



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB  
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA – FEF  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA  
POLO-PIRITIBA-BAHIA**

**OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL NO DISTRITO DE FRANÇA - BA.**

**LOURIVAN PEREIRA DE OLIVEIRA**

**PIRITIBA–BA**

**2015**

# **OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL NO DISTRITO DE FRANÇA - BA.**

LOURIVAN PEREIRA DE OLIVEIRA

Trabalho Monográfico apresentado  
como requisito final para aprovação  
na disciplina Trabalho de Conclusão  
de Curso II do Curso de Licenciatura  
em Educação Física a distância da  
Universidade de Brasília – FEF  
EAD/UNB – Polo: Piritiba-Bahia.

ORIENTADORA: GISELE KEDE  
FLOR OCAMPO

PIRITIBA–BA

2015

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

LOURIVAN PEREIRA DE OLIVEIRA

### **OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL NO DISTRITO DE FRANÇA - BA.**

Trabalho Monográfico defendido e aprovado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalha de Conclusão de Curso II e no Curso de Licenciatura em Educação Física a distância da Universidade de Brasília – FEF EAD/UNB. Polo – Piritiba-Ba. Apresentação ocorrida em 25/03/2015.

---

Gisele Kede Flor Ocampo

---

Guilherme Eckhardt Molina

**CONCEITO FINAL:**

PIRITIBA–BA

2015

## **DEDICATÓRIA**

Dedico esse trabalho ao meu filho, Iuri Oliveira Sampaio, “minha canção de vida,” ao meu namorado Clei Santana de Souza que sempre me apoiou nessa caminhada.

E aos meus familiares e amigos que acreditaram em minha capacidade de concluir essa jornada com êxito.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente agradeço a Deus que mim proporcionou força, coragem e persistência para concretizar esse trabalho.

A todos meus familiares, por acreditarem em minha capacidade.

A orientadora Gisele Kede Flor Ocampo por contribuir juntamente com o tutor Guilherme Eckhardt Molina na concretização deste trabalho.

Aos tutores presenciais que também estiveram conosco nesta jornada de aprendizado.

Aos colegas, parceiros que iniciaram esta caminhada comigo.

E todos os que tiveram envolvido direta ou indiretamente nesta jornada e que certamente deram sua parcela de contribuição para que pudesse terminar essa caminhada com êxito.

## SUMÁRIO

|  |    |
|--|----|
| 1. INTRODUÇÃO .....                                    | 11 |
| 2. REFERENCIAL TEÓRICO .....                           | 16 |
| 3. METODOLOGIA.....                                    | 29 |
| 3.1 O estudo de caso.....                              | 29 |
| 3.2 Trabalho de campo e delineamento da pesquisa ..... | 30 |
| 4. APRESENTAÇÃO DOS DADOS .....                        | 33 |
| 5. ANÁLISE E DISCUSSÃO.....                            | 42 |
| 6. CONCLUSÕES .....                                    | 45 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....                       | 49 |
| LISTA DE APÊNDICES.....                                | 52 |
| LISTA DE ANEXOS .....                                  | 56 |

## LISTA DE TABELAS

|          |                     |    |
|----------|---------------------|----|
| TABELA 1 | Ação do Braço ..... | 36 |
| TABELA 2 | Ação da Mão .....   | 38 |
| TABELA 3 | Ação do Corpo ..... | 39 |

## LISTA DE FIGURAS

|           |                     |    |
|-----------|---------------------|----|
| Gráfico 1 | Ação do Braço ..... | 36 |
| Gráfico 2 | Ação da Mão .....   | 38 |
| Gráfico 3 | Ação do Corpo ..... | 40 |

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a contribuição dos Jogos e Brincadeiras para o Desenvolvimento Infantil. A escolha do tema surgiu da curiosidade e necessidade de entender e observar como os jogos e as brincadeiras se inserem no contexto da Educação Infantil no Distrito do França. A pesquisa tem caráter qualitativo, sendo desenvolvida através da pesquisa de campo. Os instrumentos de coleta foram, às observações da prática docente na Educação Infantil, e as habilidades manipulativas básicas de recepção de bola, onde o indivíduo consiste em agarrar um objeto em movimento de forma proficiente. Esta pesquisa pretende analisar os jogos e brincadeiras infantis, através de um estudo para melhor compreendê-los e contribuir para o processo de desenvolvimento da criança na educação. Foi constatada a possibilidade de trabalhar a interdisciplinaridade através do lúdico reafirmando o pensamento dos pesquisadores. É através deste mecanismo que a criança pode aprimorar suas habilidades manuais e motoras. A ludicidade é considerada como parte de um processo de ensino, no qual há uma integração social, cultural e cognitiva no contexto escolar. Os autores apontam para situações que comprovam que os jogos podem ser explorados para tornar a aprendizagem mais prazerosa ressaltando assim, a importância das atividades recreativas como rica fonte de aprendizagem no âmbito educacional.

**Palavras-chave:** Jogos e Brincadeiras, Séries Iniciais e Desenvolvimento Motor.

## **ABSTRACT**

This work aims to analyze the contribution of the Games and Play for Child Development. The choice of theme arose from the curiosity and need to understand and observe how the games was set in the context of early childhood education in the District of France. The research is qualitative, being developed through field research. Collection instruments were the observations of teaching practice in early childhood education, and basic manipulative skills ball reception, where the individual are to grasp an object moving in a proficient manner. Is research aims to analyze the games and children's games, through a study to better understand and contribute to the development of children in education. It was found the possibility of interdisciplinary work through play reaffirming the thinking of researchers. And it is through this mechanism that the child can improve their manual and motor skills. The playfulness is considered as part of a teaching process in which there is a social, cultural and cognitive in the school context. The authors point to situations that prove that games can be exploited to make learning more enjoyable highlighting thus the importance of recreational activities as rich source of learning in the educational field.

Keywords: Games and Play, early grades and motor development.

## 1. INTRODUÇÃO

Na infância a atividade principal é a brincadeira. A criança quando brinca representa a realidade que vive, construindo e reconstruindo o seu modo de viver no mundo, no qual aprende as regras, modifica-as e inventa-as de acordo com o seus interesses, necessidades e desejos particulares. Como afirma Vygotsky (1991) a brincadeira é entendida como atividade social da criança, cuja natureza e origem específicas são elementos essenciais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual se insere. Nesta fase a criança centraliza suas ações, constrói sua realidade de acordo o seu tempo, espaço e desenvolvimento corporal. Compreender essa fase da criança é compreender a evolução humana desde o seu nascer, tendo sua trajetória de transformação infantil passando pela pré-escola, ambiente este, agente de transformação moral, social e corporal, em que a criança aprende na convivência diária entre colegas, estabelecendo uma aprendizagem dinâmica adquirida através das atividades e jogos lúdicos.

