



**Atividades psicomotoras: relato de experiência**

**Psychomotor activities: experience report**

**Actividades psicomotoras: reporte de experiencia**

Deivid Pereira Queiroz  

Universidade Salgado de Oliveira, São Gonçalo, Rio de Janeiro, Brasil

Kerllon Magalhães Rodrigues  

Universidade Salgado de Oliveira, São Gonçalo, Rio de Janeiro, Brasil

Edson Farret da Costa Júnior  

Universidade Salgado de Oliveira, São Gonçalo, Rio de Janeiro, Brasil

**Resumo:** A literatura atual carece de trabalhos que apresentem e discutam possibilidades de atividades psicomotoras pensando o resgate de jogos e brincadeiras populares e como essas atividades foram adaptadas no ambiente educacional, levando em consideração o período da Pandemia de Covid-19. O principal objetivo do trabalho foi reunir e apresentar relatos de experiências vivenciadas por professores de educação física da educação básica nos municípios de Magé e de São Gonçalo, ambos no Estado do Rio de Janeiro. Além disso, buscamos enriquecer o acervo de atividades psicomotoras existente, com sugestões de aplicabilidade de cada uma delas enfatizando a importância das culturas africanas, afro-brasileiras e indígenas para formação brasileira. A metodologia adotada foi do tipo qualitativa, constituída por relato de experiência de aplicação das atividades apresentadas. Como resultados, pudemos perceber que os alunos se empenharam na realização das atividades, se divertiram ao longo do processo e construíram novos conhecimentos a partir dos estímulos proporcionados durante a sua realização. Observou-se que objetivos do campo conceitual foram alcançados. Nesse sentido, as atividades psicomotoras abordadas parecem contribuir para uma formação holística que reconhece e prioriza a cultura africana, afro-brasileira.

**Palavras-chave:** Atividades psicomotoras. Psicomotricidade. Relatos de experiências.

**Abstract:** Current literature lacks work that presents and discusses possibilities for psychomotor activities considering the recovery of popular games and games and how these activities were adapted in the educational environment, taking into account the period of the Covid-19 Pandemic. The main objective of the work was to gather and present reports of experiences lived by basic education physical education teachers in the municipalities of Magé and São Gonçalo, both in the State of Rio de Janeiro. Furthermore, we seek to enrich the existing collection of psychomotor activities, with suggestions for the applicability of each of them, emphasizing the importance of African, Afro-Brazilian and indigenous cultures for Brazilian training. The methodology adopted was qualitative, consisting of a report on the experience of applying the activities presented. As a result, we were able to see that the students were committed to carrying out the activities, had fun throughout the process and built new knowledge based on the stimuli provided during them. It was observed that objectives in the conceptual field were achieved. In this sense, the psychomotor activities covered seem to contribute to a holistic training that recognizes and prioritizes African and Afro-Brazilian culture.

**Keywords:** Psychomotor activities. Psychomotricity. Experience reports.



**Resumen:** La literatura actual carece de trabajos que presenten y discutan posibilidades de las actividades psicomotrices considerando la recuperación de juegos y juegos populares y cómo estas actividades se adaptaron en el ámbito educativo, teniendo en cuenta el período de la Pandemia Covid-19. El principal objetivo del trabajo fue recopilar y presentar relatos de experiencias vividas por profesores de educación física de educación básica en los municipios de Magé y São Gonçalo, ambos en el Estado de Río de Janeiro. Además, buscamos enriquecer el conjunto existente de actividades de psicomotricidad, con sugerencias para la aplicabilidad de cada una de ellas, destacando la importancia de las culturas africana, afrobrasileña e indígena para la formación brasileña. La metodología adoptada fue cualitativa, consistente en un informe sobre la experiencia de aplicación de las actividades presentadas. Como resultado pudimos observar que los estudiantes se comprometieron en la realización de las actividades, se divertieron durante todo el proceso y construyeron nuevos conocimientos a partir de los estímulos brindados durante las mismas. Se observó que se lograron objetivos en el campo conceptual. En este sentido, las actividades de psicomotricidad cubiertas parecen contribuir a una formación holística que reconoce y prioriza la cultura africana e afrobrasileña.

