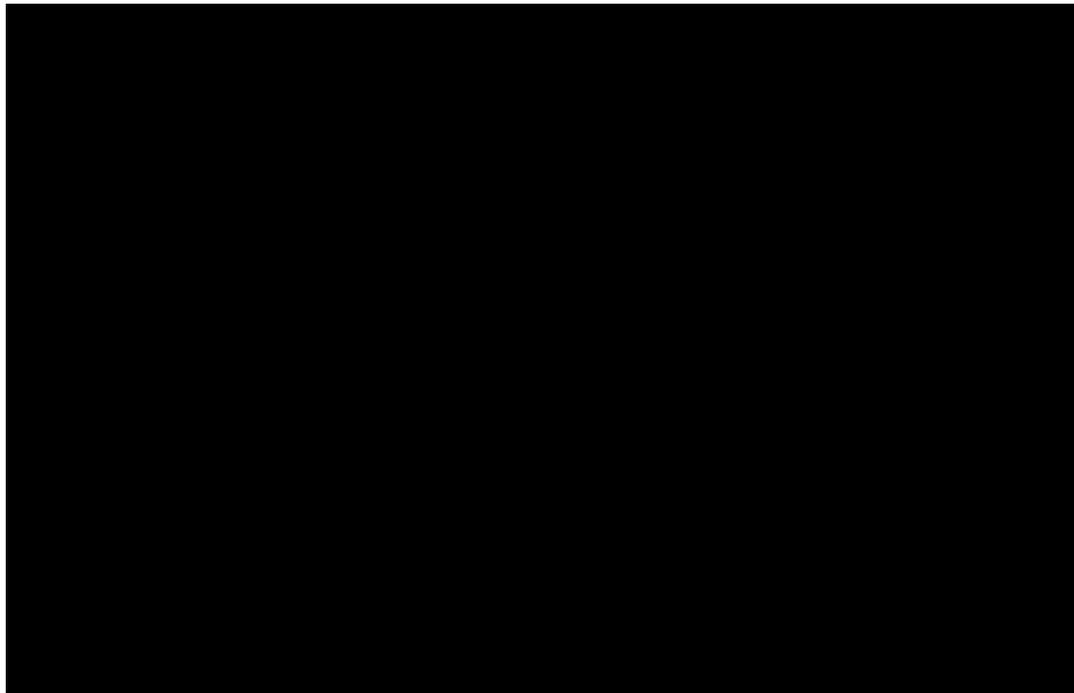




NÓ HUMANO



EQUILÍBRIO, LATERALIDADE, COORDENAÇÃO E CONCENTRAÇÃO





PEGA PRIMEIRO



COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA E FINA

Antes de oferecer a atividade de desenvolvimento psicomotor, não se deve esquecer a Coordenação Motora Ampla e a Fina, pois ambas são de extrema importância para o desenvolvimento de qualquer indivíduo.



COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA E FINA

MOTRICIDADE AMPLA é a primeira que aperfeiçoamos, pois ela permite os movimentos maiores do nosso corpo: *mexer braços, pernas, mãos, andar, correr, sentar, se inclinar, carregar, rolar, etc.*

São atividades que utilizam todos os nossos músculos, ou grande parte deles, para serem realizadas.



COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA E FINA

MOTRICIDADE FINA exige o uso de músculos menores do corpo.

Por exemplo: exige a coordenação de mãos e olhos na hora de escrever, recortar ou pintar.

Mover os lábios para mandar beijo, sugar e sorrir também faz parte desse conjunto de habilidades.

Até mesmo juntar algo leve do chão, como uma folha, faz parte da motricidade fina.

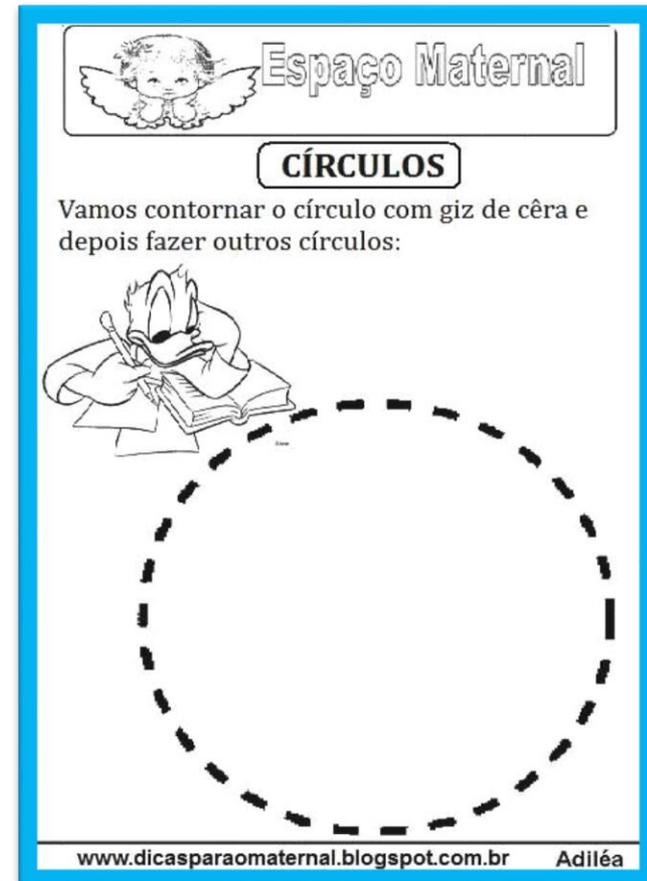


ATIVIDADES QUE PROMOVEM A COORDENAÇÃO MOTORA FINA

■ CONTORNANDO O CÍRCULO:

Em uma folha de papel deverá conter o desenho, cuja missão do aluno será o contorno do círculo priorizando a margem.

É válido ressaltar que as primeiras tentativas podem ser difíceis para o pequeno, por isso o educador precisará de um tempo maior para se dedicar às explicações.



ATIVIDADES QUE PROMOVEM A COORDENAÇÃO MOTORA FINA

■ PASSA ANEL

Esta clássica brincadeira de infância pode ser realizada nos dias atuais, apenas em família.

Além de divertida, ela também auxilia a criança a trabalhar os músculos da região e a utilização correta dos dedos.



ATIVIDADES QUE PROMOVEM A COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA (GLOBAL)

■ PULAR CORDA

Lembram como é?

Os alunos pularão corda sem deixar que ela esbarre e serão estimulados a saltar e trabalhar o equilíbrio.