Segundo os PCN's (1998, p. 27) “para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências” e essas experiências podem ser oferecidas tanto pelos pais quanto pelas instituições de ensino, podendo ocorrer por meio de brincadeiras ou aprendizagens feitas por intervenções diretas. Ao brincar e jogar a criança se envolve no que está fazendo colocando nas suas ações sentimentos e emoções.

O objetivo geral desta pesquisa é Investigar como os jogos e as brincadeiras contribuem para o processo de desenvolvimento de habilidades manipulativas de recepção na Educação Infantil no Distrito do França. Além de verificar importância dos jogos e brincadeiras neste campo metodológico, tendo como tema: Os jogos e as brincadeiras na educação infantil no Distrito de França – BA. A escolha deste tema justifica-se pelo fato da experiência do estágio infantil realizado na Creche Casulo Professora Mariinha no distrito do França, o qual ocorreu no quinto semestre pela a pesquisadora, sendo

obrigatório pelo curso de graduação atual. O público alvo desta pesquisa é a mesma turma a qual foi realizado o estágio, neste período, foi vivenciado as atividades lúdicas como conteúdos pedagógicos dando importância a ludicidade como um fator contribuinte para a aprendizagem e desenvolvimento das habilidades manipulativas.

O problema de pesquisa busca compreender: Como os Jogos e as brincadeiras se inserem no planejamento dos professores da educação infantil? Diante desta questão é necessário verificar como os educadores desenvolvem a ludicidade e se ela contribui para o desenvolvimento de habilidades manipulativas na promoção da aprendizagem da criança na educação infantil. O ato de jogar e de brincar é uma atividade natural do ser humano, uma atividade artística, fator contribuinte no desenvolvimento dos aspectos motores, cognitivos afetivos e sociais. É através das brincadeiras e jogos que as crianças, ordenam o mundo a sua volta assimilando experiências e informações, sobretudo, incorporando atividades e valores, reproduzindo e recriando o meio em sua volta. Constitui um espaço privilegiado para a aprendizagem, e quando utilizado de forma correta, expande as possibilidades de compreender as experiências significativas que se propõem.

Os objetivos específicos propõem:

- Realizar as atividades lúdicas contribuindo para o desenvolvimento corporal e psicológico da criança;
- Trabalhar a ludicidade, brinquedo e brincadeira, compreendendo-os como elementos de manifestações culturais uma sociedade;
- Observar como os jogos e as brincadeiras lúdicas influenciam no processo de ensino e aprendizagem no universo infantil.

Em busca de respostas para as questões citadas acima se fez necessário a aplicação das atividades lúdicas as mais variadas possíveis,

estabelecendo uma relação entre as atividades lúdicas e o processo manipulativo, uma vez que, durante este processo direto com as crianças nesta pesquisa, notou-se, que ao desenvolver as atividades, as crianças tiveram menos habilidades com as atividades que exigiam o controle de objetos em movimentos. Portanto, para testar esse desenvolvimento manipulativo se fez necessário fazer com os alunos (as) o teste de recepção (apanhar um objeto em movimento). Nesse teste o aluno consistia em estar com uma bola (objeto escolhido para ser recepcionado) a qual era lançada para o colega exercer o ato de recepcionar a bola. A sequência desenvolvida para o plano de observação para recebê-lo com as duas mãos a bola, este teste está baseado na: ação de braço, ação de mão, e ação do corpo, tendo como ponto final de cada ação e de forma positiva na ação de braço: o passo 3 na ação de mão: o passo 1, na ação do corpo: o passo 1. Geralmente estas atividades manipulativas contribuem para as diversas performance esportivas, tendo o futebol como referencia e em sua maioria das vezes os meninos são mais habilidoso, pelo simples fato de praticarem com mais frequência o esporte (brincadeira) e terem a posição de goleiro como ponto específico desta ação.

O brincar é um direito indispensável na vida de todas as crianças, é uma linguagem infantil exercida por elas no mundo inteiro e quando brincam as crianças tem o domínio da linguagem simbólica, desta forma a criança está sempre em busca da imaginação, realizando o ato dos gestos e sinais, aproveitando-o o momento para a construção de aprendizagem básica, ao brincarem elas criam e recriam objetos, gestos e identificam tudo que acontece em sua volta, sendo de fundamental importância para o desenvolvimento corporal e intelectual da criança, auxiliando também na construção do caráter do ser humano. Eles (jogos e brincadeiras) ao fazer parte da Educação infantil, desenvolvem a mente, o corpo, o raciocínio lógico e as habilidades das crianças, pontos essenciais para que em outras áreas futuras estas crianças também se destaquem de forma positiva.

O seu caráter lúdico tem o poder de oportunizar várias relações de naturezas distintas através das repetitivas ações, ao invés de se restringir a

uma única proposta pedagógica. A aprendizagem ocorre de forma lúdica e significativa, onde o educador tem o dever de estimular os alunos através dos jogos e brincadeiras respeitando as limitações de todas as crianças, buscando definir este campo como for contribuintes no processo de conhecimentos específico e físicos.

As atividades desenvolvidas através do lúdico atraem a prática das mesmas, sendo repetidas diversas vezes pelos pequenos, sendo de sua natureza repetir tudo o que aprende e assim possibilita cada vez mais a compreensão das experiências realizadas. Os jogos como elementos pedagógicos podem ser realizados de forma criativa de acordo a realidade de cada um, neste momento o planejamento e a intervenção do professor são ações fundamentais na promoção da aprendizagem, sendo de caráter coletivo, os jogos interagem em várias dimensões no indivíduo através do cognitivo, afetivo e da motricidade, trabalhando todo o corpo de forma que as crianças troquem informações interagindo umas com as outras. Trabalhar com a ludicidade permite que a criança aprimore a criatividade, a autonomia, a livre expressão de brincar. A ludicidade se explica por meio do ato e do prazer de se brincar, proporcionando um bem está físico e psicológico, uma satisfação realizada no momento da atividade realizada, por meio do brincar é que a criança adquire conhecimentos que podem ser levados para o resto de suas vidas. Para Friedmann (2006, p. 55):

[...] enfatiza que, ao se trabalhar com a atividade lúdica de forma consciente, ou seja, com conhecimento da abrangência de sua ação, o educador deve estar atento para o caráter prazeroso que ela tem na vida da criança. “sem esse componente básico, perde-se o sentido de utilização, de utilização de um instrumento cujo intuito principal é o de resgatar a atividade lúdica, a sua espontaneidade e, juntos com ela, sua importância no desenvolvimento integral da criança”.