**Palabras clave:** Actividades psicomotoras. Psicomotricidad. Informes de experiencia.

---

## Introdução

Segundo Vitor da Fonseca (2008, p. 1), podemos definir a Psicomotricidade “como o campo transdisciplinar que estuda e investiga as relações e as influências, recíprocas e sistemática, entre o psiquismo e a motricidade.” Ou seja, de maneira reducionista, a Psicomotricidade busca compreender as relações entre corpo e mente e como podem impactar no desenvolvimento integral do indivíduo.

Aprofundando um pouco mais a reflexão, podemos dizer que o psiquismo é constituído por conjunto de fatores que integram o funcionamento mental, como as sensações, as percepções, as emoções, entre outros. Nesse contexto, o psiquismo “integra a totalidade dos processos cognitivos, compreendendo as funções de atenção, de processamento e integração multissensorial (intero, próprio e exteroceptiva, de planificação, regulação, controle e de execução motora” (FONSECA, 2008).

Já a motricidade é entendida por Fonseca (2008, p. 2), como o “conjunto de expressões mentais e corporais, envolvendo funções tónicas, posturais, somatognósicas e práxicas que sustentam as funções psíquicas.” Desta forma, não podemos dissociar a motricidade dos processos psicológicos, visto que a expressão motora se inicia a partir de necessidades encontradas pelos indivíduos em diversas situações, onde cada um responderá ao estímulo de maneira particular e específica.

Desta forma, Fonseca (2008, p. 2), nos que:



A psicomotricidade tem como finalidade principal o estudo da unidade e da complexidade humanas através das relações funcionais, ou disfuncionais, entre o psiquismo e a motricidade, nas suas múltiplas manifestações biopsicossociais e nas suas mais diversificadas expressões, envolvendo concomitantemente, a investigação, a observação e a intervenção ao nível das suas dissociações, desconexões, perturbações ou transtornos ao longo do processo do desenvolvimento.

Sendo assim, podemos dizer que a motricidade está relacionada as expressões corporais verbais e não verbais que dão sustentação as manifestações do psiquismo, que é compreendido pelo funcionamento mental total. A psicomotricidade busca compreender essa relação e contribuir com o desenvolvimento integral do indivíduo, que deve ser capaz de compreender a si mesmo como um ser único e complexo, com inúmeras potencialidades que, ao serem estimuladas adequadamente, podem ser aprimoradas.

## **O contexto do relato**

Este trabalho teve como agente motivador o curso de Especialização Lato Sensu em Psicomotricidade e Educação Física escolar, onde tivemos contato com diversas experiências pedagógicas teóricas e práticas que ampliaram nossos conhecimentos e conseqüentemente nossas práticas.

A partir da contextualização acerca da psicomotricidade, reunimos algumas atividades psicomotoras que tem por objetivo contribuir significativamente com o desenvolvimento integral dos indivíduos. Todas elas são relatos de experiências de professores de Educação Física que atuam com a psicomotricidade.

Foram realizadas em escolas privadas nos municípios de Magé e São Gonçalo, no Estado do Rio de Janeiro, com crianças da Educação infantil e do Ensino Fundamental I, com faixa etária de 4 a 11 anos aproximadamente. Todas elas foram realizadas em período de pandemia da COVID-19, onde estávamos cumprindo o distanciamento social e com aulas sendo realizadas de maneira remota, através salas de aula virtuais, aplicativos de comunicação como Whatsapp e plataformas de vídeos como o YouTube.

## **LIMITES DAS ATIVIDADES REMOTAS**

Durante a aplicação das aulas remotas uma das maiores dificuldades encontradas foi a devolução da realização das atividades pelos alunos. Tivemos poucos retornos, o que acabou dificultando a avaliação e a tomada de decisões em busca do desenvolvimento deles. Aqueles



que enviaram o feedback apresentaram interesse e participaram ativamente das aulas, alguns alunos apresentaram dificuldades, mas realizaram as atividades com comprometimento e eficácia. Percebemos que os objetivos esperados foram atingidos e que as aulas contribuíram com o desenvolvimento de novas aprendizagens por parte dos alunos. Abaixo descrevemos a aplicação da atividade com seus objetivos e procedimentos.

