

DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SENSORIO-MOTORAS POR MEIO DE ATIVIDADES LÚDICAS: UMA EXPERIÊNCIA PIBIDIANA NO CERT

Andressa Vedovatto Rayzer
Higor Matheus Alves Garcia
Jacqueline Salete Baptista Righi
Elisabeth Baretta

RESUMO

As práticas sensório-motoras são atividades de movimentação e percepção por meio dos órgãos sensoriais e potencializam as habilidades das crianças com relação ao movimento. O objetivo deste projeto foi desenvolver a relação entre corpo e mente por meio de jogos lúdicos estimulando as percepções visual, tátil e auditiva, a atenção e concentração, incluindo a prática de atividades inclusivas no cotidiano escolar. Ao enriquecermos o repertório motor das crianças por meio de atividades sensório-motoras, oportunizamos o desenvolvimento das capacidades que consideramos indispensáveis nesta fase de desenvolvimento. Para os bolsistas do Pibid, a experiência de ser mediador do projeto proporcionou grande aprendizado no processo docente e suporte significativo na organização de novos saberes.

1 INTRODUÇÃO

A Educação Física exerce importantes atribuições na educação pela possibilidade de proporcionar aos escolares múltiplas experiências oportunizando situações nas quais possam criar, inventar, descobrir e

re-significar movimentos e ações. Oportunizar às crianças tais práticas é um dever atribuído à escola.

Por meio do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), acadêmicos do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Oeste de Santa Catarina (Unoesc) são inseridos no Centro Educacional Roberto Trompowsky em Joaçaba, SC, com o intuito de promover a iniciação da docência no ambiente escolar, visando estimular e aprimorar experiências significativas no referido contexto.

Mediante essa aproximação, este projeto foi realizado com o objetivo de desenvolver a relação entre corpo e mente por meio de jogos lúdicos, estimulando o aperfeiçoamento das percepções visual, tátil e auditiva e capacidades como atenção, coordenação motora fina e ampla e concentração, bem como proporcionar a prática de atividades inclusivas no cotidiano escolar.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Segundo Campão e Cecconello (2008), a disciplina de Educação Física voltada para a Educação Infantil precisa pôr em prática o uso de jogos e brincadeiras, uma vez que estes são um importante instrumento de auxílio para o desenvolvimento, tanto nos aspectos que envolvam a motricidade, quanto nos relacionados ao afeto ou à cognição. Entre os fins para tal ação estaria a promoção de um estilo de vida ativo e saudável desde os primeiros anos de ensino escolar, pois, assim, é possível conduzir a criança para uma qualidade de vida corporal satisfatória.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), [...] é responsabilidade da Educação Física tratar das práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, por meio da gestualidade e do patrimônio cultural da humanidade, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história (BRASIL, 2017, p. 211).

O corpo revela nossa singularidade, nossa identidade pessoal e social. Por meio do olhar, do tato, da audição, do paladar, do olfato, das sensações, da postura, da mímica, dos movimentos impulsivos ou coordenados e dos gestos, as crianças, desde bebês, exploram o mundo, estabelecem relações, expressam-se, brincam e produzem conhecimentos sobre si, sobre o outro e sobre o universo social e cultural (BRASIL, 2017).

Por meio do brinquedo e do brincar, a criança tem a oportunidade de compreender o mundo e compreender-se no mundo, criando e recriando situações do cotidiano, ampliando seus conceitos e descobrindo-se no mundo. Assim, o lúdico apresenta-se como uma estratégia que pode minimizar os desconfortos ocasionados e auxiliar no enfrentamento da condição (LIMA; SANTOS, 2015).

Desde muito pequena, a criança descobre suas mãos e aprende a utilizá-las, explora outras partes de seu corpo, diferencia formas e texturas dos objetos levando-os à boca e manuseando-os, deslocando-se de um lado para outro, tendo percepção da distância e do tempo que a separam do objeto, adquirindo experiências sensoriais, motoras, cognitivas e afetivas que favorecem o seu processo de aprender (BRASIL, 2016).

No brincar, a criança cria o mundo que deseja, vivenciando todos os seus sonhos e se autocriando, pois brincando ela está fantasiando, vivendo o imaginário, criando diversos personagens e falas diferentes por meio de sua imaginação (ZAMBONI; BRONDANI, 2011).

Por meio de brincadeiras diferenciadas, o lúdico faz com que as crianças tenham mais interesse e gostem mais de estar presentes na escola, buscando a integração com os colegas e com o meio em que convivem. Quando trabalhamos com o lúdico não estamos deixando de lado o comprometimento do aprendizado, mas, sim, envolvendo mais o aluno com uma maneira de aprender satisfatória e ainda mais agradável, facilitando ainda mais a aprendizagem (ORÍCIO; TRIGO, 2012).

3 METODOLOGIA

A psicomotricidade tem papel fundamental no desenvolvimento integral da criança, pois potencializa suas habilidades e dificuldades com relação ao movimento. Essa proposta foi desenvolvida junto às turmas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental (1º e 2º anos), em um total de 98 alunos, com o envolvimento de cinco bolsistas e uma professora de Educação Física.

