

*Patrícia Espíndola Mota Venâncio*



# INTRODUÇÃO EM PSICOMOTRICIDADE NA FAMÍLIA

**Patrícia Espíndola Mota Venâncio**

**Introdução em  
psicomotricidade na família**



**Pedro & João**  
editores

**Copyright © Patrícia Espíndola Mota Venâncio**

Todos os direitos garantidos. Qualquer parte desta obra pode ser reproduzida, transmitida ou arquivada desde que levados em conta os direitos da autora.

---

Patrícia Espíndola Mota Venâncio

**Introdução em psicomotricidade na família.** São Carlos: Pedro & João Editores, 2023. 74p. 21 x 29,7 cm.

**ISBN: 978-65-265-0436-9 [Digital]**

**DOI: 10.51795/9786526504369**

1. Psicomotricidade. 2. Família. 3. Educação infantil. 4. Crianças. I. Título.

CDD – 370

---

**Capa:** Lune Studio Art

**Ficha Catalográfica:** Hélio Márcio Pajeú – CRB - 8-8828

**Editores:** Pedro Amaro de Moura Brito & João Rodrigo de Moura Brito

**Conselho Científico da Pedro & João Editores:**

Augusto Ponzio (Bari/Itália); João Wanderley Geraldi (Unicamp/Brasil); Hélio Márcio Pajeú (UFPE/Brasil); Maria Isabel de Moura (UFSCar/Brasil); Maria da Piedade Resende da Costa (UFSCar/Brasil); Valdemir Miotello (UFSCar/Brasil); Ana Cláudia Bortolozzi (UNESP/Bauru/Brasil); Mariangela Lima de Almeida (UFES/Brasil); José Kuiava (UNIOESTE/Brasil); Marisol Barenco de Mello (UFF/Brasil); Camila Caracelli Scherma (UFFS/Brasil); Luís Fernando Soares Zuin (USP/Brasil).



**Pedro & João Editores**

[www.pedroejoaoeditores.com.br](http://www.pedroejoaoeditores.com.br)

13568-878 – São Carlos – SP

2023



## *Patrícia Espíndola Mota Venâncio*

Dr<sup>a</sup> em Educação Física  
Especialista em Psicomotricista Relacional; Professora do  
Programa de Pós-Graduação Profissional em Ensino para  
a Educação Básica do Instituto Federal Goiano - Campus  
Urutaí.Go.

**Organização, Pesquisa e textos:**  
Patrícia Espíndola Mota Venâncio

**Projeto gráfico:**



# Sumário

1. Apresentação	5
2. Justificativa	6
3. Introdução	7
4. O que é Psicomotricidade?	8
5. O que são atividades de psicomotricidade?	9
6. Qual a importância da psicomotricidade?	11
7. Como é realizada a psicomotricidade?	13
8. O papel dos brinquedos para a psicomotricidade	14
9. o papel das vivências práticas com a família	15
10. Vamos aprender um pouquinho..	17
11. Elementos	19
12. Exemplos para se trabalhar os elementos	27
13. Cuidados ao se trabalhar	29
14. Brincadeiras	31
15. Jogo do obstáculo	33
16. Criação de bijuterias	35



17. Estátua	35
18. Jogo do pé e da mão	37
19. Casa na floresta	38
20. Despertar musical	39
21. Circuito lateralidade	41
22. Tabuleiro recreativo	43
23. Jogo da garrafa	45
24. Colorboll	47
25. Aventurando	49
26. Caça formas	51
27. Amarelinha diferente	53
28. Cama de Gato	55
29. Twister geométrico	57
30. Circuito psicomotor	59
31. Cronograma	61
32. Considerações finais	65
33. Referências	67



# APRESENTAÇÃO

A psicomotricidade utiliza o movimento de forma lúdica para atingir aquisições intelectuais, sociais e afetivas, melhorando a capacidade das crianças para assimilar as aprendizagens e desempenhar melhor na escola.

Brincar é visto como uma atividade criativa e fundamental para a formação dos indivíduos, e não como algo improdutivo ou sem relevância.

As crianças passam por diversos processos de socialização durante a infância, desde o ambiente escolar à vizinhança, mas nenhum deles é tão importante quanto a família, que é o primeiro contexto de socialização e é responsável por criar um ambiente estruturado, seguro e afetivamente acolhedor. A família também é responsável por supervisionar a ação da criança e do adolescente, garantindo seu bem-estar e desenvolvimento humano.

Os vínculos familiares são fundamentais para o desenvolvimento infantil e a família é o primeiro agente social com o qual as crianças têm contato. Por meio do relacionamento com os familiares, elas aprendem sobre seu mundo e sobre si mesmas, desenvolvendo a noção de individualidade e percebendo-se como seres autônomos e independentes. Os relacionamentos familiares permitem que essas se expressem, interajam e afirmem na realidade.

Este livro busca mostrar o que é psicomotricidade e como o brincar é essencial para um desenvolvimento saudável das crianças, permitindo que elas cresçam, aprendam e desenvolvam-se plenamente com prazer e diversão.

# INTRODUÇÃO

A pandemia do Coronavírus fez que as escolas precisassem fechar e as pessoas tiveram que ficar longe umas das outras. Isso mudou a rotina das crianças e dos adultos em casa. Para ajudar as famílias com crianças pequenas, nós preparamos algumas atividades divertidas e engraçadas que podem ser feitas juntas, ou sozinhas, pelas crianças.

Neste livro, abordarei o que é psicomotricidade, a sua importância e como deve ser trabalhada, explorando a importância das brincadeiras no desenvolvimento infantil e como essas podem ser utilizadas para ajudar as crianças a crescer e a se desenvolver plenamente.

A psicomotricidade é como a "casa" do pensamento e do movimento, é a maneira como o cérebro faz que o corpo se mova, ou seja, a psicomotricidade é a capacidade de integrar ações mentais e motoras, permitindo à criança compreender a estruturação do próprio corpo e o lugar que ocupa na natureza e na sociedade.

A estimulação da psicomotricidade na primeira infância é fundamental para o desenvolvimento integral da criança. A estimulação precoce da psicomotricidade tem o potencial de aumentar a consciência dos movimentos e do próprio corpo, bem como a compreensão das relações com o ambiente externo. É, por isso, importante trabalhar a psicomotricidade na primeira infância para garantir o desenvolvimento saudável da criança.

A psicomotricidade infantil pode ser promovida através do uso de brinquedos e brincadeiras. O jogo é um mecanismo fundamental para o desenvolvimento infantil, pois permite a aquisição de habilidades cognitivas, socioafetivas e motoras. O brincar é uma forma de aprendizado lúdica, através do qual as crianças desenvolvem a capacidade de compreender e interagir com o mundo e consigo mesmas.

Brincar é uma atividade aparentemente simples, mas extremamente importante para o desenvolvimento infantil.

Muitas vezes, as brincadeiras são vistas como algo sem importância, uma simples distração ou um passatempo, todavia, na verdade, elas desempenham um papel fundamental na formação dos indivíduos.

O brincar é uma necessidade básica da criança, e é através dele que ela aprende e desenvolve-se e também se relaciona com o mundo, sendo um meio natural de aprendizagem. A brincadeira permite que a criança experimente, crie, divirta, desenvolva a imaginação e a criatividade. Sendo extremamente relevante para o desenvolvimento do pensamento lógico, da capacidade de resolver problemas e para a construção do vocabulário.

A brincadeira é uma forma lúdica de aprendizado e desenvolvimento, e é por meio dela que as crianças aprendem habilidades sociais, emocionais, cognitivas e motoras. As brincadeiras não são apenas divertidas, são fundamentais para o desenvolvimento saudável das crianças, e é necessário que os pais e educadores valorizem-nas e as incentivem-nas como parte importante do processo de formação e aprendizado. As brincadeiras podem ser utilizadas como um meio de ensinar valores, regras de convivência e para trabalhar as emoções.

Este livro tem como objetivo mostrar a importância da psicomotricidade, ludicidade, do prazer e das brincadeiras no desenvolvimento integral das crianças, auxiliando os pais e educadores a entender melhor o processo de formação e desenvolvimento infantil.



