

# atividades lúdicas na avaliação psicomotora de pré-escolares

luzia iara pfeifer<sup>1</sup>  
juliana miyuki tatsuguchi<sup>2</sup>  
lílian cláudia da rocha e silva<sup>2</sup>  
mariana cremonez eufrazio<sup>2</sup>

(1) Terapeuta Ocupacional, Docente do Curso de Terapia Ocupacional da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo.  
(2) Terapeutas Ocupacionais.

Departamento de Neurologia, Psiquiatria e Psicologia Médica, Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo.

## CORRESPONDÊNCIA

Luzia Iara Pfeifer  
Av. dos Bandeirantes, 3900 – 14.049-900 – Ribeirão Preto – SP – luziara@fmrp.usp.br.

## RESUMO

**ATIVIDADES LÚDICAS NA AVALIAÇÃO PSICOMOTORA DE PRÉ-ESCOLARES:** Muitas crianças apresentam incoordenação motora não detectada no período pré-escolar, ingressando no ensino fundamental com déficits nas habilidades necessárias para a aprendizagem. Este estudo teve como objetivo descrever as atividades lúdicas utilizadas para avaliar aspectos psicomotores de crianças pré-escolares, bem como refletir sobre as vantagens e desvantagens de aplicá-las e o quanto esta prática lúdica encoraja as crianças a realizarem as tarefas da avaliação. Foram avaliadas 15 crianças na faixa etária de 6-7 anos com a aplicação da escala psicomotora de Vitor da Fonseca (1995), focalizando as áreas de motricidade global e fina. A utilização das atividades lúdicas proporcionou espontaneidade nas ações das crianças. Embora o tempo gasto na avaliação utilizando atividades como recursos para a apresentação de comportamentos motores ser bem maior que apenas solicitar a execução do comportamento, essa prática possibilitou maior motivação e adesão por parte das crianças.

**Descritores:** Psicomotricidade, Terapia ocupacional, Atividades lúdicas, Pré-escolares.

## ABSTRACT

**PLAY ACTIVITIES IN PSYCHOMOTRICITY ASSESSMENT OF PRESCHOOL CHILDREN:** Many children, in spite of showing no detected motor incoordination, start fundamental school with deficits in the skills required for the learning process. The present paper had the objective of describing the play activities used to evaluate psychomotricity aspects of preschool children, as well as reflecting about the advantages and disadvantages of applying them, and how this play practice encourage the children to perform the evaluation tasks. Fifteen children aged 6-7 years were evaluated. The measurement instrument was the psychomotor scale proposed by Vitor da Fonseca (1995), focusing on the global and fine motricity. It was noticed that the utilization of play activities provided spontaneity in the children's actions. Although time spent with the evaluation using activities as resources to motor behaviour presentation is much longer than just asking for the behaviour performance, it allowed greater motivation and adhesion of the children.

**Keywords:** Psychomotricity, Occupational therapy, Play activities, Preschool children.

O brincar pode unir o pedagógico com o lúdico e proporcionar aprendizagem prazerosa, além de ampliar o contato com o meio, dar acesso a mais informações e tornar mais rico o conteúdo do pensamento infantil<sup>1</sup>. Brincando, a criança exercita suas funções psico-sociais, experimenta desafios, investiga e reconhece o mundo de maneira natural e espontânea<sup>2</sup>.

A brincadeira faz parte do desenvolvimento da criança e ajuda na aquisição de habilidades, na aprendizagem, na socialização e nas capacidades motoras, além de ser prazerosa. Essa é a atividade fundamental da vida da criança, sendo, portanto, o seu papel ocupacional<sup>3,4</sup>. Dessa forma a brincadeira pode ser um importante recurso utilizado para que a criança se engaje em processos de avaliação.

Ao ingressar no ensino fundamental são exigidas da criança habilidades de coordenação motora fina para executar as atividades de escrita, assim como tônus e equilíbrio que possibilitem que a criança se mantenha em postura adequada em suas carteiras. Essas habilidades psicomotoras são desenvol-

vidas inicialmente pela exploração do próprio corpo; depois, pela exploração do espaço circundante e, posteriormente, do espaço ampliado.