Inicialmente foram confeccionados os jogos com materiais de sucata, que posteriormente foram utilizados em quatro aulas para cada turma. Os materiais utilizados foram: caixinhas e palitos de fósforo, rolinhos de papel higiênico, caixas de papelão, cola glitter, cola branca, papel de presente, fita adesiva, feijão, pedrinhas, moedas, bolinhas de sagu, lentilha, arroz, máscaras de TNT preto, elástico, caixas de ovo e bolinhas de pingue-pongue.

As atividades desenvolvidas no projeto foram:

a) Jogo da Memória auditiva

Materiais: caixinhas e palitos de fósforo, feijão, pedrinhas, moedas, bolinhas de sagu, lentilha, arroz e máscaras de TNT.

Desenvolvimento: dentro de pares de caixinhas de fósforo foram colocados os materiais e para cada criança foi entregue uma venda (máscara). Por meio dos sons diferenciados, individualmente, cada criança, na sua vez, realizou tentativas para encontrar o som correspondente, formando o par (percepção auditiva).

b) Jogo da Memória tátil

Materiais: caixinhas de fósforo, cola glitter, papel de presente e fita adesiva.

Desenvolvimento: cada caixinha foi forrada com papel e em um dos lados foram desenhadas figuras em alto relevo com a cola glitter, como círculos, quadrados, triângulos, entre outros. Posteriormente, a cada criança

foi dada uma venda (máscara), e ela individualmente deveria formar o par utilizando apenas os dedos (percepção tátil).

c) Bolinha de ovo

Materiais: caixas de ovos e bolinhas de pingue-pongue.

Formação: duas equipes.

Desenvolvimento: sobre uma mesa foram depositadas caixas de ovos lado a lado e um recipiente com bolinhas de pingue-pongue. O objetivo desse jogo é acertar as bolinhas nos espaços existentes nas caixas quicando-as primeiramente na mesa (percepção visual). A cada acerto, um ponto é atribuído à equipe.

d) Jogo de letras e números

Materiais: caixas de papelão, rolinhos de papel higiênico e fita adesiva.

Desenvolvimento: dentro de cada caixa foram fixados rolinhos de papel higiênico, e sobre eles foram desenhados números ou letras. Individualmente, cada criança deveria seguir a sequência solicitada desequilibrando a caixa para os lados e fazendo com que a bolinha passasse por dentro dos rolinhos (percepção visual).

e) Linha reta

Materiais: elástico, máscaras e garrafa pet pequena.

Desenvolvimento: corta-se uma garrafinha pet na parte final e coloca-se um elástico dentro. Em determinada área é estendido o elástico, e as crianças, individualmente, com os olhos vendados, deverão guiar-se segurando com uma das mãos a garrafinha que, deslizando, os levará ao outro oposto do espaço (percepção tátil e auditiva).

4 RESULTADOS

Os estímulos e vivências ampliaram a possibilidade de novas descobertas e a percepção de uma nova realidade, provocando muita curiosidade e motivação com a participação de todos os alunos das turmas.

Ao enriquecermos o repertório motor das crianças por meio de atividades sensório-motoras, oportunizamos o desenvolvimento das capacidades, como as percepções visual, tátil e auditiva, a atenção, a coordenação motora fina e ampla e a concentração, as quais são consideradas indispensáveis nesta fase de desenvolvimento.

5 CONCLUSÃO

A vivência foi de grande relevância, pois demonstra a relação que existe entre o “normal e o diferente” e que ser diferente não impossibilita o brincar.

Para os bolsistas do Pibid, a experiência de ser mediador neste processo proporcionou grande aprendizado na formação docente, bem como se tornou uma contribuição positiva na trajetória acadêmica e um suporte significativo na organização de novos saberes.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Diretrizes de estimulação precoce: crianças de zero a 3 anos com atraso no desenvolvimento neuropsicomotor decorrente de microcefalia. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2016.

CAMPÃO, D. S.; CECCONELLO, A. M. A contribuição da educação física no desenvolvimento psicomotor na educação infantil. Revista Digital, Buenos Aires, ano 13, n. 123, ago. 2008.

LIMA, K. Y. N.; SANTOS, V. E. P. O lúdico como estratégia no cuidado a criança com câncer. Revista Gaúcha de Enfermagem, v. 36, n. 2, p. 76-81, 2015.

ORÍCIO, M. S.; TRIGO, R. W. M. A ludicidade e sua relação com a educação física infantil. Revista científica UNIFOR, Formigas, v. 7, n. 2, p. 116-124, jul./dez. 2012.

ZAMBONI, A. A.; BRONDANI, V. Jogos e brincadeiras: o lúdico enquanto mediador da aprendizagem em Educação Física. Fiep Bulletin, v. 81, número especial, p. 1-5, 2011.

Imagens relacionadas
Fotografia 1 - Jogo da memória auditiva



Fonte: Os autores.

Fotografia 2 - Jogo da memória tátil (1)



Fonte: Os autores.

Fotografia 3 - Jogo da memória tátil (2)



Fonte: Os autores.

Fotografia 4 - Bolinha de ovo



Fonte: Os autores

Fotografia 5 - Jogo de letras e números



Fonte: Os autores.

Fotografia 6 - Linha reta



Fonte: Os autores.