Para deixar mais concretizada esta ideia Santos (1997) que afirma:

As brincadeiras podem acionar o pensamento da criança para resolução de problemas que lhe são importantes e significativos, criando-se um espaço no qual a criança pode experimentar o mundo internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, seus sentimentos e os diversos conhecimentos.

É nesta fase que a criança viver intensamente todos os momentos de sua vida, o mundo imaginário e os movimentos corporais ganhas espaço na vivencia diária, aproveitar este espaço e trabalhar as brincadeiras e jogos na pré-escola de forma interdisciplinar é contribuir diretamente na construção do conhecimento da criança. Segundo Schmitz, E.F. Op cit p.53 pode-se descrever a aprendizagem como sendo “um processo de aquisição e assimilação mais consciente de novas formas de perceber, ser, pensar e agir”. A educação é o conjunto de conhecimentos adquirido através de conceitos estabelecidos e vivenciados, através dos “jogos e brincadeiras lúdicos”.

A ludicidade é um fator importante a ser trabalhado dentro do contexto escolar, e é dessa forma que ao observar as aulas na Creche Casulo Professora Mariinha com a turma de cinco anos, percebi que os conteúdos abordados de acordo com essa modalidade metodológica a pré-escola vem tendo saldo positivo no desenvolvimento educacional das crianças. A escola busca trabalhar com as antigas e atuais brincadeiras e jogos em que visam resgatar a memória, e comparar brinquedos e brincadeiras antigas com as atuais, desenvolvendo um processo de ensino e aprendizagem que desperte o prazer em aprender, fazendo da sala de aula um espaço de troca de conhecimentos e de oportunidades a todos.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

Na história da Educação brasileira, verifica-se que o Ensino Fundamental é reconhecido pela Lei 4.024/61 como sendo dever do Estado e da Família e direito da criança. No entanto, a Educação Infantil passou a ser reconhecida como direito a partir da Constituição Brasileira de 1988, que, em seu artigo 208, inciso IV, explicita que: “O dever do Estado com a educação será efetivado mediante garantia de atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a seis anos de idade”, pois, nota-se, em sua trajetória histórica, que a escola de educação infantil tinha apenas uma conotação assistencial, as crianças ficavam ali para que seus pais pudessem trabalhar. A partir do seu conhecimento, na Constituição Brasileira, que a educação Infantil passou a ser vista como um das crianças e como área de estudo, Sarmiento & Pinto (1997, p.7) argumenta que:

“as crianças sempre estiveram presentes no mundo, porém, as condições de vida dos tempos atuais produziram novas relações para essa categoria o que conseqüentemente tem gerado novas discursões e crescentes preocupações”.

Neste sentido, a Educação Infantil, nos últimos anos, tornou-se uma grande preocupação por parte dos pais, professores e governantes, tendo-se confirmado, cada vez mais, a sua importância para a aprendizagem infantil. O educador infantil tem como tarefas: dirigir a relação entre o ensino e aprendizagem; orientar para o saber e gerenciar o conhecimento devem estar atentos para o desenvolvimento educacional de cada aluno com excelência e dispor de recursos apropriados para o aprendizado eficaz, buscar rotinas pedagógicas de acordo com os desejos e as necessidades de todos. Os jogos são importantes para descontrair e fazem bem para a saúde física, mental e intelectual de todos. Para a criança, os jogos ajudam desenvolver a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima. Prepara para serem cidadãos capazes de enfrentar desafios e participar da construção de um mundo melhor. Por isso se configura adequado para ser utilizado como ferramenta para a aprendizagem escolar em todas as áreas de conhecimento.

Segundo Kishimoto (1993),

Foi em meados de década de 1930 que os jogos educativos começaram a ser inseridos nas instituições infantis. Naquela ocasião, o Brasil conheceu personalidades importantes no campo da Psicologia, como Claparède, Pierre Janet, Mira e Lopes, André Reis e outros que auxiliaram na disseminação de estudos na área da psicologia infantil, inclusive sobre o jogo. O sentido do jogo era considerado como uma manifestação dos interesses e necessidades das crianças e não apenas como distração. A formação da criança era viabilizada por meio dos brinquedos e dos jogos que ela executava.

Na educação infantil é possível utilizar os jogos e as brincadeiras para desenvolver o cognitivo, a motricidade, a imaginação, a criatividade, a interpretação, as habilidades de pensamento, tomada de decisão, organização, regras, conflitos pessoais e entre outros. Também para Piaget (apud Almeida 1975, p 25), “os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

Segundo Kishimoto (1999),

O jogo educativo utilizado em sala de aula na maioria das vezes vai além das brincadeiras e se torna uma ferramenta para o aprendizado. Para que o jogo seja um aprendizado e não uma obrigação para a criança, é interessante deixar que o aluno escolha com qual jogo queira brincar e que ele mesmo controle o desenvolvimento do jogo sem ser coagido pelas normas do professor. Para que o jogo tenha a função educativa não pode ser colocado como obrigação para a criança.

A afetividade, o companheirismo, a disciplina, a organização dos brinquedos após o uso, podem ser adquiridas através das brincadeiras conjuntas entre as crianças, os jogos, brinquedos e brincadeiras na infância são atividades essenciais para instigar a curiosidade, a autoestima e a iniciativa da criança, com isso desenvolver a linguagem, o aprendizado, o pensamento, além da atenção e concentração. É necessário lembrar que qualquer criação do homem até mesmo as brincadeiras e jogos estão relacionados ao contexto social, histórico e cultural do momento, dessa forma assume as características da época. O lúdico trabalhado numa perspectiva pedagógica pode ser um

instrumento de suma importância na aprendizagem, no desenvolvimento, cognitivo, afetivo e social na vida da criança.

Para Kishimoto (1999, p. 36):

Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brincar desempenha um papel de relevância para desenvolvê-la.