### **AS ATIVIDADES PROPOSTAS**

A primeira atividade, que chamamos de papel furado, foi registrada na escola Centro Educacional Oficina do Saber localizada no município de Magé, no estado do Rio de Janeiro, com turmas da Educação Infantil, com crianças de 3 a 5 anos. Realizou-se no período de pandemia, onde as aulas ainda estavam sendo ministradas de maneira remota.

Foi elaborada a partir de atividades psicomotoras de coordenação motora fina e adaptada para a faixa etária das turmas. As adaptações foram relacionadas aos materiais utilizados para que se mantivesse a segurança dos alunos. As tesouras utilizadas precisaram ser sem pontas e para furar o papel sugerimos que houvesse um apoio embaixo da folha, minimizando os riscos de acidentes pela utilização de materiais pontiagudos.

A atividade foi gravada no Youtube e o link enviado para os alunos através do grupo de whatsapp que continha toda a turma. Assim, junto com os responsáveis, cada aluno realizou a tarefa em sua casa. A devolução do feedback com a realização da atividade também foi pelo whatsapp.

#### **Atividade 01 – papel furado**

**Conteúdo:** Coordenação Motora Fina

**Público-alvo:** Educação Infantil

#### **Objetivos de aprendizagem:**

- 1) Domínio conceitual: conceituar corpo, suas dimensões e a precisão construída a partir da coordenação motora.
- 2) Procedimental: desenvolver por meio da atividade proposta as capacidades de utilização das mãos para realizar atividades de pinça, que requerem atenção e precisão.



- 3) Atitudinal: compreender as capacidades possíveis de serem atingidas, ampliar as possibilidades do brincar a partir do uso da coordenação motora fina.

**Proposta:** Apresentação em sala de aula ou Vídeo interativo

**Recursos pedagógicos:** material para produção de vídeos interativos, papel, lápis de cor e canetinha.

**Procedimentos:**

- 1) Apresentação da atividade: Demonstrar os materiais a serem utilizados durante a atividade.
- 2) Apresentar as instruções de como a atividade será realizada.
  - A primeira etapa consiste na criação de desenhos por parte dos alunos. Neste momento é importante deixar a criatividade das crianças se manifestarem. Podem desenhar o que preferirem e depois serão orientados a pintar seus desenhos.
  - Após esse primeiro momento deve-se orientar aos alunos para que prestem atenção nas bordas dos desenhos, tudo que está dentro e fora delas. Em seguida vamos utilizar um lápis ou algum material que possa perfurar a folha de papel. É importante ter cuidado com o material utilizado para não ocasionar nenhum tipo de acidente.
  - O próximo passo é orientar os alunos para que façam furos em cima das bordas dos desenhos, com um espaço entre eles. Os furos devem ser feitos em todos os desenhos.
- 3) Incentivar a família para auxiliar a criança e pedir que façam registros das atividades. Abaixo, seguem figuras que demonstram o passo a passo da realização da atividade proposta aos alunos.



Figura 1. Primeiro passo – Desenhos livres



Figura 2. Segundo passo – Realizar furos no papel em cima das linhas dos desenhos



