



Centro Universitário Leonardo da Vinci

PROJETO DE EXTENSÃO



JOGANDO COM A PSICOMOTRICIDADE

JOGANDO COM A PSICOMOTRICIDADE

RESUMO

O projeto trata de aliar o ato de jogar numa interação com o desenvolvimento de habilidades motoras. O objetivo deste projeto será possibilitar as diversas vivências relacionadas ao Jogo “Escalada Horizontal”, estimulando a troca de conhecimentos que favorecem o processo de desenvolvimento psicomotor e ser uma ferramenta de interdisciplinaridade. É uma atividade de fácil aplicabilidade em diversos ambientes, contando com a interação das crianças desde a confecção das “peças”, criando assim um vínculo maior com o jogo, motivando-as na sua participação e interesse na atividade. A realização do projeto ocorre em locais onde há o atendimento a crianças em idade escolar, como Escolas, Associações, ONGs, Autarquias e demais locais e pode ser desenvolvido tanto presencialmente, quanto virtualmente.

Palavras-chave: Habilidades motoras, Desenvolvimento psicomotor, Escalada.

INTRODUÇÃO

Este projeto evidencia que por meio do jogo a criança desenvolve infinitas capacidades e habilidades. “Ela manifesta sentimentos e emoções, desenvolvendo assim as capacidades e habilidades motoras, cognitivas, afetivas e sociais, construindo assim a sua identidade.” (BARBOSA; BUBLITZ; GOMES, 2015, p. 41).

Os jogos se constituem enquanto elementos de integração possibilitando a troca de conhecimentos e a ampliação das possibilidades de convivência. É também instrumento educacional capaz de reduzir o comportamento antissocial e por meio das suas regras é capaz de ajudar a construir o controle da conduta e prevenir a violência, desenvolvendo o espírito esportivo.

Para Alves e Bianchin (2010), a utilização de jogos que estimulam a atividade psicomotora permite favorecer a concentração, a atenção, o engajamento e a imaginação das crianças. Como consequência, a criança fica mais calma e relaxada, tornando-a propícia para aprender a pensar, estimulando sua inteligência (LIMA, 2009).

Ainda de acordo com Alves e Bianchin (2010), ao observarmos o desempenho das crianças ao jogar, podemos avaliar seu nível de desenvolvimento psicomotor, além de utilizar o próprio jogo como ferramenta de melhora das habilidades e capacidades motoras.

Neste sentido, a mediação do projeto aqui apresentado será realizada pelos acadêmicos da UNIASSELVI, selecionados pelo Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina - UNIEDU, compreendendo 20 horas em ações socioeducativas, a serem cumpridas durante o semestre.

O projeto poderá ser desenvolvido por acadêmicos dos cursos de Educação Física, Psicomotricidade, Pedagogia, Educação Especial e Fisioterapia da Uniasselvi, nos seguintes locais com atendimento às crianças em idade escolar: escolas, associações, centros de assistência à criança e ao adolescente, ONGs e autarquias.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Promover a interação entre o ato de jogar e o desenvolvimento de habilidades motoras, possibilitando diversas vivências relacionadas à Psicomotricidade, com o uso do jogo “Escalada Horizontal”, estimulando a troca de conhecimentos que favorecem o processo de desenvolvimento psicomotor.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Verificar os componentes do comportamento psicomotor nas crianças participantes;
- Analisar os efeitos do jogo “Escalada Horizontal” no desenvolvimento psicomotor em crianças;
- Promover a interação das crianças desde a confecção das “peças”, criando assim um vínculo maior com o jogo, motivando-as na participação e interesse na atividade;
- Jogar expressando emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades.
- Propiciar o desenvolvimento psicomotor em crianças.

JUSTIFICATIVA

Este projeto destaca a relevância do Jogo para o desenvolvimento de habilidades psicomotoras e a necessidade das crianças na sua aquisição. O jogo “Escalada Horizontal” pode ser uma importante ferramenta para o desenvolvimento psicomotor de crianças, pois exige, na sua execução, habilidades de equilíbrio, coordenação, imagem e esquema corporal, orientação espacial e temporal e percepção visual e tátil.