# O QUE É PSICOMOTRICIDADE?

Psicomotricidade é uma área de estudo que se dedica a analisar a relação entre o corpo e a mente, ou seja, a interação entre os aspectos psicológicos e motores do ser humano. É a capacidade de o corpo se movimentar de forma coordenada e eficiente, ao mesmo tempo em que a mente trabalha para planejar, pensar e sentir.



A psicomotricidade é muito importante para o desenvolvimento das crianças, pois ela ajuda a melhorar a capacidade de aprendizado, de socialização e de expressão. Através de atividades lúdicas e exercícios físicos, as crianças podem desenvolver habilidades motoras finas e grossas, como equilíbrio, coordenação, percepção espacial e temporal.

Além disso, a psicomotricidade ajuda a desenvolver a autoestima, a autonomia e a confiança nas crianças, já que elas aprendem a controlar o próprio corpo e a explorar o ambiente ao redor. Por isso, é muito importante que os pais estimulem a prática de atividades físicas e lúdicas desde cedo para que seus filhos possam desenvolver uma psicomotricidade saudável e tornem-se adultos mais seguros e confiantes.

Se a criança está tendo dificuldade em aprender coisas como escrever, ler, distinguir letras, seguir ordem de sílabas, pensar de maneira abstrata e analisar coisas logicamente, pode ser que haja algum problema ou atraso no desenvolvimento psicomotor.

## O QUE SÃO ATIVIDADES DE PSICOMOTRICIDADE?

As habilidades psicomotoras são uma série de habilidades que começamos a desenvolver desde o nascimento e que são fundamentais para o desenvolvimento correto de habilidades motoras grossas e finas, sensoriais, emocionais e cognitivas, e para o desenvolvimento da linguagem.

As atividades de psicomotricidade são atividades divertidas que ajudam as crianças a aprender e a desenvolver seus corpos, mentes, habilidades sociais e emocionais. É importante que as crianças brinquem de forma segura, divertida e motivadora. Além disso, as brincadeiras são uma ótima maneira para as crianças expressarem seus desejos e emoções e também ajudam a desenvolver a capacidade de pensar, ser independente e ser criativo.

# QUAL A IMPORTÂNCIA D

Desde cedo, as crianças estão aprendendo como controlar seus corpos e como se movimentar no espaço e no tempo. Essas habilidades são muito importantes tanto para aprender coisas novas, quanto para fazer atividades na escola. Quando as crianças têm boas habilidades motoras, elas estão construindo as bases para aprender e desenvolver-se intelectualmente. Quando os professores proporcionam muitas experiências motoras e sociais para as crianças, ajudam a evitar problemas na aprendizagem escolar.

**A psicomotricidade é uma forma de ajudar as crianças a desenvolver-se através dos movimentos. Ela tem como objetivo:**

**Fazer que as crianças usem suas sensações e entendam como seu corpo se relaciona com o mundo ao seu redor;**

**Ajudar as crianças a entender seus movimentos e como seu corpo reage;**

**Ensinar as crianças a comunicar-se através de gestos, símbolos e imagens e imagens;**

**Ajudar as crianças a descobrir e desenvolver suas habilidades motoras e criativas e**

# A PSICOMOTRICIDADE?

Fazer que as crianças valorizem a si mesmas e sintam-se seguras no grupo;

As crianças a  
e expressar  
de sinais,  
objetos reais  
inários;

Ajudar as crianças a serem conscientes e respeitosas com os outros e com o espaço ao seu redor.

As crianças a  
e expressar  
habilidades  
e emoções;



# COMO É REALIZADA A PSICOMOTRICIDADE?

A educação para as crianças deve ser feita levando em consideração todas as áreas importantes do desenvolvimento delas, como a inteligência, os sentimentos e emoções, as relações sociais e os movimentos. Isso pode ser feito por meio de brincadeiras e jogos, por exemplo, jogar em duplas ou grupos, utilizando música, objetos diferentes como balões e espelhos, e outros elementos. Assim, as crianças podem aprender de forma integrada e divertida.

A recreação é uma forma de ajudar as crianças a desenvolver suas habilidades sensoriais e adaptar-se ao mundo ao seu redor. As atividades precisam ser adequadas ao nível de maturação biológica da criança para que ela possa controlar seus movimentos e expressões. Atividades recreativas dirigidas ajudam-nas a manter sua saúde física, mental e equilíbrio emocional. Por meio de jogos e atividades divertidas, as crianças podem aprender sobre seus corpos e seus movimentos.



# O PAPEL DOS BRINQUEDOS PARA A PSICOMOTRICIDADE

Os brinquedos são fundamentais na primeira infância, pois é uma fase em que as crianças desenvolvem sua imaginação e expressão corporal através de jogos e brincadeiras. Por exemplo, quando uma criança joga com um objeto simbólico, como um boneco ou uma casinha, ela cria regras e comportamentos para seus personagens. Além disso, os brinquedos simbólicos são cruciais para o desenvolvimento cognitivo das crianças, porque estimulam sua fantasia e verbalização. As crianças brincam onde quer que estejam, desde que tenham outras crianças ou objetos para usar na sua imaginação, pois o jogo simbólico é uma característica natural do jogo infantil.

As crianças se caracterizam principalmente por seu uso intensivo das funções simbólicas, porque estão aprendendo a lidar com símbolos. A brincadeira é uma forma de terapia, uma vez que permite às crianças compreenderem melhor as coisas que não conseguem entender e deem sentido à vida. A brincadeira é importante para o desenvolvimento infantil, em razão de permitir que elas transformem e criem novos significados.

A brincadeira permite a elas atribuírem novos significados aos objetos e jogos, tanto através de suas próprias ações e imaginação, quanto pelas relações que estabelecem com amigos, criando e compartilhando novos sentidos. A infância é uma época de brincadeiras, permitindo às crianças atenderem a seus interesses, necessidades e desejos particulares.

Compreender a criança em seu contexto cultural envolve observá-la em sua rotina, jogos e brincadeiras, que possibilitam o aprendizado, a expansão da criatividade, fortalecem a sociabilidade e estimulem a liberdade de expressão.



# O PAPEL DAS VIVÊNCIAS PRÁTICAS COM A FAMÍLIA

As crianças aprendem a expressar seus sentimentos e necessidades por meio de reações como choro, risada ou pergunta, e recebem respostas afetuosas, como abraços, sorrisos e atenção. Isso as ajuda a compreender a importância e o significado da comunicação. Além disso, essas interações iniciais permitem a elas entenderem como funciona o mundo e como se relacionar com as pessoas.

A família desempenha um papel fundamental nesse processo, proporcionando o desenvolvimento inicial da capacidade de construir e expressar pensamentos, ideias e emoções, algo vital para a vida inteira.

Quando os familiares agem de forma amorosa e gentil com as crianças, eles contribuem para o aprendizado sobre comunicação, comportamento e emoções. Além disso, esses vínculos familiares ajudam a criar relações fortes e seguras entre os membros da família.



# Brincar em família pode ajudar no desenvolvimento de diversas maneiras. Como:



**Desenvolvimento social e emocional:** brincar em família permite que as crianças desenvolvam habilidades sociais e emocionais, como a capacidade de se comunicar, resolver conflitos e relacionar com outras pessoas;



**Estimulação cognitiva:** brincar em família também pode estimular o desenvolvimento cognitivo da criança, como a memória, atenção, raciocínio lógico e criatividade, ajudando-as a aprender novos conceitos e a resolver problemas;



**Fortalecimento dos vínculos:** brincar em família também pode fortalecer os laços familiares e ajudar a construir um ambiente seguro e saudável entre os membros da família;

Além disso, as crianças são capazes de experimentar as ações e as consequências dessas ações, desenvolvendo, assim, a capacidade de pensar e avaliar o que fez. Isso ajuda a desenvolver a capacidade de julgamento e a tomar decisões mais conscientes e responsáveis.



# Aprendizado da criança



Quando os pais brincam com as crianças, isso ajuda a fortalecer os laços e a confiança, além de promover a afetividade entre os membros da família.