É fundamental que todos, os atuais e futuros educadores, busquem formas variáveis para trabalhar com a ludicidade no processo de ensino/aprendizagem, estas ações pedagógicas ao serem trabalhadas com o instrumento voltado para a ludicidade valorizando os jogos, brinquedos, histórias infantis, música, são artefatos contribuintes no desenvolvimento das representações simbólicas das crianças, podendo se expressar através das representações simbólicas disponibilizadas. Quando o conhecimento é construído através do lúdico a criança aprende de maneira mais fácil e divertida, estimulando a criatividade, a autoconfiança, a autonomia e a curiosidade, pois faz parte do seu contexto naquele momento o brincar e jogar, garantindo uma maturação na aquisição de novos conhecimentos. É importante que as crianças se expressem ludicamente deixando aflorar sua criatividade, frustrações, sonhos e fantasias, para aprender agir e lidar com seus pensamentos e sentimentos de forma espontânea. No entanto, a ludicidade não é apenas entretenimento, ou um brincar por brincar é algo que deve ser trabalhado pelo educador. A elaboração e a execução de uma proposta pedagógica são as primeiras e as principais atribuições da escola. A partir desta proposta é definido o caminho e os rumos que uma determinada comunidade escolar busca para si e para aqueles que se agregam em seu ambiente. Sendo assim é importante ressaltar a importância da inserção dos jogos e brincadeiras ligadas ao campo da aprendizagem sejam utilizadas como uma ferramenta estimuladora, facilitadora e enriquecedora que auxilia de maneira prazerosa todo o processo de aprendizagem do indivíduo. Desta forma os jogos e as brincadeiras não são apenas meios de distração para o aluno,

mas torna-se um agente facilitador de apoio a aquisição de novas aprendizagens que possibilita ao aluno o gostarem de aprender de modo prazeroso. Desenvolver o processo pedagógico visando trabalhar de forma eficaz através dos objetivos definidos é preciso para que o ganho realmente aconteça e que as aprendizagens se concretizem, respeitando o desenvolvimento em suas especificidades.

Pode-se descrever a aprendizagem como sendo “um processo de aquisição e assimilação mais conscientes de novos saberes e novas formas de perceber, ser, pensar e agir”. (SCHMITZ, E. F. Opcit p. 53. 1997 ). Esta evolução não acontece somente por influências do grupo social ao qual o indivíduo está inserido, seja familiar ou não, mas por causa de sua própria capacidade, a facilitação da aprendizagem é o maior objetivo da educação. Os seres humanos têm uma potencialidade natural para aprender, ou seja, nascemos com uma tendência natural para aprender, em contato com problemas da existência, todos querem estudar, deseja crescer, procuram descobrir, esperam dominar almejam criar. Portanto, o indivíduo tem que aprender, a aprender e é capaz de realizar seus ideais, pois nascemos com uma tendência natural para aprendê-lo.

Jean Piaget (1975) acreditava que o comportamento dos humanos não acontece de forma inata, nem resulta de condicionamentos. Mas, sim da interação entre indivíduo e meio. Segundo Piaget a adaptação é importante para estimular o intelecto da criança, assim como o funcionamento biológico. O processo de adaptação é realizado através da assimilação e acomodação.

A assimilação Integra a criança em um novo. Desenvolvendo a parte motora, perceptiva e de conceituação. A criança tenta se adaptar ao meio sempre que recebe novos estímulos. A acomodação ocorre quando a criança não consegue identificar as diferenças. A criança não consegue assimilar um novo estímulo. Piaget (1975) acreditava que a teoria de equilíbrio estava baseada na integração da criança com o meio. A teoria da equilíbrio está entre a assimilação e a acomodação agindo como autor regulador. Piaget destaca que o desenvolvimento cognitivo no sujeito é uma sessão de estágios e sub estágios, nos quais os esquemas se organizam entre si formando as

estruturas. Nasceram assim, os estágios ou períodos do desenvolvimento: sensório- motor, pré-operacional, operatório concreto, e operatório formal.

Estágio sensório – motor (0 a 2 anos) - A criança conhece o mundo através da manipulação. Experiências vivenciadas.

Estágio pré-operatório ou pré-operacional (2 a 7 anos)- Surge a linguagem, desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. Destaca-se nesta fase o egocentrismo. Estágio operatório – Início da construção lógica.

Estágio operatório forma (12 anos) – Pensamento formal, excluindo o concreto. A teoria de Piaget coloca que a construção do conhecimento ocorre quando ações físicas ou mentais tem como feedback assimilação dessas ações e automaticamente um equilíbrio educacional é alcançado.

Vygotsky,(1998) pressupõe que o aprendizado é um processo profundamente social, e o desenvolvimento um processo dialético, cuja característica é baseada de no desenvolvimento das diferentes funções. Para autor a aprendizagem e desenvolvimento são inter-relacionados desde o nascimento do sujeito, sendo os atos intelectuais decorrentes de práticas sociais. A interação social e o processo de intervenção social são fundamentais para o desenvolvimento do sujeito. Vygotsky (1998) valoriza a transmissão de experiência histórica – social reconstrução interna através da transformação de um processo interpessoal num processo intrapessoal. Introduziu os conceitos de zona de desenvolvimento proximal e zona de desenvolvimento real, que tem relação direta com o processo de aprendizagem. Incentivar, estimular, proporcionar e valorizar os conhecimentos linguísticos de crianças, família e comunidade são conceitos importantíssimos para Vygotsky, pois, dessa forma, o desenvolvimento e aprendizagem ocorrem a partir de mediações sociais.

Para Vygotsky: (1998) - a brincadeira, o jogo são atividades específicas da infância, na quais a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. É uma atividade social, com contexto cultural e social. Acredita ainda que é

enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança. É no brinquedo e no jogo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva.

Para Piaget (1975):

tanto a brincadeira como o jogo é essencial para contribuir no processo de aprendizagem. Ao lançar uma atividade desconhecida seja um jogo ou uma brincadeira, o aluno entrará em conflito. No entanto, logo ao tomar conhecimento e compreender melhor as ideias, este estará assimilando e acomodando o novo conhecimento.

Para Piaget e Vygotsky na busca de conhecer o novo, as crianças desenvolve a suas habilidades físicas e emocionais, contribuindo para o processo de formação de personalidade e decisões em diversas situações sociais.