Este Jogo, além de propiciar o desenvolvimento motor, pode ser uma ferramenta de interdisciplinaridade, pois abrange elementos com diferentes cores, formas, texturas, letras, números, e diversos outros subsídios que podem ser incorporados, dependendo do objetivo esperado no jogo.

É uma atividade de fácil aplicabilidade em diversos ambientes, podendo, inclusive, ser confeccionado com a interação das crianças, criando assim um vínculo maior com o jogo, motivando-a na sua participação e interesse na atividade.

LOCAL ONDE O PROJETO PODE SER APLICADO

A elaboração do projeto será desenvolvida por acadêmicos beneficiados pelo Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina - UNIEDU, compreendendo 20 horas a serem cumpridas em ações sociais.

As ações previstas no projeto poderão ser realizadas nos seguintes locais: escolas públicas, APAEs, CEIs e creches para crianças maiores, centro de assistência à criança e ao adolescente, fundações culturais, ONGs e associações de bairros ou de moradores. Observação: A instituição a receber o (a) acadêmico (a) da UNIASSELVI para a aplicação do projeto deve fornecer a declaração do cumprimento das 20 horas em ações sociais.

METODOLOGIA

Inicialmente, será realizado um levantamento acerca das possibilidades de aplicação do projeto na instituição concedente. Em seguida, busca-se traçar um perfil do público que será atendido, priorizando aqueles que apresentam déficit em seu desenvolvimento motor. Este levantamento pode ser realizado através de uma conversa com os profissionais envolvidos no atendimento às crianças, como professores e fisioterapeutas. A atividade propriamente dita, se dará em três momentos:

1º momento - Definição do local (parede ou muro) onde serão dispostas as figuras (escolha realizada em conjunto com o responsável pelo local);

2º momento - Confeção das figuras e do dado (em conjunto com as crianças que irão jogar);

3º momento – Explicar as regras, jogar e se divertir.

O local mais adequado para a montagem da “parede de escalada” deve ser uma parede ou muro, medindo em torno de 5 metros de comprimento e 1,80 metros de altura, de preferência em local coberto e protegido de chuvas.

Para a confecção das figuras, sugere-se o uso de EVA, tecido, TNT, cartolina, papel canson, entre outros materiais que sejam coloridos e de fácil recorte (diferentes texturas também podem ser utilizadas, principalmente quando houver alguma criança com deficiência visual). São necessários 6 tipos de figuras, cada uma de uma cor (e/ou textura), sugere-se as seguintes formas: coração vermelho; estrela amarela; quadrado preto; círculo verde; triângulo azul e retângulo lilás (mas pode ser quaisquer outras formas e cores). Para cada figura, deve haver 15 réplicas de igual tamanho e cor. O dado deve ter o tamanho em torno de 30 cm, onde conste em seus 6 lados, as 6 figuras definidas e produzidas. Sugere-se a utilização de papelão na sua confecção. As figuras devem ser fixadas, distribuídas aleatoriamente, cobrindo toda a área definida da parede, conforme exemplo da Imagem 1.

Imagem 1 – Parede



Fonte: o Autor

A atividade se dá em duplas, onde no 1º momento uma das crianças será responsável por jogar o dado e a outra por “escalar” a parede. A cada vez que o dado é lançado, a figura é falada pelo jogador e o escalador deverá posicionar uma de suas mãos na figura correspondente da parede, na próxima jogada, deverá posicionar sua outra mão, assim sucessivamente, movimentando uma das mãos, enquanto a outra deverá permanecer pressionando a figura, percorrendo toda a extensão da parede, lateralmente, podendo realizar a atividade da direita para a esquerda e vice-versa. No 2º momento as posições se invertem entre o lançador e o escalador.