Se durante a ação de brincar estiver presente uma atitude lúdica de forma que possibilite à criança alcançar seus interesses, ela experimentará o prazer de agir e empregará mais energia em suas atividades lúdicas, pois estas lhe serão agradáveis<sup>5</sup>.

Algumas crianças, entretanto, apresentam alterações no curso normal do desenvolvimento, ocasionadas principalmente em função de um meio pobre em estímulos. Diante disso, pré-escolares podem apresentar incoordenação motora, mas poucos são assim identificados nesse período, ingressando no ensino fundamental com déficits nas habilidades necessárias para a aprendizagem.

Isto justifica a importância de um trabalho psicomotor que agregue aspectos lúdicos nessa prática, de forma a atingir o completo desenvolvimento infantil.

Segundo Carvalho<sup>6</sup>, há dois tipos de intervenção psicomotora: a terapêutica e a educativa, sendo que o segundo tipo está relacionado à educação psicomotora, a qual apresenta caráter preventivo, facilitador do desenvolvimento infantil dentro do contexto escolar.

A Prática Psicomotora Educativa é destinada a crianças de até 7 anos, período que é fundamental para o desenvolvimento infantil, no qual a criança tem a necessidade de agir para pensar. Dessa forma, a motricidade é o meio para a maturação psicológica e se dá por meio de ações e do brincar, fundamentando o desenvolvimento do pensamento<sup>7</sup>.

Essa vivência corporal, cognitiva e expressiva presente na prática psicomotora educativa possibilita que a criança se organize, transforme o ambiente ao seu redor e seja transformada por ele, desencadeando crescimento e desenvolvimento global<sup>8</sup>.

O brincar também é responsável pelo desenvolvimento neuropsicomotor da criança. A ação do brincar vai desde a exploração de si mesmo, do outro e do ambiente; passa pela aquisição e aprimoramento de habilidades motoras, cognitivas, emocionais e sociais, indo até a expressão de vontades, desejos, sentimentos e necessidades.

Com a aplicação de avaliações psicomotoras, as incoerências bem como atrasos no desenvolvimento da criança podem ser identificados. Muitos autores têm se dedicado ao estudo da psicomotricidade e à utilização de escalas para avaliação do desenvolvimento nessa área, e dentre eles está Vitor da Fonseca<sup>9</sup>, cujo instrumento foi eleito para este trabalho.

Atualmente o brincar tem sido visto com um fim em si mesmo, e não apenas como um recurso para promover o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social<sup>3</sup>.

Por acreditar na importância que o brincar tem para a criança, realizou-se esse estudo valendo-se da sua utilização para avaliar o desenvolvimento psicomotor. Portanto, este estudo teve como objetivo descrever as atividades lúdicas utilizadas para avaliar aspectos psicomotores de crianças pré-escolares, bem como refletir sobre as vantagens e desvantagens de aplicá-las e sobre o quanto esta prática lúdica encoraja as crianças a realizarem as tarefas da avaliação.

## Método

Foram avaliadas 15 crianças na faixa etária de 6-7 anos, matriculadas no período vespertino em uma Escola Municipal de Educação Infantil (EMEI) da cidade de Ribeirão Preto. Foram excluídos os participantes que estiveram ausentes em etapas da avaliação. Utilizou-se a escala psicomotora de Vitor da Fonseca<sup>9</sup>, focalizando as áreas de motricidade global e fina. A área de motricidade global, segundo Vitor da Fonseca<sup>9</sup>, envolve os seguintes itens: Capacidade de equilíbrio e locomoção; Capacidade de força; Experiência com bolas; Experiências em grupo; Exercícios; Capacidade de dança e música. A área de motricidade fina engloba os aspectos: Desenho; Escrita; Recorte; Generalidades (dobraduras).

