



É pelo movimento que a criança se relaciona com o mundo, transmite suas emoções e descobertas. O movimento proporciona prazer à criança e confere um sentido lúdico às atividades. Enquanto ela se diverte brincando, você deve observar se é atenta e reage aos comandos verbais, se consegue mover-se na velocidade proposta, se atende fisicamente a estímulos sonoros previamente combinados.

As atividades de coordenação motora devem ter um caráter permanente, uma vez que a percepção, a exploração, e o controle do próprio corpo são alterados com o crescimento da criança – além disso, os movimentos trabalhados são incorporados ao repertório da criança e, como consequência, deixam de oferecer desafios, de ser interessantes.

A seguir são oferecidas algumas sugestões para estímulo da coordenação motora; elas podem servir de ponto de partida para você, professor, criar outras, conforme o grau de desenvolvimento da sua turma.

PÚBLICO-ALVO:

1º AO 3º ANO

DURAÇÃO:

DECORRER DO ANO LETIVO

**EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM**

- Estimular o desenvolvimento da coordenação motora grossa (movimentos de braços e pernas).
- Estimular a atenção e a capacidade de reação imediata a um comando.
- Estimular o desenvolvimento da percepção dos conceitos de direita/ esquerda, seja fazendo movimentos espelhados, seja fazendo movimentos cruzados.



RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Computador(es) com acesso à internet para pesquisa de vídeos e canções ou aparelho de som e CDs de diferentes cantores e cantoras brasileiros.
- Par de clavas ou tambor.
- Fitas ou barbantes para usar como tornozeleira (uma em cada aluno).
- Fita crepe.
- As cadeiras da sala de aula.



APLICAÇÃO

AULA 1 – BRINCADEIRA DA ESTÁTUA

Selecione e reproduza alternadamente músicas de velocidades diferentes: os alunos devem se movimentar enquanto ouvem e ficar na posição de estátua quando ela para. Observe os que acompanham espontaneamente o andamento da música e os que parecem não ouvi-la. Nas pausas, observe os que param imediatamente, os que demoram a perceber que o som parou, os que não conseguem ficar imóveis. Anote o que for mais significativo para fazer uma comparação de resultados durante o ano.

Outra forma de brincar é fazer “estátua de mãos”. Nela os alunos tocam seus instrumentos ou batem as mãos nas carteiras, sempre acompanhando a música – e param quando ela para. Observe o tempo que cada aluno leva para reagir, é importante que ele esteja atento e que reaja prontamente ao comando de parar.

AULAS 2 E 3 – BRINCADEIRA DA DANÇA DAS CADEIRAS E “MORTO-VIVO”

A dança das cadeiras começa com as crianças andando com as mãos para trás em volta das cadeiras enfileiradas – deve ter uma cadeira a menos que o total de participantes – enquanto a música toca. Quando você interromper a música, elas devem se sentar. Quem ficar em pé deve pegar uma cadeira e sair.

Observe como elas procedem, como se sentam, como lidam com o movimento do corpo. Lembre-se de variar o estilo e a velocidade das músicas usadas.



Brincadeira de “morto-vivo”

Faça, primeiramente, a brincadeira na versão tradicional, em que as crianças abaixam e levantam ao seu comando. Em um segundo momento, escolha dois instrumentos diferentes, um com som mais grave, que signifique “morto” (tambor, por exemplo) e outro com som mais agudo, que signifique “vivo” (chocalho, por exemplo).

AULA 4 – BRINCADEIRA DE RODA

Crianças entre seis e oito anos não têm mais motivação para brincar de roda cantando “Ciranda, cirandinha”. O ideal é recorrer a canções menos conhecidas, mas que possam despertar nelas algum interesse.

Algumas sugestões:

- **1º ano:** “Bela pastora”, ou belo pastor, para os meninos. O grupo vai rodando enquanto uma criança fica de fora. Quando chamada a entrar, ela deve “abraçar quem mais gosta”. A criança abraçada passa a ser a nova pastora ou pastor.



Bela Pastora

- **2º e 3º ano:** “O pião”. Enquanto o grupo – de mãos dadas – roda, uma criança fica no centro e imita um pião. Observe que, enquanto algumas simplesmente dão uma volta em torno de si, outras se mostram habilidosas a ponto de fazerem uma rotação com as costas no chão, como os dançarinos de street dance.



O pião

AULA 5 – DE ACORDO COM A MÚSICA

Escolha quatro canções bem conhecidas cujas velocidades possam induzir aos movimentos de caminhar, marchar, correr e saltitar – como “Teresinha de Jesus”, “Marcha soldado”, “Trem maluco” e “O vapor da cachoeira”.



Você diz o nome da música e eles devem cantá-la e dançar pela sala de acordo com o movimento escolhido.

De repente, interrompa a música dando uma ordem que deve ser cumprida imediatamente: “Façam um círculo!”, “Batam três palmas!” ou “Agachem-se no lugar!”, por exemplo – e, em seguida, retome a música cantada.