O jogo pode ter apenas o caráter lúdico e cooperativo, mas também pode-se adotar um caráter competitivo, verificando o tempo em que cada criança completa a escalada. Ainda pode haver a competição direta, utilizando 2 dados (um dado para cada dupla) e 2 crianças escalando ao mesmo tempo..., enfim, o jogo é versátil e adaptável à criatividade dos participantes e instrutores.

Durante todo o projeto, o bolsista deverá realizar observações das crianças, com um olhar voltado ao seu comportamento motor, realizar registros e um breve relatório, que deverá ser entregue aos responsáveis da instituição concedente, apontando possíveis déficits psicomotores.

É importante frisar que o (a) acadêmico(a) bolsista deverá prever o tempo de realização da atividade, considerando a aplicação de cada etapa.

CRONOGRAMA DA APLICAÇÃO DO PROJETO

CRONOGRAMA DE REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES PRESENCIALMENTE:

ETAPA	AÇÃO	C/ H
1. Levantamento Inicial	Seleção da instituição concedente para a realização do projeto. Contato com a instituição, profissional responsável e assinatura dos termos de autorização para execução do projeto. Identificação das necessidades básicas para iniciar o projeto (confecção de implementos, local para a prática, identificação dos participantes, autorização da instituição, profissionais responsáveis, pais e responsável pelos participantes)	1h
2. Preparação	Disponibilizar (em conjunto com a Instituição Concedente) os materiais necessários para a construção dos brinquedos. Construir junto com os participantes os implementos. Construção dos Implementos	3h

	<p>Metodologia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Construir os implementos (Figuras e dados) juntamente com os participantes. ● Ensinar as regras do jogo. 	
3. Aplicação do Jogo	<p>Ensinar o jogo e brincar livremente com os participantes, atuando como, professor, jogador ou árbitro.</p> <p>Realizar o registro da prática do jogo com fotos, vídeos e relatos (item obrigatório).</p>	15h
4. Depoimentos	Coletar o depoimento do público selecionado, a respeito da atividade desenvolvida.	1h
5. Finalização	Preencher o questionário do bolsista e enviar os registros para o e-mail do coordenador de seu curso	

CRONOGRAMA DE REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES VIRTUALMENTE:

ETAPA	AÇÃO	C/ H
1. Levantamento Inicial	Seleção da instituição concedente para a realização do projeto. Contato com a instituição, profissional responsável e assinatura dos termos de autorização para execução do projeto. Identificação das necessidades básicas para iniciar o projeto (confecção de implementos, local para a prática, identificação dos participantes, autorização da instituição, profissionais responsáveis, pais e responsável pelos participantes).	1h

	<p>Estes processos podem ser realizados por contato telefônico ou por aplicativos de reunião on-line (<i>TEAMS, ZOOM, MEET</i>).</p>	
<p>2. Preparação</p>	<p>Agendar uma videoconferência e comunicar a instituição, participantes ou aos responsáveis, o dia e horário que irá ser realizado esse encontro virtual. É importante informar que a confecção envolve a utilização de tesouras, necessitando do auxílio de um responsável presente durante a atividade. Esse processo pode ser realizado por contato telefônico ou por aplicativos de reunião on-line (<i>TEAMS, ZOOM, MEET</i>).</p> <p style="text-align: center;">Metodologia</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Construir os implementos (Figuras e dados) orientando os participantes e responsáveis. ● Ensinar as regras do jogo. <p style="text-align: center;">Construção dos Implementos</p> <p>O bolsista deve ensinar aos participantes e responsáveis como construir os implementos (vide Metodologia).</p> <p style="text-align: center;">Ensinando as Regras</p> <p>O acadêmico deve preparar uma apresentação de power point, a fim de apresentar as regras e explicar o jogo, se preferir pode passar o vídeo que mostra como o jogo acontece. O bolsista deve ensinar aos participantes e responsáveis como construir os implementos.</p>	<p>4h</p>