Os materiais usados foram bolas de diferentes tamanhos, corda, túnel, colchonetes, revistas, tesouras, lápis, apontador e papel sem linhas. Alguns dos materiais foram fornecidos pela

EMEI e outros foram fornecidos pelo LEPTOI (Laboratório de Ensino e Pesquisa de Terapia Ocupacional na Infância) da FMRP (Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto) – USP.

As atividades lúdicas foram selecionadas e analisadas baseando-se nas habilidades a serem avaliadas. Após a aplicação das atividades, foi analisado o processo de participação de cada criança.

Para observação dos aspectos psicomotores, uma das três observadoras direcionava a brincadeira a pequenos grupos, enquanto as demais anotavam as habilidades e inabilidades das crianças.

## Resultados

Na análise das atividades foi possível selecionar as que mais se adequavam aos aspectos que deveriam ser observados segundo a escala de Vitor da Fonseca<sup>9</sup>.

As atividades selecionadas e utilizadas para avaliar as habilidades envolvidas na motricidade global são descritas abaixo:

1. Siga o mestre: Uma das avaliadoras demonstrava a ação a ser imitada por todas as crianças concomitantemente: pular três vezes com a mão na cintura e saltar distâncias de 2m a 3m alternando os pés. Nessa brincadeira, avaliou-se locomoção e equilíbrio.

2. Circuito: As crianças eram dispostas em filas para realizar uma seqüência de atividades (subir e descer degraus levando bolas pequena e grande, rolar 6m sobre um colchonete, passar por um túnel; pular amarelinha, completando, assim, um percurso com quatro obstáculos) que permitiam a percepção de habilidades de força, locomoção, equilíbrio e experiências em grupo.

3. Gincana: Esse método foi utilizado para avaliar as aquisições com bola. As crianças eram dispostas em fila para agarrar, arremessar ou chutar em um determinado alvo. A corrida também foi avaliada dessa maneira.

4. Cabo de guerra: As crianças eram divididas em duas equipes. Os participantes de cada equipe agarravam as extremidades de uma corda e puxavam para lados opostos. Essa atividade era usada para observar capacidade de força.

5. Morto-Vivo: Seguindo a voz de comando, as crianças deviam sentar-se com postura adequada ao ouvirem "morto", e colocar-se de pé ao escutarem "vivo". Usou-se essa atividade para verificar aspectos dos itens exercícios.

6. Músicas com gestos: Cantavam-se músicas infantis ("O sapo não lava o pé", "Cabeça, ombro, joelho e pé" e "Meu pintinho amarelinho") acompanhadas de gestos condizentes com a letra. O objetivo era observar capacidades de exercícios tais como rodar o tronco pela cintura, tocar os pés com as pernas esticadas, rodar a cintura com o braço para fora, levantar a cabeça e o tórax do tapete quando deitado, levantar as pernas do chão quando deitado.

7. Cantigas de roda: Utilizaram-se brincadeiras de roda tais como "Ciranda cirandinha", "Se eu fosse um peixinho" e "A galinha do vizinho" com a finalidade de avaliar as capacidades de dança e música como movimentar-se no sentido horário e realizar danças em círculos.

8. Lenço atrás (Corre cotia): Nessa brincadeira as crianças

se sentavam em círculo e cantavam uma música, enquanto uma delas corria em torno da roda pelo lado externo, lançando um objeto atrás de outro participante que devia pegar o primeiro antes que se sentasse novamente no lugar desocupado. A atividade proporcionou experiências em grupo e participação em jogos circulares.

9. Merequetê: Cantava-se a música em diferentes velocidades rítmicas, e a criança dançava livremente seguindo o andamento. A brincadeira ajudou a avaliar capacidade de dança e música – interpretação rápida e lenta.

A descrição das atividades lúdicas utilizadas para avaliar as habilidades que integram os itens da motricidade motora global contidos no instrumento de avaliação de Vítor da Fonseca<sup>9</sup> é apresentada na Tabela 1.