**Aprendizado por meio da brincadeira:** brincar em família também permite que as crianças aprendam de forma lúdica, o que pode tornar o processo de aprendizado mais interessante e agradável para elas;



**Aprendizado de valores:** ao brincar juntos, os pais e responsáveis podem ensinar valores importantes às crianças, como honestidade, respeito, cooperação e compaixão.



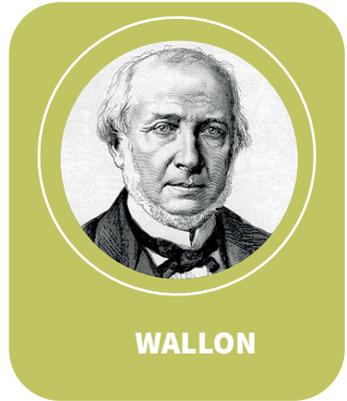
# VAMOS APRENDER UM POUQUINHO MAIS DA PSICOMOTRICIDADE?

A psicomotricidade concentra-se em desenvolver habilidades motoras, sensoriais e cognitivas através de atividades lúdicas. Vários teóricos têm diferentes perspectivas sobre quais elementos devem ser trabalhados, como a tonicidade, equilíbrio, lateralidade e noção corporal, estruturação espacial e temporal.

- Vários estudiosos contribuíram para a visão atual da psicomotricidade. Os trabalhos de **Wallon**, **Fonseca**, **Piaget**, **Ajuriaguerra** e **Lapierre** são utilizados com bastante frequência.

É importante lembrar, independente do teórico escolhido que estudam e trabalham com psicomotricidade, como que é essencial trabalhar esses elementos levando em consideração os aspectos afetivos, cognitivos e motores da criança, e adaptar as atividades à idade e à cultura dela.





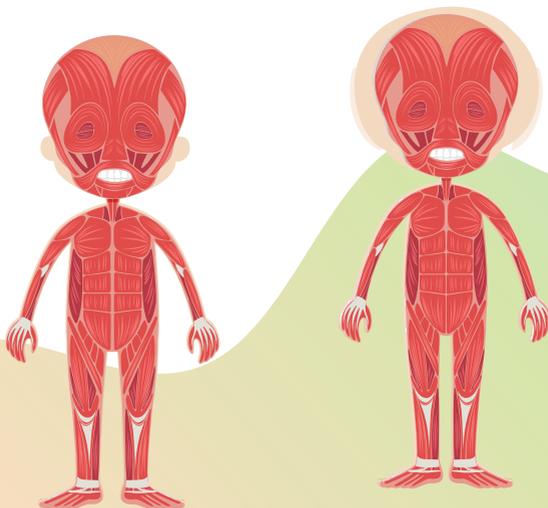
Vamos falar um pouquinho de cada elemento...

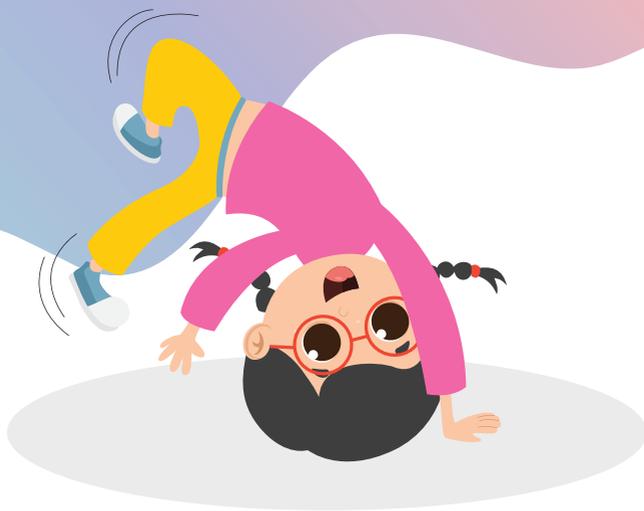
# TÔNUS MUSCULAR

Tônus muscular refere-se à tensão muscular presente em nosso corpo quando estamos em repouso. É a sensação de firmeza e resistência que nossos músculos apresentam mesmo quando estamos relaxados.

O tônus muscular é importante para diversas atividades do nosso dia a dia, como manter uma postura correta, caminhar, correr, saltar, levantar pesos e até mesmo para realizar tarefas simples como pegar um objeto ou escrever. Quando os músculos apresentam um tônus adequado, eles conseguem realizar essas atividades com maior eficiência e segurança.

Além disso, um tônus muscular saudável ajuda a prevenir lesões, dores e problemas posturais. Por isso, é importante manter uma rotina de exercícios físicos e estimular o desenvolvimento do tônus muscular desde a infância, através de atividades lúdicas e brincadeiras que envolvam movimentos e o uso do corpo.





# EQUILÍBRIO

O equilíbrio é uma habilidade fundamental para o desenvolvimento motor da criança, pois é responsável por manter a postura do corpo inalterada, mesmo em condições de movimento. Ele pode ser dividido em duas categorias: estático e dinâmico. O equilíbrio estático envolve a capacidade de manter a postura enquanto o centro de gravidade permanece estacionário, já o equilíbrio dinâmico envolve a capacidade de manter a postura enquanto o centro de gravidade se desloca.

A deficiência no controle do equilíbrio pode interferir nas atividades diárias da criança e aumentar o gasto energético, afetando sua capacidade de realizar outras tarefas. É importante lembrar que o equilíbrio é a base para todos os movimentos do corpo, e sua importância deve ser considerada no desenvolvimento da criança.

# COORDENAÇÃO MOTORA

A coordenação motora é a habilidade de o cérebro controlar e executar com precisão os movimentos do corpo, especificamente dos músculos e articulações. Inclui a regulação das contrações musculares e das articulações. Pode ser dividida em duas categorias: coordenação motora global (ou grossa ou ampla) e coordenação motora fina.

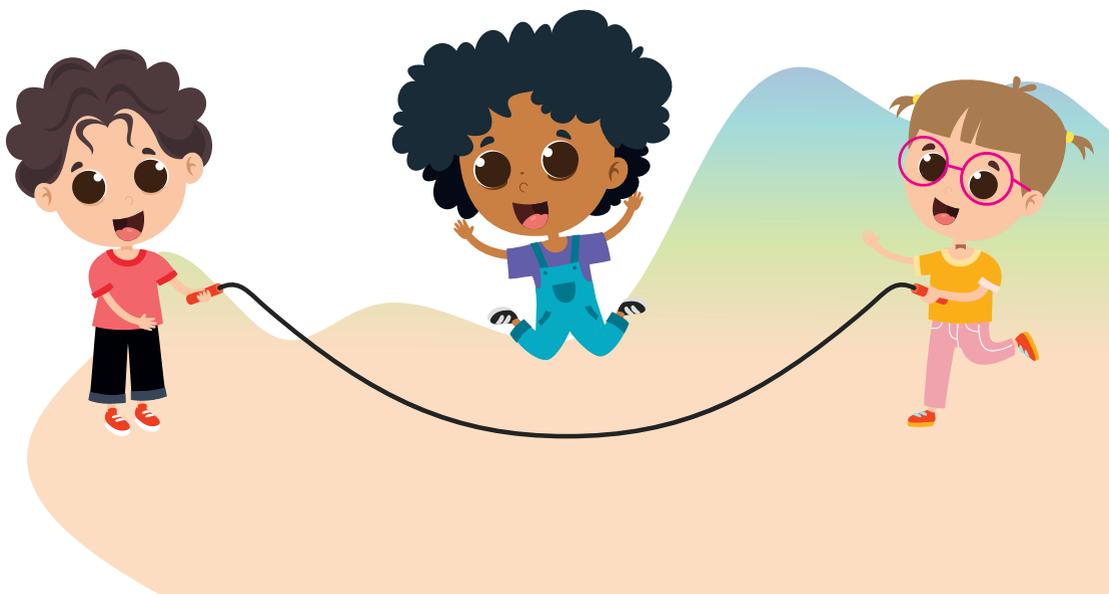
# COORDENAÇÃO MOTORA GLOBAL

A motricidade global é a capacidade de controlar os movimentos do corpo inteiro, usando os músculos grandes. Ela é dividida em diferentes habilidades, como a coordenação dinâmica, o equilíbrio, a capacidade de parar movimentos e o relaxamento. A coordenação dinâmica global se refere aos movimentos amplos, como correr, saltar, subir e andar, essenciais para o desenvolvimento do equilíbrio dinâmico e corporal.