Huizinga (2001) nos coloca que:

a atividade relacionada ao jogo pertence a uma classe bem primitiva, por isso é fundamental quando o pensamento (homo sapiens) e a fabricação de objetos (homo faber), então, "homo ludens", no remete a algo lúdico, o qual surge dentro do processo do desenvolvimento da humanidade, ou seja, do momento que o indivíduo pensa, ela passa a concretizar seu pensamento, através do seu fazer, e ao realizar tal tarefa, inicia seu processo de construção, que vem, de forma implícita, fazer brincando, ou jogando. Huizinga (2001, p.5) também define o jogo como: Uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias.

Os jogos e as brincadeiras são consideráveis indispensáveis para a saúde intelectual, psíquica e física do indivíduo, principalmente das crianças nessa fase de desenvolvimento global. Portanto, é Através de atividades lúdicas, os alunos desenvolvem o cognitivo, a socialização, linguagem, raciocínio lógico, criatividade, análise, síntese, capacidade de interpretação entre outras funções. Nos dias atuais podemos perceber que o crescimento tecnológico como os meios de comunicações como televisão e a internet, vídeo games, brinquedos industrializados nos quais realizam diversas funções através de controle remoto ou de pilhas (baterias) recarregáveis entre outros, as crianças estão deixando de lado as brincadeiras lúdicas culturais, optando apenas por brinquedos eletrônicos que limitam as crianças, ocasionando a perda da sua própria identidade, e ao mesmo tempo, apontando para elas o

que é correto, direciona-as em meio a situações com regras prontas, o que as priva de novas experiências que as façam crescer. Rizzo (2000) entende que é brincando que a criança expressa vontades e desejos construídos ao longo de sua vida, e quanto mais oportunidades a criança tiver de brincar mais fácil será o seu desenvolvimento. A ludicidade tem um papel importante na aprendizagem das crianças, pois ela desperta a motivação, a imaginação e a interação com as outras crianças e com o meio em que vivem. A ludicidade ensina a criança a fazer parte de um grupo social, ensina a respeitar as diferenças, e mais a aceitar-se como ela é. A criança é agente e gosta de tomar a iniciativa de escolher a modalidade de expressão lúdica, de ter amigos para brincar.

Vygotsky (1998) teoriza que a brincadeira pode ter papel fundamental no desenvolvimento da criança. Seguindo a ideia desse autor, do aprendizado se dá por interações, o jogo lúdico e o jogo de papéis, como brincar de “mamãe e filhinha” permite que haja uma atuação na zona de desenvolvimento proximal do indivíduo, ou seja, criam-se condições para que determinados conhecimentos e/ou valores sejam consolidados ao exercitar no plano imaginativo, capacidades de imaginar situações, representar papéis, seguir regras de conduta de sua cultura (só a mamãe que pode colocar a filhinha de castigo), etc. Assim, a criança se espelha no mundo dos adultos, preparando-se para atividades, comportamentos e hábitos nos quais terão que enfrentar e que, na brincadeira, permite com que sejam criados processos de desenvolvimento, internalizando o real e promovendo o desenvolvimento cognitivo. O brincar desperta a curiosidade nas crianças pela exploração de objetos e brinquedos e as leva a ver o que pode ser feito com cada um deles: uma bola pode rolar e pular, mas pode ser mordida como forma de ele experimentar a sua textura. O brinquedo por sua vez, estimula a criança a representar e a expressar cenas que denunciam aspectos da realidade vivida por elas. Assim, no mundo da infância, o brinquedo assume o papel de substituto dos objetos reais. Segundo Santos e Cruz (1999, p.20), “o brinquedo é um meio natural que possibilita a exploração do mundo, e a criança que

explora e descobre o mundo de forma prazerosa torna-se preparada para receber as surpresas que este próprio mundo lhe reserve”. O mundo social surge quando a criança interage com outras pessoas para aprender a expressar suas brincadeiras como, por exemplo, pular amarelinha e jogar peteca; primeiro se aprende e depois se brinca. Certo ou não, os jogos de tabuleiros e suas regras, são criações da sociedade e trazem os valores de ganhar ou perder. Mesmo estabelecendo essa relação eles são importantes, pois para Vygotsky (1998), a brincadeira de faz de conta é importante pelo fato de que algumas brincadeiras são regidas por regras, as quais farão parte da vida dos sujeitos. Numa brincadeira de “escolinha”, por exemplo, tem que haver alunos e uma professora como mediadora, e as atividades a serem desenvolvidas têm uma correspondência pré-estabelecida com aqueles que ocorrem numa escola real. “Não é qualquer comportamento, portanto, que é aceitável no âmbito de uma dada brincadeira” (OLIVEIRA, 1997, p.67).

As brincadeiras como fazer uma cabana com folhas e galhos, subir em árvores expressam valores de comunidades rurais. O mundo tecnológico aparece representado em brinquedos como celular e computador. A diversidade de experiências adquiridas nas manifestações de músicas, artes plásticas e gráficas, cinema, fotografia, dança, teatro, poesia e interação entre as crianças cabe à educação infantil oferecer experiências culturais diversificadas. Diante disso, o papel do educador deve ser o de ajudar a criança, começando por respeitar seu ritmo, realizando propostas que contemplem o seu estágio de desenvolvimento. Para Maluf (2007), na brincadeira infantil, o adulto pode cumprir várias funções tais como: dar apoio, sugerir novas atividades, estimular conversas, fazer parte da brincadeira, etc.

Assim, a criança se espelha no mundo dos adultos, preparando-se para atividades, comportamentos e hábitos nos quais terão que enfrentar e que, na brincadeira, permite com que sejam criados processos de desenvolvimento, internalizando o real e promovendo o desenvolvimento cognitivo.

Comenius (1999) destaca que:

a aprendizagem acontece por meio da prática, valorizava o uso de atividades lúdicas, acreditava que brincadeiras e jogos ofereciam resultado positivo no processo de ensino – aprendizagem. Também buscou tornar a aprendizagem mais eficaz e atraente. Pois é nesta etapa que deve se aproveitar a forma lúdica para melhor formar a criança. As crianças na primeira fase escolar são seres com maior capacidade para a aprendizagem. As crianças estão em período de crescimento, de vivenciar o novo, é uma fase ideal para explorar e projetar seu interesse pela descoberta, usando temas que sejam interessantes de acordo com a faixa etária a ser trabalhada.