Com o objetivo de avaliar as habilidades envolvidas na motricidade fina, foram analisadas e selecionadas as atividades a serem utilizadas, as quais são descritas a seguir:

1. Ilustrando a história: Contou-se a história da Arca de Noé e foi pedido às crianças para desenhar a respeito dessa história. O intuito foi o de avaliar aspectos de desenho; assim foi solicitado que as crianças desenhassem um barco, animal com quatro patas, casa, árvore e pessoa, personagens e objetos relacionados à história contada.

2. Recorte: Colocou-se à disposição das crianças revistas e tesouras para que escolhessem figuras e as recotassem. Posteriormente pedia-se para que contassem uma história

sobre as imagens, avaliando-se assim aspectos de recorte tais como recortes curvos e retos.

3. Dobradura: Para avaliar aspectos de generalidades, como imitar dobraduras e vincar papel, demonstrou-se a dobradura de uma casa, em três passos. A cada passo, as crianças repetiam a ação até finalizar a tarefa.

A descrição das atividades lúdicas utilizadas para avaliar as habilidades que integram os itens da motricidade motora fina contida no instrumento de avaliação de Vítor da Fonseca<sup>9</sup> é apresentada na Tabela 2.

De acordo com a escala de Vítor da Fonseca<sup>9</sup>, as aquisições são classificadas de três maneiras: forte, hesitante e fraco. A partir de tal classificação, foram feitas fichas individuais das crianças e dos resultados por elas alcançados.

## Discussão

Nas avaliações padronizadas, as atividades lúdicas utilizadas devem ser escolhidas de acordo com a faixa etária, nível de desenvolvimento, interesses das crianças, além de levar em consideração o contexto em que estão inseridas. A partir dos 6 anos, as crianças aprimoram a coordenação motora, aumentam a força e se tornam mais ágeis<sup>10</sup>. Diante disso, as atividades: "Siga o mestre", "Circuito", "Cabo de guerra" e "Gincana" foram utilizadas para verificar as habilidades nos meninos e nas meninas.

**Tabela 1.**  
**Descrição das atividades lúdicas utilizadas para avaliar as habilidades que integram os itens de motricidade global na faixa etária de 6-7 anos.**

ITENS AVALIADOS	ATIVIDADE LÚDICA	HABILIDADES AVALIADAS
Capacidade de locomoção e equilíbrio	Siga o Mestre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pular três vezes com a mão na cintura</li> <li>• Saltar distâncias de 2m a 3m alternando os pés</li> </ul>
	Circuito	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subir e descer degraus levando bolas pequena e grande,</li> <li>• Rolar 6 metros em um colchonete,</li> <li>• Passar por entre um túnel,</li> <li>• Pular amarelinha,</li> <li>• Completar o percurso com 4 obstáculos</li> </ul>
Capacidade de força	Cabo de Guerra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puxar corda com resistência</li> </ul>
Aquisições com bola	Gincana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atirar e agarrar bolas pequenas e grandes com as mãos;</li> <li>• Chutar bola em movimento</li> </ul>
Aquisições de dança e música	Merequetê	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dançar em ritmo lento e rápido</li> </ul>
	Cantigas de Roda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimentar-se no sentido horário,</li> <li>• Realizar danças em círculos</li> </ul>
Experiências em grupo	Lenço atrás	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participação em jogos circulares</li> </ul>
Exercícios	Morto Vivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentar-se adequadamente</li> </ul>
	Músicas com gestos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rodar o tronco pela cintura,</li> <li>• Tocar os pés com as pernas esticadas,</li> <li>• Rodar a cintura com o braço para fora,</li> <li>• Levantar a cabeça e o tórax do tapete quando deitado,</li> <li>• Levantar as pernas do chão quando deitado</li> </ul>

**Tabela 2.**  
**Descrição das atividades lúdicas utilizadas para avaliar as habilidades que integram os itens de motricidade fina, na faixa etária de 6-7 anos.**