Figura 3. Resultado parcial do modelo de apresentação

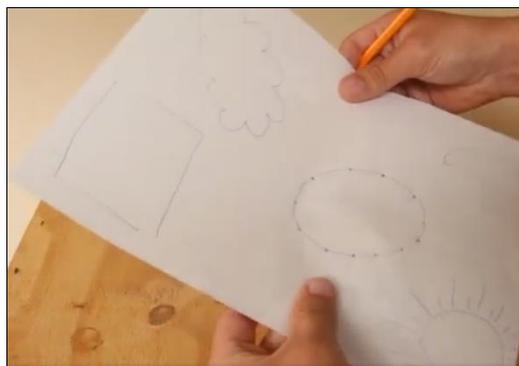


Figura 4. Resultado do modelo de apresentação

## Atividade 02 - Shisima

A próxima atividade foi aplicada em uma turma de Ensino Fundamental I, com faixa etária de 7 e 8 anos, na escola Externato Annysio de Oliveira Neves localizada no município de São Gonçalo, no estado do Rio de Janeiro. A partir das discussões realizadas na disciplina ‘Projetos e Boas Experiências Educacionais II – Cultura Afro-Brasileira e Indígena’ do curso de Especialização Lato Sensu em Psicomotricidade e Educação Escolar, foi possível compreender algumas regras e como o jogo Shisima funcionava. A partir disso, resolvemos incorporar o jogo em uma de nossas aulas enquanto trabalhávamos a percepção e coordenação motora fina com os alunos.

Esta proposta foi gravada em vídeo e enviada pelo grupo do *whatsapp* da turma, por estarmos em período de pandemia a aula foi realizada de maneira remota. Na adaptação para o ambiente virtual propomos a construção do tabuleiro e das peças para que os alunos fizessem com seus responsáveis e, posteriormente, pudessem jogar com eles. A maioria dos alunos ainda não conheciam o jogo, o que fez despertar o interesse pela atividade.

Outro ponto importante que poderíamos relatar é a importância de apresentarmos a história por trás do jogo, que é oriunda de matrizes africanas e muito rica em conhecimento. Em nossa abordagem acabamos não dando ênfase nesse aspecto. Um dos motivos para isso foi a dificuldade de integração entre as aulas remotas e as presenciais, o que dificultou a apresentação de um projeto mais elaborado acerca do histórico rico por trás dos jogos. Mas acreditamos que seja muito relevante a exploração dessa temática na apresentação da



atividade, demonstrando sua origem e dando um pontapé inicial na discussão sobre questões étnicas e raciais em nossa sociedade.

Em nossas próximas aplicações faremos os ajustes necessários para que a origem do jogo seja explicitada e explorada com mais profundidade, apresentando as características pertinentes a esse aspecto. A cultura africana contribui significativamente com a construção de jogos e brincadeiras que utilizamos até hoje e deve ser valorizada e apresentada aos nossos alunos para que saibam de sua importância para a sociedade.

**Conteúdo:** Percepção espacial e coordenação motora fina.

**Público-alvo:** Ensino Fundamental

**Objetivos de aprendizagem:**

- 1) Domínio conceitual: conceituar o corpo, o espaço e como podemos percebê-los no ambiente em que vivemos.
- 2) Procedimental: desenvolver por meio da atividade proposta a capacidade de se posicionar conscientemente no espaço, através de um jogo de tabuleiro que envolve estratégia e percepção espacial para realização das jogadas.
- 3) Atitudinal: compreender as capacidades possíveis de serem atingidas, ampliar as vivências do aluno e colaborar com a construção da percepção espacial.

**Proposta:** Apresentação em sala de aula ou Vídeo interativo

**Recursos pedagógicos:** material para produção de vídeos interativos, papel, lápis, caneta, régua, tampinhas de garra, botões ou bolinhas de papel.

**Procedimentos:**

- 1) Apresentação da atividade: Demonstrar os materiais a serem utilizados durante a atividade.
- 2) Apresentar as instruções de como a atividade será realizada.
  - A primeira etapa consiste na criação do tabuleiro de jogo. Para esta etapa precisaremos de uma folha de papel, caneta ou lápis e uma régua. Faremos um círculo na folha e



depois o dividiremos em oito partes. Em seguida faremos círculos em todas as junções das linhas, de modo que seja possível posicionar as peças do jogo.

- Após esse primeiro momento, onde o tabuleiro foi criado, vamos posicionar as peças para iniciar o jogo. As peças podem ser de qualquer material que caiba no tabuleiro, entre eles podemos citar: tampinhas de garrafa, pedaços de folha de papel ou papelão, madeiras etc. É importante que as peças sejam diferentes para caracterizar os jogadores, podendo apresentar o mesmo material com cores diferentes. Serão necessárias seis peças, sendo três de cada cor ou material.

- O próximo passo é posicionar as peças no tabuleiro, três de cada lado. Um jogador de cada vez, mexe uma de suas peças na linha até o próximo ponto vazio e vão alternando as jogadas. Não é permitido saltar por cima de uma peça. Cada jogador tentará colocar as suas três peças em linha reta.