	Ao final, marque uma nova videoconferência para que os alunos possam realizar a prática desse jogo.	
3. Aplicação do Jogo	<p>Antes de iniciar a atividade, o acadêmico deve verificar se os participantes estão em um ambiente seguro, amplo e sem perigo iminente, em caso de qualquer indicativo de insegurança o acadêmico deve suspender a prática virtual.</p> <p>Ensinar o jogo e brincar livremente com os participantes, atuando como mediador.</p> <p>Realizar o registro da prática do jogo com fotos, vídeos (prints e capturas de tela) e relatos (item obrigatório).</p>	14h
4. Depoimentos	<p>Coletar o depoimento do público selecionado, a respeito da atividade desenvolvida.</p> <p>Esse processo pode ser realizado por contato telefônico ou por aplicativos de reunião on-line (<i>TEAMS, ZOOM, MEET</i>).</p>	1h
5. Finalização	Preencher o questionário do bolsista e enviar os registros para o e-mail do coordenador de seu curso	

IMPORTANTE: Não há carga horária para a primeira etapa (levantamento) como horas de extensão. Desta forma, contabiliza-se para fins de cumprimento das horas de atividades sociais, apenas as desenvolvidas com o público-alvo.

REGRAS

A atividade se dá em duplas, onde no 1º momento uma das crianças será responsável por jogar o dado e a outra por “escalar” a parede. A cada vez que o dado é lançado, a figura é falada pelo jogador e o escalador deverá posicionar uma de suas

mãos na figura correspondente da parede, na próxima jogada, deverá posicionar sua outra mão, assim sucessivamente, movimentando uma das mãos, enquanto a outra deverá permanecer pressionando a figura, percorrendo toda a extensão da parede, lateralmente, podendo realizar a atividade da direita para a esquerda e vice-versa. No 2º momento as posições se invertem entre o lançador e o escalador.

O jogo pode ter apenas o caráter lúdico e cooperativo, mas também pode-se adotar um caráter competitivo, verificando o tempo em que cada criança completa a escalada. Ainda pode haver a competição direta, utilizando 2 dados (um dado para cada dupla) e 2 crianças escalando ao mesmo tempo..., enfim, o jogo é versátil e adaptável à criatividade dos participantes e instrutores.

CONFECÇÃO DOS IMPLEMENTOS

Para a confecção das figuras, sugere-se o uso de EVA, tecido, TNT, cartolina, papel canson, entre outros materiais que sejam coloridos e de fácil recorte (diferentes texturas também podem ser utilizadas, principalmente quando houver alguma criança com deficiência visual).

São necessários 6 tipos de figuras, cada uma de uma cor (e/ou textura), sugere-se as seguintes formas:

- coração vermelho;
- estrela amarela;
- quadrado preto;
- círculo verde;
- triângulo azul e
- retângulo lilás (mas pode ser quaisquer outras formas e cores).

Para cada figura, deve haver 15 réplicas de igual tamanho e cor.

O dado deve ter o tamanho em torno de 30 cm, onde conste em seus 6 lados, as 6 figuras definidas e produzidas. Sugere-se a utilização de papelão na sua confecção. As figuras devem ser fixadas, distribuídas aleatoriamente, cobrindo toda a área definida da parede, conforme exemplo da Imagem 1.

REFERÊNCIAS

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. **O Jogo Como Recurso De Aprendizagem**. Rev. Psicopedagogia 2010;27(83):282-287

BARBOSA, Ana Clarisse Alencar; BUBLITZ, Kathia Regina; GOMES, Vilisa Rudenco. **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras**. Indaial: UNIASSELVI, 2015.

LIMA, Letícia Mello Nunes de. **A contribuição das brincadeiras para o desenvolvimento da aprendizagem na perspectiva da psicomotricidade**. Monografia (Especialista em Psicomotricidade) – Instituto A Vez do Mestre, Universidade Candido Mendes. Rio de Janeiro, p. 43, 2009.

ANEXO

VÍDEO COM EXEMPLO DA ATIVIDADE

Disponível em: <<https://youtu.be/vNoFBs8J8uo>>.