ITENS AVALIADOS	ATIVIDADE LÚDICA	HABILIDADES AVALIADAS
Desenho	Ilustrando a História	• Desenhar barco, animais, pessoa, casa (utilizando figuras geométricas como retângulo, quadrado e triângulo)
Recorte	Recortar figuras e criar histórias	• Recortar em linha reta e curva
Generalidades	Dobradura de uma casa	• Imitar dobraduras e vincar o papel

As crianças de 6-7 anos podem movimentar a perna ativamente, rodar o tronco pela cintura, sentar-se eretas, fazer a rotação da cintura com os braços abertos e, quando deitados, levantar as pernas e o tórax ou a cabeça<sup>9</sup>. As brincadeiras "Vivo-morto" e as músicas com gestos permitem a observação desses comportamentos.

A criança é também capaz de manter-se sobre a perna escolhida com os olhos abertos, andar em linha reta e saltar alternando as pernas<sup>11</sup>. Para observar tais comportamentos, foram utilizadas as brincadeiras de "Siga o mestre" e "Circuito".

São capazes de participar de jogos circulares, brincar de amarelinha com supervisão, movimentar-se no sentido horário e anti-horário, bem como dançar de acordo com o ritmo da música<sup>9</sup>. Essas habilidades foram observadas nas brincadeiras de "Circuito", "Merequetê", nas cantigas de roda, "Lenço atrás" e nas músicas com gestos.

É esperado de uma criança acima de cinco anos que saiba agarrar bem o lápis e que escreva e desenhe com rigidez e concentração; da criança de seis anos, espera-se que seja qualitativamente diferente de uma de cinco, possuindo maior capacidade de entender idéias mais complexas, além de conseguir desenhar algumas figuras<sup>12</sup>. Para avaliar esse aspecto, utilizou-se a atividade de ilustrar histórias, na qual a criança deveria desenhar um animal de quatro patas, um barco, uma casa, uma árvore e uma pessoa. Para Nicola<sup>11</sup>, os desenhos realizados pela criança do corpo humano são uma tradução gráfica fiel da vivência corporal que possuem; seus desenhos refletem as experiências sensoriais pelas quais passaram e a maneira como percebem seu corpo.

A coordenação visomotora foi avaliada pelas atividades de recorte e dobradura. Essa habilidade facilita várias atividades de vida diária, prática e de lazer, além de possibilitar um bom aprendizado de leitura e escrita<sup>11</sup>. A dobradura avalia, ainda, a coordenação digital, que consiste nos movimentos de amplitude restrita em que prevalece a atividade digital, com pouco deslocamento manual, característicos de tarefas de muita precisão<sup>11</sup>.

O brincar é um comportamento inerente à infância e, portanto, deve estar presente durante todo o desenvolvimento infantil. Durante essa atividade, as crianças têm a oportunidade de descobrir quais efeitos podem ter sobre os objetos e as pessoas em seu ambiente e de desenvolver e testar papéis sociais e ocupacionais<sup>13</sup>. Habilidades como a coordenação motora, da cognição e linguagem, das interações sociais são desenvolvidas por meio da atividade lúdica<sup>14</sup>. Essa atividade oferece oportunidades de prazer, descoberta, mistério, criatividade e auto-expressão, e deste modo contribui para o desen-

volvimento infantil<sup>15</sup>.

Assim, durante a aplicação das atividades para propiciar o aparecimento de habilidades motoras globais e finas, verificou-se grande envolvimento das crianças durante o processo de avaliação. Para Pierri e Kudo<sup>16</sup>, o brincar possibilita que a criança exercite suas funções, experimente desafios, invista e conheça o mundo de maneira natural e espontânea.

Durante o brincar se encontram presentes o desejo, a afetividade, a imaginação e a interação criativa, os quais são impulsionados pela ação de transformar os motivos em realidade<sup>17</sup>.

Neste estudo, observou-se que a utilização das atividades lúdicas, selecionadas a partir da análise das mesmas, proporcionou espontaneidade nas ações das crianças, tornando os dados coletados mais fidedignos.