3) Incentivar a família para auxiliar a criança e pedir que façam registros das atividades.

Abaixo, seguem figuras que demonstram o passo a passo da realização da atividade proposta aos alunos.



Figura 5. Primeira fase para construção do tabuleiro



Figura 6. Segunda fase para construção do tabuleiro



Figura 7. Terceira fase para construção do tabuleiro

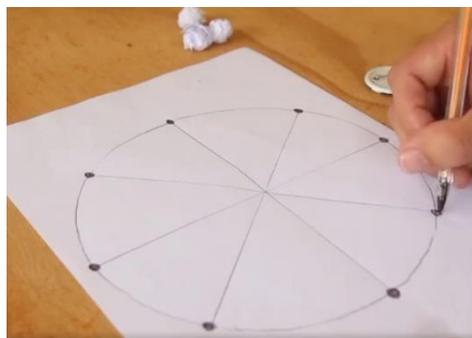


Figura 8. Quarta fase para construção do tabuleiro

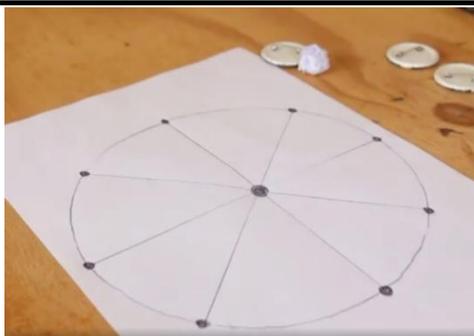


Figura 9. Tabuleiro do jogo Shisima.

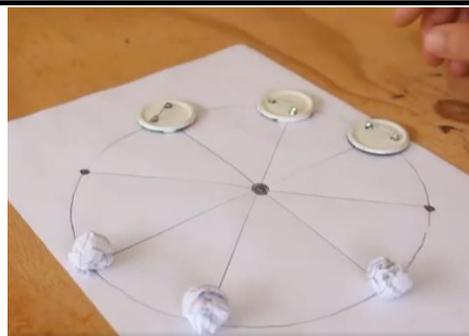


Figura 10. Tabuleiro com peças adaptadas.

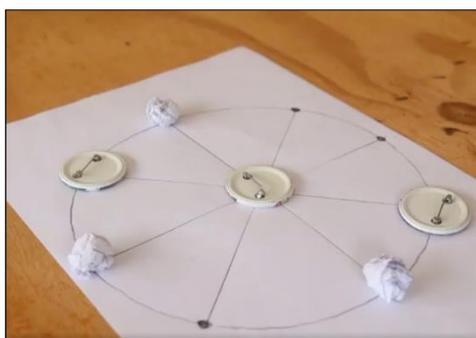


Figura 11. Exemplo de conclusão de partida

### Atividade 3 – Circuito psicomotor

A próxima atividade foi aplicada para alunos do Ensino Fundamental I, No Centro Educacional Oficina do Saber, uma escola de educação básica do município de Magé. A proposta foi gravada no YouTube e enviada para os alunos pelo Whatsapp onde, juntos com seus responsáveis, deveriam colocá-la em prática.

A atividade foi baseada em circuitos psicomotores, que tem por objetivo o estímulo integral dos alunos, contemplando suas instâncias motoras, emocionais e cognitivas. O circuito foi adaptado para a faixa etária dos alunos que era entre 6 e 7 anos de idade. As adaptações levaram em consideração as aprendizagens construídas pelos alunos até aquele momento. Portanto, tivemos a preocupação de elaborar um circuito que fosse possível de ser realizado por aqueles alunos. Além disso, como era uma aula remota, utilizamos materiais que fossem mais acessíveis para que todos pudessem participar ativamente da aula.

Alguns apresentaram dificuldades de realização das tarefas por motivos variados, uns por não terem participado de atividades desse tipo, outros por falta de estímulo adequado, outros ainda por algum tipo de dificuldade apresentada em seu desenvolvimento.