Há bastante tempo, pesquisadores, educadores, psicólogos e outros estudiosos têm ressaltado a importância dos jogos/brincadeiras para a Educação Infantil. Grandes contribuições já foram dadas, chegando-se à conclusão de que com a brincadeira a criança passa a fazer novas descobertas, desafios e tem o seu desenvolvimento trabalhado. Segundo Vygotsky (1998 apud WAJSKOP, 1995, p.16):

A brincadeira infantil é entendida como atividade social da criança, cuja natureza e origem específicas são elementos fundamentais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual se insere.

A brincadeira é de fato um espaço de aprendizado sociocultural localizado no tempo e no espaço. Jogos e brincadeiras são todas as formas de divertimento e passatempo que estimulam o desenvolvimento, ajudando a melhorar diversas habilidades, como a criatividade, sociabilidade, a afetividade, a coordenação motora, dentre outras. Muitas vezes relacionamos jogos e brincadeiras às atividades que o aluno deve fazer em casa, no recreio e/ou nas aulas de Educação Física, porém, muitos professores e estudiosos da área defendem o uso de jogos e brincadeiras em sala de aula para melhorar o desenvolvimento infantil. Desta forma é de grande importância que os educadores tenham uma boa formação na área de jogos e brincadeiras, para assim desenvolverem um trabalho mais assertivo na Educação Infantil, pois o conhecimento nessa área irá ajudar a trabalhar com crianças de forma a estimular as suas habilidades em sala de aula.

Com a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação-LDB, nº 9394/96, a Educação Infantil passa a ser, legalmente, concebida e reconhecida como etapa inicial da educação básica e espaço para o desenvolvimento

integral da criança como fica explícito no artigo 29 da referida lei. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (LDB 9394/96, art. 29). Desse modo, partimos do pressuposto que por meio da articulação entre jogos e brincadeiras ao ensino na Educação Infantil é possível contribuir positivamente com a formação da identidade da criança, bem como, com uma formação integral. Cremos que não basta apenas trabalhar o lado afetivo ou motor da criança, mas é preciso também que o docente as desenvolva no âmbito da cognição, interação social, porque as crianças precisam brincar para serem capazes de criar, reinventar, fantasiar.

De acordo com Ferreira (1988, p. 105)

jogo é uma “atividade física ou mental, com regras, estimulando a mente das crianças”. Espera-se que relacionando os jogos e brincadeiras com conteúdos didáticos seria possível desenvolver melhor algumas características infantis, ajudando a aperfeiçoar o processo educativo e o desenvolvimento.

Já Oliveira (1997) afirma: “que o comportamento das crianças pequenas é fortemente determinado pelas características das situações concretas em que elas se encontram”. Diante destes estudos torna-se cada vez mais forte o uso de jogos educativos que de acordo com Kishimoto (2003) surgem desde a época de Platão quando eles tentam encontrar outras formas de ensinar diversos conteúdos, então percebem que relacionando com algo lúdico torna-se mais fácil o aprendizado.

Neste sentido, defendemos que ao utilizar-se de atividades que envolvam o caráter lúdico, por meio dos jogos e brincadeiras, por exemplo, o educador contribui, sobretudo, para a formação da criança como cidadã do mundo segundo SILVA, 2011.

Conforme Gioca (2001),

a escola, aqui representada pela figura do professor, precisa perceber a criança como um ser em constante evolução, para que dessa forma possa ajudá-la. Desse modo, a escola deve estimular seus alunos para que eles possam desenvolver-se melhor. Ela precisa ser um lugar de alegria e prazer, e seus professores, por sua vez, devem estar atentos às necessidades de cada aluno para que haja o melhoramento do desenvolvimento de cada criança, pois, [...] vivemos o paradoxo de possuir um conhecimento teórico complexo sobre a infância e de ter muita dificuldade de lidar com populações infantis e juvenis. Refletir sobre esses paradoxos e sobre a infância, hoje, é condição para se planejar o trabalho na creche e na escola e para implementar o currículo. (KRAMER, 2007. p. 14).

Nesta perspectiva asseveramos que o papel do professor na educação infantil é muito importante, para tanto, além de gostar de crianças, ele precisa ser sensível para perceber as necessidades delas e poder assim trabalhar os jogos e brincadeiras de modo a favorecer as habilidades infantis e contribuir com esta formação. Ele deve perceber a realidade da criança e propor atividades que estejam dentro de seu contexto e que prendam sua atenção. Por exemplo, se o professor for trabalhar jogos e brincadeiras em sala de aula, pode usar sucata para confeccionar os brinquedos. Isto faz com que as crianças se interessem mais pela brincadeira, pois “a brincadeira é também expressão de desejos, conflitos, ansiedades e outras motivações que adquiram uma forma objetiva, permitindo com isso uma manipulação do mundo interno. Ao brincar, a criança toma consciência de elementos implícitos nas situações reais.” (COSTA, 2000, p. 57). Na visão de teóricos como Costa (2000), podemos perceber que “ser professor de crianças pequenas requer o conhecimento da diferença essencial que separa os modos de sentir, agir e pensar da criança e do adulto” (p.9), o professor precisa estar atento às necessidades das crianças e propor atividades que trabalhem aspectos como a interação, a afetividade, coordenação, dentre outros que estão de acordo com cada idade da criança. Para Vygotsky (1998):

a criança nasce em um meio cultural repleto de significações social e historicamente produzidas, definidas e codificadas, que são constantemente resinificadas e apropriadas pelos sujeitos em relação, constituindo-se, assim, em motores do desenvolvimento.

Neste sentido, o desenvolvimento humano para ele se distancia da forma como é entendido por outras teorias psicológicas, por ser visto como um

processo cultural que ocorre necessariamente mediado por um outro social, no contexto da própria cultura, forjando-se os processos psicológicos superiores, sendo a psique humana, nesta perspectiva, essencialmente social. É impossível, porém, a criança fazer a brincadeira em um âmbito apenas relacionado à livre fantasia; mesmo quando não imita os instrumentos dos adultos, sempre parte de significados culturalmente construídos, pois é deles que ela recebe seus primeiros brinquedos, embora tenha certa liberdade para aceitar ou recusar sugestões, muitos (bola, bonecas, carrinhos) são, de certa forma, impostos como objetos de valor, e daí, graças à força de sua imaginação. As crenças dos adultos sobre a brincadeira infantil são geradas em seus sistemas de significado cultural. Neste sentido, Valsiner (1988) destaca que a criança, como ser ativa, no processo 'viver a brincadeira', vai além da cultura de seus pais e professores, uma vez que reconstrói as experiências adquiridas nos espaços familiares, escolares e comunitários. Ela, assim, cria, para suas brincadeiras, funções e cenários novos para as sugestões sociais, oferecidas por seu grupo; assim, ela externaliza sua subjetividade sobre os eventos sociais e, ao mesmo tempo, reconstrói o significado social da brincadeira. A subjetividade da criança vai se formando nas interações que estabelece com seus parceiros nos contextos cotidianos.