Canções de comando

Para finalizar uma brincadeira de movimento e agitação, use uma canção de comando. Nela você inclui os movimentos que quiser – mais animados de início, e mais calmos no final – cantigas como “Carneirinho, carneirão”, “Sai, piaba”, “Gabirola”, “Trula Birula” ou “Andei, andei” são muito boas para esse tipo de atividade, pois permitem que o grau de excitação da turma seja conduzido.

AULA 6 – MARCHA NA LINHA

Com fita-crepe faça uma linha comprida no centro da sala, alternando trechos sinuosos e retos. Ela será usada como guia para diversos tipos de marcha.

Toque, ritmadamente, um par de clavas ou tambor, numa velocidade não muito acelerada; os alunos devem marchar sobre a linha seguindo esse ritmo, mas de diversas maneiras:

- Com o pé direito pisando na linha e o esquerdo fora dela. Caso eles ainda não tenham essa noção, é um bom momento para iniciá-la. Para ajudá-los, amarre um pedaço de fita de cetim ou de barbante no tornozelo direito de cada aluno, fazendo uma espécie de tornozeleira.
- Inverta: peça que marchem com o pé esquerdo na linha e o direito fora dela. É importante não trocar a tornozeleira de perna, pois a criança perderá o ponto de referência de qual é o lado direito – no caso, é o que, agora, não deve pisar na linha.
- Marchar pisando com pés alternados na linha, sem perder o equilíbrio.
- Marchar com a linha entre os pés, sem encostá-los nela. Com os mais velhos você pode fazer uma variação: combinar que, a um assobio seu (sem parar de tocar o tambor ou as clavas), eles devem marchar para trás (de costas, sem se virar), exatamente da mesma maneira que estão fazendo para frente.



AULA 7 – MÚSICAS DE MOVIMENTO

Canções como “Caranguejo não é peixe” e “Vai abóbora” induzem ao movimento (bater palmas, pés, dar pulinhos) e são interessantes especialmente com crianças de 1º e 2º ano.

AULAS 8 – BRINCADEIRAS DE BATIMENTOS DE MÃOS

Batimentos de mãos são atividades muito enriquecedoras, porque estimulam a percepção e a sincronia entre os participantes. Eles podem ser feitos com duas, três ou mais crianças ou com a classe toda.

“Pirulito que bate, bate” é uma ótima brincadeira a ser feita por duplas: um aluno de frente para o outro, eles batem uma palma; uma palmada da mão direita de um com a mão direita do outro; uma palma; uma palmada da mão esquerda de um com a mão esquerda do outro.

Esse é um batimento complexo porque é feito em quatro etapas e pressupõe que a criança diferencie esquerda e direita, uma vez que os movimentos são cruzados.

Se for difícil para seus alunos, escolha outra canção e comece com dois movimentos: uma palma e uma palmada (mão direita de um com mão esquerda do outro, ambas as mãos simultaneamente, num movimento espelhado).

Se responderem bem, proponha que escolham outra canção e inventem batimentos para ela.

“Torça, retorça” é uma atividade ótima para grupos mais velhos, de 2º ou 3º ano. Sentados em círculos com as pernas cruzadas, os alunos cruzam os braços em X em frente ao próprio corpo e, nessa posição, seguram as mãos dos colegas ao lado, ou seja: com a mão direita seguram a mão esquerda de quem está à esquerda; com a mão esquerda, seguram a mão direita de quem está à direita.

Na primeira parte da música, devem balançar o próprio corpo enquanto cantam; na segunda, devem se soltar e bater uma palma seguida por uma palmada na mão do amigo que está de cada lado. Outra possibilidade são brincadeiras tradicionais como “A-do-le-tá” e “Corre-cotia”.



AULA 9 – BRINCADEIRA DE IMITAÇÃO DE MOVIMENTOS CORPORAIS

Sentados em círculo no chão e com as pernas cruzadas, explique que a brincadeira é de imitação: você faz uma sequência de quatro movimentos e os alunos devem imitá-los na mesma ordem e sem perder o andamento (velocidade) original; por exemplo: 2 palmas, uma palmada nos joelhos e um estalo de língua. Crie sons com seu corpo, mesclando palmas fortes, palmas suaves, palmadas nos joelhos, no peito, nas bochechas ou na boca, e estalos de dedo, por exemplo.

Para facilitar e garantir que a atividade não seja interrompida, anote antecipadamente o roteiro das sequências que você pretende usar: duas palmas fortes e duas fracas; um estalo de dedo, duas palmadas no peito, uma palma suave etc.

Faça a sequência numa velocidade média e constante, e instrua seus alunos a imitarem tal e qual você fez. Assim que eles terminarem, sem interromper o fluxo da velocidade, você inicia uma nova sequência e assim sucessivamente.