Porém, mesmo com dificuldades, os alunos demonstraram interesse na atividade e participaram ativamente de sua realização, o que contribuiu para que alcançássemos o objetivo previamente definido para a atividade.

**Conteúdo:** Coordenação motora ampla e lateralidade

**Público-alvo:** Adultos e idosos

**Objetivos de aprendizagem:**

- 1) Domínio conceitual: conceituar corpo, suas dimensões e a precisão construída a partir da coordenação motora e da lateralidade.
- 2) Procedimental: desenvolver por meio da atividade proposta as capacidades de utilização das mãos para realizar atividades de preensão. Além disso, aprimorar o equilíbrio e a concentração necessárias para as atividades de vida diária (AVD's)
- 3) Atitudinal: compreender as capacidades possíveis de serem atingidas, ampliar as vivências motoras dos indivíduos para que conquistem uma qualidade de vida cada vez melhor.

**Proposta:** Apresentação em sala de aula ou Vídeo interativo

**Recursos pedagógicos:** material para produção de vídeos interativos, cabos de vassoura, bolas pequenas, recipientes plásticos.

**Procedimentos:**

- 1) Apresentação da atividade: Demonstrar os materiais a serem utilizados durante a atividade. Esta atividade foi adaptada a partir de uma aula de Educação Física para o Ensino Fundamental I, e proposta para diferentes faixas etárias.
- 2) Apresentar as instruções de como a atividade será realizada.
  - A primeira etapa consiste na organização do percurso a ser realizado. Para tanto posicionaremos materiais que apresentem relevo, como cordas, cabos de vassoura, toalhas, tábuas, entre outros. Os materiais podem variar de acordo com o aluno e com o nível de dificuldade que se deseja alcançar. Posicionamos os materiais no chão. A sua frente colocamos algumas bolinhas, de qualquer material, ou outro objeto que possa ser segurado pelos alunos.



- 
- Após esse primeiro momento vamos iniciar o percurso, onde o aluno deverá passar por cima da tábua (ou outro material utilizado), ir até o outro lado, apanhar uma bolinha (ou outro objeto utilizado), e voltar por cima da tábua, depositando a bolinha em um recipiente. Nesse momento, além do equilíbrio necessário para passar pelo trajeto, podemos solicitar ao aluno que ele lance o objeto que está em sua mão para cima e apanhe novamente, aumentando o grau de dificuldade da atividade.
  - De acordo com a necessidade de cada aluno, podemos adaptar os materiais utilizados e aumentar ou diminuir a dificuldade do percurso, para que gere a adaptação necessária para o alcance do objetivo da atividade. Além disso, é possível acrescentarmos diferentes comandos visuais, auditivos, verbais, entre outros, ao longo do percurso, estimulando diferentes funções psicomotoras através da atividade.



Figura 12. Exemplo de circuito psicomotor



Figura 13. Realização do circuito psicomotor

Compreender o indivíduo como um ser único, diverso e complexo, nos permite criar estratégias para contribuir com o seu desenvolvimento. Compreender que a diferença está presente em cada um e que isso enriquece as relações sociais é fundamental para lutarmos por uma sociedade cada vez melhor. Compreender que corpo e mente são intimamente conectados e que agem de maneira sistemática e coordenada nos possibilita construir possibilidades para



facilitar o processo de ensino aprendizagem, independentemente da idade e das limitações de cada um.

A partir deste cenário, o trabalho psicomotor se apresenta como uma ferramenta imprescindível para o desenvolvimento humano, visto que traz esse olhar reflexivo que compreende o ser humano como um todo. Ao levarmos em consideração tal complexidade percebemos que atividades complexas que envolvam estímulos múltiplos podem ser significativamente eficazes, colaborando com o desenvolvimento dos indivíduos. Esse tipo de trabalho deve levar em consideração as subjetividades de cada ser (Pinheiro et al., 2022), assim como a valorização da cultura e identidade do povo brasileiro (Santos; Soares, 2021).

Desta forma, reforçamos que a área da psicomotricidade é de fundamental importância para o processo de aprendizagem (Soares et al., 2021), não apenas motora, mas também cognitiva e social. Trata-se de um campo que deve ser olhado com atenção e explorado pelos profissionais em busca da construção de processos de aprendizagem contextualizados e significativos, que contribuam com o desenvolvimento integral dos indivíduos.