Segundo Valsiner (1989):

Esta é uma das sugestões sociais que levam a criança a brincadeiras marcadas pelo gênero, de acordo com a cultura coletiva, o que frequentemente ocorre naqueles em que o menino só pode brincar de carrinho, e menina, de casinha de boneca. As famílias canalizam as ações, as percepções e representações da criança na direção de assumir um papel social aprovado de acordo com suas crenças e valores.

Para Packer (1994): brincar é uma atividade prática, "na qual a criança constrói e transforma seu mundo, conjuntamente, renegociando e redefinindo a realidade" (p. 273); "uma construção da realidade, a produção de um mundo e a transformação do tempo e do lugar em que ele pode acontecer" (p. 271). A

participação da criança nesta atividade “requer um senso de realidade compartilhado do que é verdadeiro ou falso certo ou errado” (p.271). Nas afirmações de Valsiner (1998, 2000) e de Pedrosa (1996), “a criança é um sujeito ativo da construção cultural, o que garante que a cultura de sua geração ultrapasse a dos adultos por ela responsáveis.”

Nesta perspectiva, torna-se necessário olhar a brincadeira para além do conceito da atividade de brincar, e examinar o faz-de-conta, que tem despertado especial interesse de teóricos, pesquisadores e profissionais que atuam com a educação infantil, lembrando a importância dada por Bateson (1972) quando se refere aos processos de metacomunicação, por meio dos quais as crianças se comunicam entre si, indicando se uma interação deve ser interpretada como “luta” - fisionomia séria, sem sorriso, ou “brincadeira”-sorriso, gargalhadas, gritinhos de alegria. Para Valsiner (2000), a brincadeira ocorre em ambientes que são fisicamente estruturados de acordo com os sistemas de significado cultural das pessoas que os habitam. Muitas crianças que sabem brincar descobriram e aprenderam isto em seu meio, com familiares, pares da mesma idade ou um pouco mais velhos; sendo a brincadeira uma atividade construída social e culturalmente em cada meio.

### **3. METODOLOGIA**

#### **3.1 O estudo de caso**

O estudo de caso pode ser entendido como um curso percorrido para se chegara um fim, sendo o método científico entendido como “o conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos adotados para se atingir o conhecimento”. Portanto, partindo deste pressuposto, tendo como base todo o contexto metodológico aqui exposto, o problema de pesquisa se resume em: Como os Jogos e as brincadeiras se inserem no planejamento dos professores da educação infantil? Buscando resposta para a tal questão, a escolha metodológica a qual possibilita a realização da pesquisa considerada exploratória, onde a mesma busca dados e informações sobre o problema, visando a torná-lo explícito ou a construir hipóteses, em seu primeiro momento é necessário um processo de observação contendo anotações de campo, fotografias e um questionário para coletas de dados, assim como outros meios nos quais possa ser surgido, mediante o desenvolvimento teórico da pesquisa baseia-se na seleção de revisões bibliográfica para a complementação e levantamento de tese sobre o contexto em discussão, o qual servirá de um conhecimento mais amplo sobre os jogos e as brincadeiras no contexto da educação infantil no Distrito do França Município de Piritiba-Ba. Onde os mesmos sendo uma manifestação de expressão corporal vem perdendo o espaço no mundo infantil, dando espaço par brinquedos tecnológicos, esta pratica, faz com que as crianças perca o interesse pela pratica das atividades lúdicas, com o crescimento da sociedade as brincadeiras de rua vão desaparecendo dando espaço para o mundo da tecnologia como prioridade da diversão social. Para não perder a cultura lúdica cabe às escolas de ensino infantil, esta sempre buscando trabalhar com os conteúdos culturais da região. Desta forma, por meio dos jogos e das brincadeiras culturais é possível exercitar a imaginação, estimular a independência, a espontaneidade, promover o convívio em grupo e desenvolver as habilidades motoras como o equilíbrio, força e flexibilidade.

O Estudo de Caso Caracteriza-se como o estudo profundo de um objeto, de maneira a permitir amplo e detalhado conhecimento sobre o mesmo, o que seria praticamente impossível através de outros métodos de investigação, afirma Goode e Hatt (1973). Desta forma o Estudo de caso baseia-se na organização de diversos dados metodológicos, informações mais detalhada e precisas reunidas a respeito de um determinado objeto de estudo. Este estudo tem o objetivo, refletir sobre questões metodológicas e epistemológicas relativas à utilização de estratégia realizada através da pesquisa científica na área do conhecimento que têm a clínica como espaço de ação. Partindo desta perspectiva, procede-se à análise de condições e possibilidades, vantagens e dificuldades relativas à aplicação do Estudo de Caso como procedimento de investigação científica, com a finalidade de avaliar as suas possibilidades de contribuição à construção do conhecimento científico utilizando de técnica de coleta de dados, sendo realizadas com observações minuciosa do contexto específico, anotações de campo, troca de informações dos participantes da pesquisa e questionários. Com esse estudo propõem-se inúmeras descobertas particular e individual de cada ser investigador de um determinado objeto, levando a expressar o seu ponto de vista particular para dentro de sua pesquisa mediante ao contexto social no qual está inserido de modo a procurar representar os diferentes conflitantes pontos de vista presentes na situação social.