# COORDENAÇÃO MOTORA FINA

A coordenação motora fina é uma habilidade frequente e comum no ser humano, que envolve três componentes principais: objeto, olho e mão. Ela inclui fases de transporte da mão, agarre e manipulação. Essa habilidade é um aspecto particular da coordenação global, relevante para a praxia (habilidades motoras adquiridas, ou seja, são movimentos organizados que executamos para realizar um plano ou alcançar um objetivo) e o grafismo (forma de representar ou escrever as palavras de determinada língua). O desenvolvimento da coordenação motora fina está relacionado à coordenação geral, discriminativa e ao comando motor dos olhos, lábios, língua, mãos e dedos.

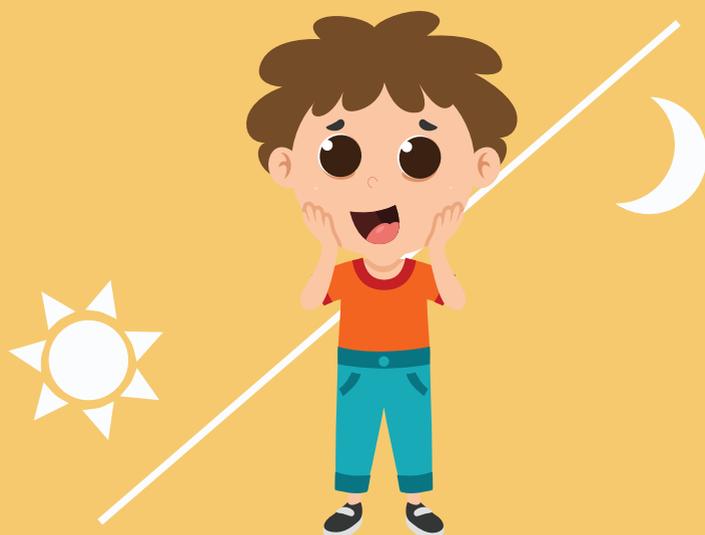
Além disso, a motricidade fina é uma habilidade que envolve movimentos precisos, requer um alto controle visual para manipular atividades minuciosas e um uso mínimo de força.



# ORGANIZAÇÃO ESPACIAL



# ORGANIZAÇÃO TEMPORAL



A percepção espacial é uma capacidade cognitiva que se refere à orientação no espaço físico e à consciência da relação de proximidade entre objetos.

Essa habilidade é dividida em dois componentes: conhecimento do espaço ocupado pelo corpo e habilidade de projetar o corpo no espaço externo. A percepção espacial envolve a integração de dados sensoriais e perceptivos do ambiente e o estabelecimento de relações físicas entre os objetos no espaço e o próprio corpo.

Assim como todas as outras habilidades, cada criança aprende a entender espaço em um ritmo diferente. Por isso, é importante brincar com elas para que possam experimentar diferentes conceitos espaciais. À medida que a criança cresce, ela começa a ter uma ideia de como é o seu próprio corpo e como ele se relaciona com o mundo ao seu redor. Isso significa que ela começa a criar uma imagem mental de si mesma em relação aos objetos e lugares.

A percepção da organização temporal é baseada nas mudanças que ocorrem durante um período estabelecido e na sucessão dessas mudanças, transformando progressivamente o futuro em presente e depois em passado. A memória é fundamental para a compreensão do tempo. A orientação espaço-temporal está relacionada à capacidade de o indivíduo perceber o ambiente e sua relação com ele por meio de ações motoras.

As noções de tempo e espaço são fundamentais para o desenvolvimento motor, cognitivo e social da criança. Para que a organização espaço-tempo se desenvolva, é necessário que as noções de esquema corporal e imagem do corpo estejam integradas.

ALGUNS EXEMPLOS PARA SE  
**TRABALHAR**  
OS ELEMENTOS  
PSICOMOTORES



A motricidade global refer-se à capacidade de realizar atividades físicas que envolvam o corpo todo, como saltar de diferentes formas, andar com uma bola entre as pernas, rastejar e escalar. Atividades como circuitos com obstáculos, jogos com música e brincadeiras com bola são exemplos de como a motricidade global pode ser desenvolvida;

A motricidade fina é a habilidade de controlar os movimentos precisos dos dedos e das mãos, como jogos de encaixe, quebra-cabeças, dobraduras e atividades de recortar e colar. Atividades que fortaleçam os dedos, como trabalhar com texturas diferentes e desenvolver a mobilidade dos dedos também são importantes para o desenvolvimento da motricidade fina;

O equilíbrio refere-se à capacidade de manter o corpo estável e controlar os movimentos. Atividades como jogar amarelinha, andar por cima de obstáculos e realizar diferentes posições, com auxílio ou sem auxílio.

**Lateralidade:** jogar bola, brincar de circuito, recortes, jogar com brinquedos que desafiam a lateralidade, dançar músicas com movimentos que utilizado o lado esquerdo e também o lado direito do corpo.

A organização espacial abrange montar quebra-cabeças, classificar objetos por tamanho, forma e textura, brincar de jogos que desafiam a organização espacial, como o jogo twister, entre outros;

A organização temporal envolve brincar de compor frases, conversar, cantar, brincar com música e ritmo, dançar, tocar instrumentos musicais, brincar de pular corda e jogos de relógio.



# **CUIDADOS**

## **AO SE TRABALHAR COM A PSICOMOTRICIDADE:**

**Lembre-se de que as atividades de psicomotricidade devem ser divertidas e lúdicas para as crianças;**

**Certifique-se de que as atividades estão adequadas para a idade das crianças;**

**Considere a cultura e as vivências das crianças ao planejar as atividades;**

**As atividades devem ser realizadas em grupo para que as crianças possam se divertir e se movimentar juntas;**

**Faça parte das atividades para estabelecer uma boa comunicação e vínculo com as crianças;**

**Certifique-se de que as crianças entendam o que estão aprendendo e reforce os elementos psicomotores trabalhados durante as atividades.**



**VAMOS**

**BRINCA**



S  
AR?

LEMBRE-SE  
DE FAZER PARTE  
DA BRINCADEIRA!

**BRINCADEIRA 01**

# JOGO DO OBSTÁCULO

---

Uma brincadeira divertida que pode ajudar a desenvolver a coordenação motora grossa é o "Jogo do Obstáculo". Para jogar, basta criar um percurso com obstáculos que a criança deve atravessar, usando sua coordenação motora para pular, correr, rastejar e equilibrar-se. Além de desenvolver a coordenação motora grossa, essa brincadeira também ajuda a trabalhar a concentração, a criatividade e a capacidade de resolução de problemas da criança.

Para criar o percurso, você pode usar objetos que já tem em casa, como almofadas, caixas, bancos, cordas, etc. Certifique-se de que os obstáculos são seguros e estáveis para a criança.

Os pais podem ajudar a criança a atravessar o percurso, incentivando-a a se movimentar de diferentes maneiras e a superar os obstáculos. A cada rodada, a criança pode tentar completar o percurso sozinha, tentando diminuir o tempo gasto para finalizar a tarefa.

---

## Elemento psicomotor trabalhado:

- ✓ Coordenação Motora grossa;
- ✓ Estruturação Espacial (Situações; Posição; Movimento)
- ✓ Equilíbrio.

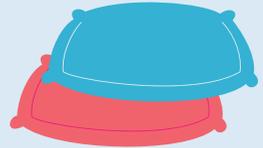
---

## Material utilizado:

(Adaptar)



Materiais improvisados da casa;



# CRIAÇÃO DE BIJUTERIAS

Uma ideia de brincadeira para desenvolver a coordenação motora fina em crianças é a "Criação de Bijuterias". Para isso, você precisará de alguns materiais simples como miçangas, linha de nylon e uma agulha (com ponta arredondada, sem ponta afiada).