A partir deste trabalho, buscamos apresentar algumas características da Psicomotricidade e apresentar atividades práticas vivenciadas pelos professores, com o intuito de estimular aos demais profissionais a discussão dessa ferramenta valiosa para o desenvolvimento de seus alunos/pacientes. Como vimos, as atividades podem ser aplicadas em qualquer faixa etária, respeitando as especificidades e necessidades de cada uma, contribuindo com a aquisição de novos conhecimentos e, conseqüentemente, com o desenvolvimento de todos que delas participam.

### **Considerações finais**

Sugerimos ainda que novas pesquisas relacionadas a área sejam realizadas, para que o conhecimento teórico enriqueça ainda mais nossas práticas e facilitem a intervenção psicomotora nos diferentes espaços possíveis. Convidamos também os profissionais que já atuam com a psicomotricidade em seu cotidiano para que relatem suas experiências práticas, contribuindo com o aumento do acervo de atividades psicomotoras, bem como com uma intervenção cada vez mais adequada para os casos encontrados. Essa troca de experiência teórica e prática é fundamental para o crescimento de profissão e, principalmente, para



intervenções cada vez mais assertivas e significativas para o processo de educação que discuta sobre as diferenças e necessidades reais da sociedade em que estamos inseridos.

## Referências

FONSECA, Vitor. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem**. Congresso internacional “Education infantil y desarrollo de competencias”, organizado por la asociación mundial de educadores infantiles (amei-waece) en madrid los días 28, 29 y 30 de noviembre de 2008.

HENRIQUES, Bebiana Maria Pais. **O efeito de um programa psicomotor para idosos com demência** – importância da psicomotricidade como terapia coadjuvante junto da fisioterapia. 2013. 137 f. Dissertação (Mestrado em Fisioterapia da Senescência) – Universidade Fernando Pessoa – Escola Superior de Saúde, Porto, 2013.

MORAES, Paula Louredo. Coordenação motora. **Brasil Escola**. Disponível em <<https://brasilecola.uol.com.br/biologia/coordenacao-motora.htm>>. Acesso em: 07 de março de 2021.

QUEIROZ, Deivid Pereira. Prof. Deivid P. Queiroz – Educação física escolar e coordenação motora fina. **Youtube**, 25 set. 2020. Disponível em <<https://youtu.be/dEjhKKV9dYA>>. Acesso em: 07 de março de 2021.

QUEIROZ, Deivid Pereira. Prof. Deivid P. Queiroz – Educação física escolar – Construção do Shisima. **Youtube**, 07 mar. 2021. Disponível em <<https://youtu.be/RR1ZG0OxZm4>>. Acesso em: 07 de março de 2021.

QUEIROZ, Deivid Pereira. Prof. Deivid P. Queiroz – Educação física escolar – Coordenação motora ampla e lateralidade. **Youtube**, 07 mar. 2021. Disponível em <<https://youtu.be/LahjdnTNeJw>>. Acesso em: 07 de março de 2021.

PINHEIRO, Blenda Meireles Serra, et al. A importância da estimulação psicomotora para crianças com transtorno do espectro autista (TEA). **Human and Social Development Review-ISSN 2675-8245**, 2022, 3.1: 0-0.

DOS SANTOS, Juliana Trajano; SOARES, Raphael Almeida Silva. A importância do Currículo Afrocentrado nas aulas de Educação Física. **Research, Society and Development**, 2021, 10.13: e27101321014-e27101321014.

SOARES, Raphael Almeida Silva, et al. Dança, psicomotricidade e educação infantil: revisão de literatura e considerações para uma educação física escolar significativa. **Research, Society and Development**, 2021, 10.12: e530101220718-e530101220718.

Recebido: 25/04/2023

Aceito: 08/06/2023

Autor Correspondente: Deivid Pereira Queiroz [deividpq@hotmail.com](mailto:deividpq@hotmail.com)

Este trabalho está sob uma licença Creative Commons Attribution 3.0