Algumas dificuldades foram encontradas para utilizar atividades lúdicas na avaliação psicomotora, considerando o trabalho de levantar, analisar e selecionar essas atividades, bem como o tempo gasto para aplicá-las – que é bem maior do que simplesmente reproduzir as ações da escala de Vitor da Fonseca<sup>9</sup>. Entretanto, analisando o processo das atividades (o seu fazer), tornou-se possível atestar vantagens em aplicá-las e não apenas pedir às crianças que reproduzissem os exercícios. As principais vantagens observadas foram: espontaneidade, motivação e adesão das crianças para realizar a avaliação, criação de vínculo afetivo entre estas e as observadoras, o que contribuiu para maior adesão dos participantes nas atividades. Esse aspecto vai ao encontro de Pereira e Emme<sup>18</sup> que afirmam que é necessário que a criança se sinta à vontade diante do avaliador, pois, caso isso não aconteça, serão encontradas dificuldades como a inibição e a recusa em participar do processo.

## Referências

1. Friedman, A. Brincar: Crescer e aprender. O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna; 1996.
2. Braccialli LMP, Manzini EJ, Reganhan WG. Contribuições de um programa de jogos e brincadeiras adaptados para a estimulação de habilidades motoras em alunos com deficiência física. Temas sobre Desenvolvimento 2004; 13:37-46.
3. Stagnitti K. Understanding play: The implications for play assessment. Austr Occup Ther J 2004; 51:3-12.
4. Kielhofner G, Burke JP. Modelo de ocupação humana: Parte I. Revista de Terapia Ocupacional da USP 1990; 1:66-7.
5. Ferland F. O modelo lúdico: A utilização do potencial terapêutico do brincar. Temas sobre Desenvolvimento 2005; 14:50-5.
6. Carvalho EMRC. Tendências da educação psicomotora sob o enfoque Walloniano. Psicologia, Ciência e Profissão 2003; 23:84-9.
7. Pinto K. Uma reflexão sobre a atuação do psicomotricista na educação infantil. In: Ferreira CAM. (Org.) Psicomotricidade: Da educação infantil à gerontologia. São Paulo: Lovise; 2000. p. 87-92.

8. Jurdi APS. Atividade lúdica: Uma atividade criativa. *Temas sobre Desenvolvimento* 2001; 10:46-50.
9. Fonseca V. Educação especial: Programa de estimulação precoce. Uma introdução às idéias de Feuerstein. 2. ed. Porto Alegre: Artmed; 1995.
10. Papalia DE, Olds SW. Desenvolvimento humano. Porto Alegre: Artmed; 2000.
11. Nicola M. Psicomotricidade: Manual básico. Rio de Janeiro: Revinter; 2004.
12. Bee H. A criança em desenvolvimento. 9. ed. Porto Alegre: Artmed; 2003.
13. Missiuna C, Pollock N. Play deprivation in children with physical disabilities: The role of the occupational therapist in preventing secondary disability. *Am J Occup Ther* 1991; 45:882-8.
14. Knox SH. Avaliação da recreação e lazer. In: Nesitadt ME, Crepeau EB. Willard & Spackman: Terapia ocupacional. 9. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan; 2002. p. 195-201.
15. Ferland F. Play, children with physical disabilities and occupational therapy: The ludic model. Ottawa: University of Ottawa Press; 1997.
16. Pierri AS, Kudo AM. Brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento infantil. In: Kudo AM et al. Fisioterapia, fonoaudiologia e terapia ocupacional em pediatria. São Paulo: Sarvier; 1994. p. 247-52.
17. Prado MMR. Des-cobrando o lúdico. *Revista de Terapia Ocupacional da USP* 1991; 2:157-63.
18. Pereira VC, Emmel MLG. Um estudo sobre o desenvolvimento de habilidades em crianças de 0 a 2 anos através do brinquedo. *Temas sobre Desenvolvimento* 1999; 8:9-14.