A brincadeira começa com você e a criança escolhendo as miçangas que serão usadas para fazer uma pulseira, um colar ou um bracelete. A criança pode escolher suas cores e formatos preferidos, enquanto você ajuda a escolher as peças que são seguras para o uso infantil. Você pode adaptar, também, brincando de confeccionar com vários tipos e formatos de macarrão. Essa brincadeira é uma ótima maneira de passar o tempo juntos, criando algo divertido e útil, além de ajudar a desenvolver habilidades motoras finas.

Em seguida, você pode ajudar a criança a passar a linha de nylon (ou qualquer cordão que tenha em casa) pela agulha (faça a adaptação para a idade da criança: agulhas grossas, sem pontas e grandes) ou juntos, podem começar a montar a bijuteria. Mostre para a criança como passar as miçangas pela linha e, ao mesmo tempo, segurá-las firmemente para criar o padrão desejado.

## Elemento psicomotor trabalhado:

- ✓ Coordenação Motora fina;
- ✓ Estruturação Espacial  
(Situações; situações, Quantidade, tamanho, formas)

## Material utilizado:

(Adaptar)



*Materiais improvisados da casa;*



**BRINCADEIRA 03**

# ESTÁTUA

Uma brincadeira divertida para ajudar as crianças a desenvolver o esquema corporal é o jogo "Estátua".

Para jogar, escolha um espaço amplo e livre de objetos. As crianças e os pais podem se revezar para escolher uma pose para imitar, como ficar na ponta dos pés, fazer uma careta engraçada, fazer um gesto com as mãos, entre outros.

Depois de escolher a pose, todos devem fechar os olhos enquanto a pessoa selecionada posiciona-se na pose escolhida. Quando a pessoa estiver pronta, ela deve dizer "Estátua" e todos abrem os olhos e tentam imitar a pose.

A brincadeira pode ser repetida várias vezes, com cada participante escolhendo uma nova pose. Isso ajudará as crianças a explorarem diferentes posições e movimentos do corpo, desenvolvendo o seu conhecimento sobre o próprio corpo e o esquema corporal. Além disso, a brincadeira é divertida e pode ser realizada em família, criando momentos de diversão e interação entre pais e filhos.

## Elemento psicomotor trabalhado:

- ✓ Estruturação Temporal
- ✓ Esquema corporal

## Material utilizado:

(Adaptar)



*Som*



# JOGO DO PÉ E DA MÃO

Uma brincadeira divertida para descobrirem sua dominância dos membros do corpo é o "Jogo do Pé e da Mão".

Para jogar, você precisará de um objeto que possa ser lançado, como uma bola ou um bichinho de pelúcia. Coloque o objeto na frente da criança e peça para ela chutar ou bater com a mão nele. Registre qual membro ela usou para realizar a ação.

Em seguida, peça para a criança fazer o mesmo com o outro membro. Ao longo do jogo, vá registrando qual membro a criança usa com mais frequência para chutar ou bater no objeto.

No final, conte quantas vezes a criança usou o membro direito e quantas vezes usou o esquerdo. Se ela usou mais o membro direito, é provável que seja destro. Caso tenha usado mais o esquerdo, é possível que seja canhota, mas lembre-se de que a lateralidade pode ser definida entre 6 a 7 anos, então continue incentivando a explorar o corpo pelos dois lados do corpo.

É importante lembrar que a dominância pode variar e que essa brincadeira não é um teste definitivo, mas pode ser uma forma lúdica de incentivar a criança a explorar os movimentos dos membros do corpo.

## Elemento psicomotor trabalhado:

- ✓ Estruturação Temporal
- ✓ Lateralidade

## Material utilizado:

(Adaptar)



Som



Bola



# A CASA NA FLORESTA

Uma brincadeira divertida para ajudar a desenvolver a estruturação espacial é "A Casa na Floresta".

Para jogar, os pais podem criar uma "floresta" na sala de estar, usando almofadas, cobertores, cadeiras e outros objetos para criar um labirinto de árvores e caminhos. Em seguida, os pais podem esconder uma "casa" (pode ser uma pequena casa de brinquedo) em algum lugar na floresta.

O objetivo do jogo é que a criança encontre a casa na floresta, mas, para isso, ela terá que seguir um mapa que os pais irão fornecer. O mapa pode ser simples, como um desenho com algumas instruções, como "vá para a esquerda na árvore grande" ou "passe pelo rio de almofadas". Os pais podem até criar diferentes níveis de dificuldade, adicionando obstáculos e desafios ao jogo para manter a criança motivada e engajada. Você poderá imaginar como a brincadeira pode ser:

- A sala de estar pode ser transformada em uma floresta imaginária, usando objetos como almofadas, cadeiras, cobertores e outros itens domésticos;

- Os pais podem esconder uma pequena casa de brinquedo em algum lugar da "floresta";

- O mapa pode ser desenhado em uma folha de papel e incluir diferentes símbolos ou desenhos para ajudar a orientar a criança. Por exemplo, um desenho de uma árvore pode significar que a criança deve ir para a esquerda, ou um desenho de um rio pode indicar que a criança deve pular sobre as almofadas;

- A criança pode estar vestida como um explorador, com binóculos ou chapéu para se sentir como se estivesse em uma verdadeira aventura na floresta;

- Os pais podem usar música e efeitos sonoros para adicionar ainda mais imersão na brincadeira, como o som de pássaros, folhas se movendo, etc.

## Elemento psicomotor trabalhado:

✓ Estruturação Espacial  
(situações, tamanho);

## Material utilizado:

(Adaptar)



Som



Materiais improvisados de casa



# DESPERTADOR MUSICAL

---

Uma brincadeira divertida para ajudar as crianças a desenvolverem a estruturação temporal é "O Despertador Musical". Essa brincadeira pode ser um momento divertido e descontraído para pais e filhos passarem juntos, além de ser uma ótima maneira de ajudar a criança a desenvolver habilidades de estruturação temporal.

Para jogar, os pais podem escolher algumas músicas que a criança conheça e goste. Em seguida, os pais devem dizer à criança que a brincadeira é acordar em diferentes momentos ao longo do dia, de acordo com a música que estiver tocando.

Por exemplo, se a música for uma canção animada, a criança pode ter que acordar e levantar-se rapidamente. Se a música for mais lenta e tranquila, a criança pode ter que acordar e levantar-se devagar.

Os pais podem usar diferentes tipos de música para representar diferentes momentos do dia, como a hora de acordar, o horário das refeições, a hora da sesta, a hora do banho, entre outros. Isso ajudará a criança a entender melhor a estrutura do dia e a aprender a diferenciar entre diferentes momentos do dia.

Além disso, os pais podem tornar a brincadeira mais desafiadora, mudando as músicas e pedindo à criança que se adapte a diferentes horários. Isso a ajudará a entender a ideia de que diferentes momentos do dia requerem diferentes ações e comportamentos.

---

## Elemento psicomotor trabalhado:

✓ Estruturação temporal

---

## Material utilizado:

(Adaptar)



Som



# CIRCUITO LATERALIDADE

Você ou responsável vai preparar atividades para ajudar a criança a usar as mãos e os pés de forma equilibrada.

As atividades para as mãos serão:

- Pilhas de copos (6): objetivo é empilhar os copos como pirâmide;
- Bolinha: jogar a bolinha na parede e pegá-la de volta;
- Caixas e bolinhas: colocar as bolinhas na caixa de acordo com a cor:

As atividades para os pés serão:

- Bambolês (4): pular os bambolês em zigzag com a perna direita na ida e na volta com a perna esquerda.

- Cabo de vassoura ou rodo (04): pular os cabos, ora passando por cima dele ora passando por baixo e assim sucessivamente. Para isso, coloque o primeiro cabo no chão, depois o outro em cima de um tijolo ou vasilha ou qualquer material que tenha em casa que dê para seu filho passar por baixo dele.;

- Quadrado: pular dentro e fora de todos os lados do quadrado.

Observação: Em todas as atividades, peça para realizar a atividade com o lado direito, depois com o lado esquerdo e uma terceira vez, que realize a atividade com o lado que achar melhor.

## Elemento psicomotor trabalhado:

- ✓ Coordenação Motora grossa e fina;
- ✓ Estruturação Espacial (Situações; Posição; Movimento)
- ✓ Lateralidade.
- ✓ Equilíbrio

## Material utilizado:

(Adaptar)



Material improvisados da casa;



06 Copos descartáveis;



04 Bambolês



04 caixas



04 Bolinhas coloridas



Fita adesiva



# TABULEIRO RECREATIVO

Todos os jogadores se reunirão em uma sala e criarão um tabuleiro. Em cada casa, haverá uma atividade diferente, como perguntas, imitações ou movimentos. A criança jogará um dado e avançará no tabuleiro de acordo com o número que sair. Ela precisará realizar a atividade da casa onde parou, como responder perguntas sobre si mesma ou imitar um animal. As atividades serão adaptadas à idade e à habilidade da criança, e as perguntas podem ser aumentadas em dificuldades à medida que a criança aprende. Jogar o jogo em família pode ajudar a desenvolver o vínculo afetivo entre a criança e os adultos.

- O tabuleiro pode de conter 30 a 40 casas, onde você irá escrever perguntas, imitação, movimento, perguntas, imitação, movimento e ai sucessivamente até completar as 40 casas.

- A criança joga o dado e, de acordo com os números do dado, ela avançará as casas no tabuleiro, tendo que realizar as atividades correspondente a casa onde parou, podendo ser imitação, ou responder à pergunta indicada pela casa, por exemplo:

- Perguntas - podem estar relacionadas às suas características ou relacionadas ao conhecimento do familiar. Ex: Quantos dedos você tem? Qual é sua cor favorita? Qual a cor favorita da mamãe? Qual é a cor da roupa do papai? Etc...

- Imitações: imite um gato; um cachorro; etc...

- Atividades de movimentos: coloque sua mão no ombro; dê dois giros; pule 2 vezes em um pé só; corra até o outro lado da sala, quarto; dance rápido, dance devagar.. Etc....

## Elemento psicomotor trabalhado:

- ✓ Coordenação Motora grossa;
- ✓ Estruturação Espacial (Situações; Posição; Movimento)
- ✓ Equilíbrio.
- ✓ Esquema corporal

## Material utilizado:

(Adaptar)



Materiais improvisados da casa;



Papel EVA ou papel cartaz;



Pincel para fazer o tabuleiro;



Dado, ou pode confeccionar vários números, dobrar e colocar em um recipiente.



# JOGO DA GARRAFA

Essa brincadeira pode ser realizada na sala ou no pátio. Você escreverá uma atividade, brincadeira ou imitação em um papel e colocará debaixo de cada garrafa. Algumas garrafas podem ter recompensas, como doces ou frutas. As perguntas também podem ser utilizadas para reforçar o aprendizado na escola ou para fortalecer o vínculo familiar.

A criança deve pegar a bolinha e jogar em direção à garrafa na intenção de derrubá-la. Ao derrubar a garrafa, a criança deve realizar o que está sendo indicado pelo papel que estava debaixo dela e, ao mesmo tempo, receber a pontuação indicada nela também.

Exemplo de atividades: tampe os olhos com as duas mãos; imite um sapo; corra com um pé só até o final da sala; dance rápido, lento etc.....

Depois de realizar a tarefa, a criança voltará para o seu lugar e passará a vez para o próximo que poderá ser o papai ou mamãe, ou quem mais estiver participando.

## Elemento psicomotor trabalhado:

- ✓ Coordenação Motora grossa;
- ✓ Estruturação Espacial  
(Situações; Posição; Movimento)
- ✓ Equilíbrio.
- ✓ Estruturação Temporal

## Material utilizado:

(Adaptar)



*Materiais improvisados da casa;*



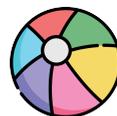
*Papel EVA ou papel cartaz;*



*Papel e caneta*



*Garrafas PET*



*Bolinhas (03 ou mais), coloridas de preferência*



## BRINCADEIRA 10

## COLORBOLL

Essa brincadeira pode ser realizada na sala ou no pátio. Essa atividade será dividida em duas etapas: criar o jogo e jogá-lo. Na primeira etapa, você e a criança vão colorir copos descartáveis e bolinhas de isopor de diferentes cores. Na segunda etapa, vão colocar os copos coloridos em uma distância de pelo menos 1 metro e as bolinhas coloridas em uma caixa perto da pessoa que vai jogar.

A criança vai pegar uma bolinha, jogar na cor correspondente do copo e voltar correndo para pegar mais bolinhas, uma de cada vez, até acabar as bolinhas da caixa.

Você pode desafiar a criança a jogar com uma das mãos, pular com um pé só (vai com a direita e volta com a esquerda), pegar as bolinhas com as duas mãos e/ou pular com os dois pés juntos ou separados para dificultar o jogo.

Exemplo: pedir para a criança levar a bolinha a cada hora diferente e voltar com outra diferente também; levar com a mão direita e voltar pulando com os dois pés; depois, para a próxima bolinha, levar com a mão esquerda e voltar pulando com o pé esquerdo. Tente incrementar cada ida da criança de forma diferente até as bolinhas acabarem.

### Elemento psicomotor trabalhado:

- ✓ Coordenação Motora grossa;
- ✓ Estruturação Espacial  
(Situações; Posição; Movimento)
- ✓ Equilíbrio.
- ✓ Estruturação Temporal  
Lateralidade

### Material utilizado:

(Adaptar)



Material improvisados da casa;



Bolinhas de isopor pequenas;



Copo descartáveis;



Tintas diversas cores;



# AVENTURANDO

"Esta é uma brincadeira onde a criança começa no chão e a você vai dizer 'Alto' ou 'Em cima'.

Quando você disser isso, a criança precisa subir para um lugar mais alto, como um banquinho ou sofá. Se você disser 'Alto' de novo, a criança precisa subir para outro lugar ainda mais alto.

Se não houver mais lugares para subir, você pode dizer 'Baixo' ou 'Descer' e a criança precisa descer.

Se você tem uma escada em casa, será mais fácil jogar essa brincadeira. Vocês também podem trocar de comando em que, agora a criança passa a comandar a brincadeira e você executar.

## Elemento psicomotor trabalhado:

- ✓ Coordenação Motora grossa;
- ✓ Estruturação Espacial (situações; Movimento)
- ✓ Concentração

## Material utilizado:

(Adaptar)



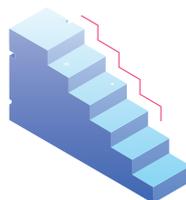
BANCO



CADEIRA



SOFÁ



ESCADA



# CAÇA FORMAS

"Vamos brincar de guardar formas!

Você vai colocar algumas caixas com os nomes das formas escritos na frente delas.

Pedir para as crianças trazer de 1 a 3 objetos de uma mesma forma e colocá-los dentro da caixa certa. A primeira vez, a criança vai trazer com a mão direita, a segunda com a mão esquerda e a terceira com a mão que você quiser.

Vocês também podem jogar de outras maneiras, onde você poderá pedir que traga os objetos utilizando a sua mão dominante (a mão que a criança tenha mais facilidade). Ou também você poderá trazer desafios estimulando o outro lado não dominante da criança (lado que tenha mais dificuldade de realizar a atividade) usando a outra mão.

Poderá também diversificar a brincadeira como pegar os objetos pequenos (mão direita) ou grandes (mão esquerda) e depois trocar objetos pequenos (mão esquerda) ou grandes (mão direita).

Tente sempre estimular os dois lados do corpo, para que a criança com essas estimulações defina qual é o seu lado dominante.

## Elemento psicomotor trabalhado:

- ✓ Coordenação Motora grossa;
- ✓ Estruturação Espacial ( Tamanho; forma);
- ✓ Lateralidade

## Material utilizado:

( Adaptar )



CAIXA



Diferentes formas geométricas



# AMARELINHA DIFERENTE

"Vamos brincar de pular nas formas!

Você irá desenhar uma grande amarelinha no chão ou em um lugar da casa onde eles acharem melhor.

Dentro dela vão haver várias formas geométricas como triângulos, círculos e quadrados.

Você poderá também fazer essas formas com material EVA. E para a amarelinha no chão, pode usar TNT.

A brincadeira é: a criança vai pular para dentro da amarelinha e começar a pular no quadrado com os dois pés, com o pé direito no círculo e com o pé esquerdo no triângulo.

Se você quiser, pode brincar de uma outra maneira também. Por exemplo, pedir para a criança pule no amarelo dando 01 pulo, no azul 02 pulos e no vermelho 03 pulos.

Ou pode colocar mais um pouquinho de dificuldade. Por exemplo, para o amarelo, pule com a perna direita dando dois pulos, na cor azul dois pulos com a perna esquerda e para o vermelho, três pulos com as duas pernas juntas."

## Elemento psicomotor trabalhado:

- ✓ Coordenação Motora grossa;
- ✓ Estruturação Espacial  
(situações: alto, baixo; tamanho: pequeno, grande; formas: círculo, quadrado, triângulo, retângulo)
- ✓ Equilíbrio,
- ✓ Lateralidade

## Material utilizado:

(Adaptar)



TNT



Fita adesiva;



EVA  
(vermelho, azul, amarelo)  
outras cores que preferir.



# CAMA DE GATO

"Vamos brincar de aranha!

Você irá pregar elásticos nas paredes do corredor com fita adesiva.

Os elásticos vão ficar juntos ou um pouco longe uns dos outros, dependendo da sua idade.

A brincadeira é: você tem que atravessar para o outro lado, desviando dos elásticos, pulando, agachando ou rastejando.

E, enquanto a criança realiza a atividade ela precisa falar em voz alta o que está fazendo, por exemplo: vou passar por baixo, vou pular etc. Se quiser, pode brincar desse jeito em outros lugares também, como na sala, no pátio ou no quintal.

Você também pode usar cadeiras ou mesas para pregar os elásticos, mas para não deixar a cadeira virar, é melhor amarrá-los quando a cadeira estiver deitada ou colocar algo pesado em cima dela."

## Elemento psicomotor trabalhado:

- ✓ Coordenação Motora grossa;
- ✓ Estruturação Espacial (situações; tamanho)
- ✓ Equilíbrio

## Material utilizado:

(Adaptar)



Fita adesiva;



Elásticos,  
ou linhas grossas,  
ou fitas de cetim,  
ou barbantes;



Mesa ou cadeiras



# TWISTER GEOMÉTRICO

---

"Vamos brincar de twister geométrico!

Vocês vão fazer um jogo com formas geométricas no chão ou em uma área, como triângulos, círculos e quadrados, com cores diferentes.

Vocês podem fazer esse jogo com papel ou EVA e pregar no chão, ou usar TNT. Se quiser, podem fazer uma roleta ou um dado para ajudar na brincadeira.

Se quiser, podem fazer uma roleta ou um dado para ajudar na brincadeira.

A roleta pode ter as formas geométricas e as cores alternando, como azul, rosa e verde.

E, então, você pode girar a roleta e ver o que tem que fazer, como pular com os dois pés no triângulo rosa, colocar uma mão no quadrado verde e assim por diante.

Se não fizer a roleta, vocês podem pensar em um comando e dizer para você."

---

## Elemento psicomotor trabalhado:

- ✓ Coordenação Motora grossa;
  - ✓ Estruturação Espacial ( Formas; Posição)
  - ✓ Lateralidade
  - ✓ Equilíbrio
- 

## Material utilizado:

(Adaptar)



Tecido INT



Papel EVA;



Fita adesiva



# CIRCUITO PSICOMOTOR

Você vai preparar um caminho com várias atividades, como um túnel feito com cobertas ou uma amarelinha feita com giz no chão. A criança vai começar no início do caminho e precisa seguir as instruções para fazer cada atividade, como correr rápido na amarelinha e andar devagar no túnel. Você pode marcar o tempo ou não enquanto faz o circuito.

Seguem alguns exemplos de atividade para o circuito:

- Túnel: pode ser feito com cadeira, mesa, sofá ou colchão e cobertas;
- ZigZag: fita adesiva;
- Sobe e desce: degraus, escada (pequena) ou banquinhos;
- Amarelinha: giz, fita adesiva, papel colado no chão ou em um pano de

TNT;

- Alto e baixo: fita pregada na parede ou amarrada na mesa (cama de gato) ou pode usar mesa e cadeiras para a criança passar por cima ou por baixo.

A criança tem que percorrer o circuito da forma como foi instruída (podendo ou não marcar o tempo). Exemplo de como trabalhar o espaço, lateralidade e ritmo no circuito:

quando começar o circuito, a criança deve sair da linha de partida e correr até a amarelinha e realizá-la de forma rápida, com um pé só. Ao finalizar, ela deverá caminhar até o túnel e passar por baixo, devagar, depois vai correr até o zigzag e realizá-lo de forma rápida, alternando o pé esquerdo com o direito, sendo um por vez. Terminando, ela vai sair caminhando bem devagar até o sobe e desce e realizá-lo com calma e, assim, por diante até finalizar o circuito.

## Elemento psicomotor trabalhado:

- ✓ Coordenação Motora grossa;
- ✓ Estruturação Espacial  
(Situações; Posição; Movimento)
- ✓ Equilíbrio.
- ✓ Ritmo

## Material utilizado:

(Adaptar)



*Materiais improvisados da casa;*



*TNT*



*Elásticos*



*Fita adesiva*









# CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar em família é uma forma valiosa de estimular a psicomotricidade das crianças, já que as brincadeiras promovem o desenvolvimento motor, cognitivo e social de forma prazerosa e lúdica. Além disso, o brincar em família promove a integração e o vínculo entre pais e filhos, reforçando a relação familiar e proporcionando momentos de alegria e diversão.

Por isso, é importante que os pais incentivem e participem das atividades físicas e lúdicas dos filhos em casa, proporcionando um ambiente seguro e acolhedor para o desenvolvimento da psicomotricidade. O brincar em família não só contribui para a saúde e bem-estar das crianças, mas também para a formação de adultos mais seguros, confiantes e saudáveis.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Geraldo Peçanha de. Teoria e prática em psicomotricidade: jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis. Rio de Janeiro: WAK Editora, v. 2, 2009. 105p.
- ALMEIDA, Roberto Santoro et al. Saúde mental da criança e do adolescente: 2 ed. Barueri, SP: Manole, 2019. 220p.
- ALVES, Fátima. A psicomotricidade e o idoso: uma educação para a saúde. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2013. 148p.
- ALVES, Fátima. Psicomotricidade: corpo, ação e emoção. 3. Ed. Rio de Janeiro: Wak, 2007. 164p.
- ANDRADE, Maria Lúcia de Araújo. Distúrbios Psicomotores. São Paulo: EPU, 1984. 80p.
- ASSED, Maria Medeiros; CARVALHO, Martha Kortas Hajjar Veiga de. Estimulação da memória. 1. Ed. Cidade: Manole, 2020. 208p.
- BORGES, Célio José. Educação Física para o pré-escolar. 5. Ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2002. 162p.
- BREGOLATO, Roseli Aparecida. Cultura corporal do jogo. 4. Ed. São Paulo: Ícone, 2005. v. 4. 253p.
- CORRÊA, Ivan Livindo De Senna. Brinquedo E Cultura Corporal: Reflexão E Passos Para Construção De Brinquedos. Videira: Unoesc, 2006. 60p.
- COSTA, ANNELISE JULIO; DE MOURA, RICARDO JOSE; HAASE, VITOR GERALDI. Compêndio de testes neuropsicológicos: atenção, funções executivas e memória. 2. Ed. São Paulo: Hogrefe, 2017. 232p.
- COSTA, Auredite Cardoso. Psicopedagogia e psicomotricidade: Pontos de intersecção nas dificuldades de aprendizagem. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2002. 104p.
- DURAN, Maurício. Aprendendo a nadar em ludicidade. São Paulo: Phorte, 2005. 92p.
- FARIA, Alcídia Magalhães. Lateralidade: implicações no desenvolvimento infantil. 2001. 2. Ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2004. 118p.
- FERNANDES, Jorge Manuel Gomes de Azevedo; FILHO, Paulo José Barbosa Gutierrez. Psicomotricidade: Abordagens emergentes. Barueri, SP: Manole, 2012. 184p.
- FERREIRA, Alberto de Mattos; HENSIUS, Ana Maria; BARROS, Darcymires do Rêgo. Psicomotricidade Escolar. Rio de Janeiro: Wak. 2008. 296p.

FERREIRA, Carlos Alberto Mattos; HEINSIUS, Ana Maria (Org.) . Psicomotricidade na Saúde. 1. ed. Rio de Janeiro: WAK, 2010. 226p .

FERREIRA, Carlos Alberto Mattos; RAMOS, Maria Inês Barbosa. Psicomotricidade: educação especial e inclusão social. 2. Ed. Rio de Janeiro: Wak, 2012. 286p.

FERREIRA, Vanja. Educação Física: interdisciplinaridade, aprendizagem e inclusão. Rio de Janeiro: Sprint, 2006. 92p.

FONSECA, Vitor da. Cognição, neuropsicologia e aprendizagem: abordagem neuropsicológica e psicopedagógica. 7. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015. 184p.

FONSECA, Vitor da. Desenvolvimento cognitivo e processo de ensino aprendizagem: Abordagem psicopedagógica à luz de Vygotsky. Petrópolis, RJ: Vozes Limitada, 2019. 272p.

FONSECA, Vitor da. Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem. Porto Alegre: Artmed Editora, 2008. 582p.

FONSECA, Vitor da. Manual de observação psicomotora: significação psiconeurológica dos fatores psicomotores. 2. Ed. Rio de Janeiro: WAK, 2019. 480p.

FONSECA, Vitor da. Psicomotricidade e neuropsicologia: uma abordagem evolucionista. 2. Ed. Cidade: Wak, 2019. 176p.

FONSECA, Vitor da. Psicomotricidade: filogênese, ontogênese e retrogênese. 3. Ed. Rio de Janeiro: Wak, 2009. 356p.

JURADO, Juan José; NIETO, Manuel López de la. 101 jogos para motricidade limitada e espaços reduzidos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017. 266p.

LA TAILLE, Yves de; OLIVEIRA, Marta Kohl de; DANTAS, Heloysa. PIAGET, VIGOTSKI, WALLON: Teorias psicogenéticas em discussão. 16. Ed. São Paulo: Summus editorial, 2019. 176p.

LAPIERRE, André. Da psicomotricidade relacional à análise corporal da relação. Curitiba: UFPR/CIAR, 2002. 248p.

LAPIERRE, Andre; AUCOUTURIER Bernard. A simbologia do movimento: psicomotricidade e educação. 4 ed. Fortaleza, CE:RDS Editora. 2012

LEVIN, Esteban. Clínica psicomotora: O corpo na linguagem. 9. Ed. Cidade: Vozes, 2011. 344p.

LOVISARO, Martha. A psicomotricidade aplicada na escola: Guia prático de prevenção das dificuldades aprendizagem. 2. Ed. Rio de Janeiro: Wak, 2011. 132p.

MACHADO, José Ricardo Martins; NUNES, Marcus Vinícius da Silva. Recriando a psicomotricidade. Rio de Janeiro: Sprint, 2010. 160p.

MATTOS, Vera; KABARITE, Aline. Avaliação Psicomotora: um olhar para além do desempenho. 5. Ed. Rio de Janeiro: Wak. 2020. 164p.

MELLO, Alexandre Moraes de. Psicomotricidade, educação física e jogos infantis. 6. Ed. São Paulo: Ibrasa, 2019. 96p.

MENDES, Daniela Barros. Memórias afetivas: a constituição do professor na perspectiva de Henri Wallon. São Paulo: Edições Loyola, 2017. 96p.

MEUR, A.; STAES, L. Psicomotricidade: educação e reeducação. Tradução: Ana Maria Izique Galuban e Setsuko Ono. São Paulo: Manole. 1989. 268p.

MORENO, Guilherme. Recreação 1000 com acessórios.5. ed. Sprint, 2007. 386p.

MUTSCHELE, Marly Santos. Como desenvolver a psicomotricidade?. 2. Ed. São Paulo: Edições Loyola, 1996. 178p.

NICOLA, Mônica. Psicomotricidade: manual básico. Rio de Janeiro: Revinter, 2004. 114p.

OLIVEIRA, Gislene de Campos. Psicomotricidade: educação e reeducação num enfoque psicopedagógico. 11. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007. 152p.

PAESANI, Giovanna. 120 Jogos e percursos de psicomotricidade: Crianças em movimento. Petrópolis, RJ: Vozes. 2014. 152p.

PALOMO, Mônica. Exercícios práticos para estimular a memória: Volume 1. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016. 208p.

PALOMO, Mônica. Exercícios práticos para estimular a memória: Volume 2. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016. 240p.

PÉRICO, SCM. Crescer brincando, brincar para crescer: contribuições da psicomotricidade e da ludicidade para o desenvolvimento infantil. Curitiba: Appris 2017. 89p.

PICQ, L; VAYER, P: Educação Psicomotora e Retardo Mental. 4. ed. Barueri, SP: Manole, 1992. 280p.

ROSA NETO, Francisco. Manual de avaliação motora para terceira idade. 1. Ed. Porto Alegre: Artmed, 2009. 268p.

ROSA NETO, Francisco. Manual de avaliação motora. Porto Alegre: Artmed, 2002. 144p.

- SÁNCHEZ, Pilar Arnaiz; MARTÍNEZ, Marta Rabadán; PEÑALVER, Iolanda Vives. A psicomotricidade na educação infantil: uma prática preventiva e educativa. Porto Alegre: Artmed, 2003. 128p.
- SANTOS, Cícero Rodrigues. Brincando com sucatas. 2. Ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2004. 72p.
- SCHMIDT, Richard A.; WRISBERG, Craig A. Aprendizagem e performance motora: uma abordagem da aprendizagem baseada no problema. 2. Ed. Porto Alegre: Artmed, 2001. 352p.
- SCHMIDT, Richard Allen et al. Aprendizagem e performance motora: dos princípios à aplicação. 5. Ed. Porto Alegre: Artmed, 2016. 314p.
- SERTORI, Priscila Lima Cerqueira Ferreira; SERAFIM, Antonio de Pádua; ROCCA, Cristiana Castanho de Almeida. Estimulação da atenção de crianças e adolescentes. 1. Ed. Barueri, SP: Manole, 2020. 272p.
- SILVA JUNIOR, Afonso Gomes da. Aprendizagem por meio da ludicidade. Rio de Janeiro, RJ: Sprint, 2005. 115p.
- SOLER, Reinaldo. 100 jogos cooperativos de apresentação: jogando e re-creando um novo mundo. Rio de Janeiro: Sprint, 2007. 80p.
- SOLER, Reinaldo. 202 Jogos cooperativos para desenvolver a confiança. Rio de Janeiro: Sprint, 2009. 144p.
- SOLER, Reinaldo. 210 Novos Jogos Cooperativos para todas as idades. Rio de Janeiro: Sprint, 2009. 346p.
- SOLER, Reinaldo. Esporte cooperativo: uma proposta para além das quadras, campos e pátios. Rio de Janeiro: Sprint, 2009. 160p.
- TANI, Go (Ed.). Comportamento motor: aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005. 352p.
- TISI, Laura. Educação física e a alfabetização. Rio de Janeiro: Sprint, 2004. 168p.
- VELASCO, Cacilda Gonçalves. Aprendendo a envelhecer: a luz da psicomotricidade. São Paulo: Phorte, 2006. 224p.
- VIEIRA, José Leopoldo; BELLAGUARDA, Maria Isabel; LAPIERRE, Anne. Psicomotricidade Relacional: a teoria de uma prática. 3 ed. Fortaleza, CE: RDS Editora. 2013
- WEAVER, Mary. 365 atividades divertidas e educacionais. São Paulo: Madras, 2000. 296p.
- YOKOMIZO, Juliana Emy et al. Estimulação cognitiva de idosos. 1. Ed. Barueri, SP: Manole, 2020. 440p.