### 3.2 Trabalho de campo e delineamento da pesquisa

Todas estas informações investigação e as estratégias de recolhimento de dados, bem como o modo como foram tratados. O presente estudo insere-se numa investigação qualitativa sendo desenvolvida na Creche Casulo Professora Mariinha do município de Piritiba com a turma de cinco anos, composta por 22 alunos (08 meninos e 14 meninas) tendo em vista que o problema de pesquisa consiste em: Como os Jogos e as brincadeiras se inserem no planejamento dos professores da educação infantil? Em busca de responder tal questão optou-se pela preferência metodológica desta investigação o estudo de caso onde o ponto de partida do desenvolvido dessa

investigação se deu numa dimensão empírica a qual envolveu em primeiro momento num processo de observação detalhada do contexto específico contendo anotações de campo, um questionário para coletas de dados dentre outros. Ainda se fez necessário um desenvolvimento teórico através de uma revisão bibliográfica para o levantamento de teses sobre o tema a fim, de colher informações que serviram de base para uma discussão mais aprofundada sobre a importância de: Os jogos e as brincadeiras no contexto da educação infantil, no distrito do França município de Piritiba-Ba. Portanto, a pesquisa foi realizada numa Creche do município com os alunos da turma de 05 anos (G5) grupo cinco, sendo composta por 18 alunos, 11 do sexo feminino e 07 do sexo masculino. Assim, a entrada de campo tem em seu ponto de partida no desenvolvimento do estágio proporcionado pela disciplina Estágio Supervisionado no Primeiro Ciclo do Ensino Fundamental do curso de Licenciatura em Educação Física pela Universidade Aberta do Brasil (UAB) – UnB Universidade de Brasília no período 5º semestre. Onde a partir das observações das aulas e do comportamento e desenvolvimento didático dos alunos, visto que a prática com atividades dinamizadas contribuíam para o desenvolvimento e aprendizados dos alunos, se fez necessidade desenvolver um trabalho que contemplasse a importância dos jogos e brincadeiras no contexto da educação infantil, fazendo uma análise de como os conteúdos são abordados e como os mesmos desempenham estas atividades aplicada no dia a dia dos alunos.

Deste modo, para o estudo foram desenvolvidas e ministradas pelo pesquisador, aulas com jogos e brincadeiras dentro da grade normal. Durante as aulas o professor-pesquisador teve em mãos um plano de aula produzido por ele, contemplando desde o início da aula levando o conhecimento dos objetivos, em que os alunos desenvolveram a atividade como atenção volta para a habilidade de recepção, onde os alunos realizaram o teste e de acordo as habilidades motoras, em que GALLAHUE & OZMUN (2001) e ROBERTON (1984) os dividem em estágios, inicial (primitivo), elementar (intermediário), e

maduro (avançado), sendo alcançadas ou não o gral de suas participações respeitando os quesitos atribuindo os conceitos: sim e não.

O pesquisador ainda teve a coleta de dados um diário de campo e um questionário apontando seu grau de satisfação das referentes aulas. E assim colher informações de análise para verificar os objetivos da pesquisa e para realizar um diálogo com os autores. Contudo, é preciso salientar que a proposta de trabalho de jogos e brincadeira como fator contribuinte no desenvolvimento motor na primeira infância, tendo definição as habilidades manipulativas de recepção de bola.

#### **4. APRESENTAÇÃO DOS DADOS**

Para fazer esta análise é fundamental compreender a importância dos jogos e das brincadeiras no contexto da educação infantil, e a sua contribuição no desenvolvimento motor das crianças. Portanto se faz necessário esclarecer como é desenvolvido o processo metodológico através das atividades lúdicas, representadas pelas brincadeiras e jogos na pré-escola, um processo metodológico que vem ganhando formas e espaços dentro da escola com o intuito de desenvolver e aprimorar os movimentos e habilidades motores do ser humano, em que neste período passa por constantes mudanças, sendo visto como um processo de transformação ainda por ser definido durante o seu viver, o desenvolvimento dos padrões como andar, correr, arremessar, etc. Em uma sequência de estágio, representado nível graduais de proficiência, isto é, de controle motor.

Tendo reunido informações relevantes para esse estudo, se faz agora a análise e discussão dos dados. Segundo Ludke e André (1986, p. 48), “o primeiro passo nessa análise é a construção de um conjunto de categorias descritivas. O referencial teórico do estudo fornece geralmente a base inicial de conceitos a partir dos quais é feita a primeira classificação dos dados. Em alguns casos, pode ser que essas categorias iniciais sejam suficientes, pois sua amplitude e flexibilidade permitem abranger a maior parte dos dados”.

Portado, durante as observações e vivências realizadas destaca-se alguns pontos importantes os quais são referências pertinentes a serem citadas. Primeiro foi realizado dentro da sala de aula uma atividade, que consistiu nos jogos de faz de conta, em que os alunos (as) de forma livre dentro da sala de aula, tiveram acesso a vários brinquedos de diversas formas, onde os mesmos “brincaram” de casinha de boneca, bola, montando bloquinhos construindo navios, aviões, carros, em fim, atividades que proporcionaram o despertar da imaginação, sendo representados por diferentes papéis e significados compreendendo o mundo a sua volta, as

crianças ao desenvolverem estas funções desempenham a construção de ideias, uma vês que as mesmas desfrutam do poder de criar e recriar através das atividades manipulativas. Segundo TANI et all (1988) relata que é importante as crianças combinarem seus movimentos básicos das formas mais vareadas possíveis, e com combinações sequenciais cada vez mais complexas. Tivemos também as cantigas populares as quais resgatam a cultura da região. (De abobora faz melão, A linda rosa juvenil, A canoa virou, O cravo brigou com a rosa) Estas cantigas de roda além de resgatar a cultura brasileira estimulando sua pratica, desenvolve os conceitos: cognitivos/conceituais, Procedimentais/habilidades e pisicosocioafetivo das crianças.

Na segunda etapa um circulo foi montado com as crianças dentro da sala de aula e ao desenvolver a atividade a qual é conhecida como “Caixinha que passa, passa” sendo adaptada para “Bolinha que passa, passa”. Os alunos ficaram em forma de um circulo dentro da sala de aula e ao lançarem a bola um para o outro cantavam: Bolinha que passa, passa. Bolinha que já passou. Quem tiver com a bolinha vá para o centro, por favor. As crianças que ao terminar a música estavam segurando a bola iam para o centro, e assim continuava a atividade até ficar uma única criança com a bola. Essa ultima criança que ficou com a bola escolheu uma das outras crianças e com arremessos repetitivos jogando a bola uma para outra com uma distância razoável aproximadamente de 2m entre si, enquanto isto, o teste era realizado e observado do lado direito à posição dos alunos. O teste foi realizado com 18 alunos (11 meninas e 07 meninos) ficando duas meninas e um menino que não foram para a aula no dia e uma outra menina que os pais não assinaram na ficha de autorização a qual se fez necessário para o desenvolvimento teórico e pratico para o levantamento de teses sobre o tema, a fim de colher informações necessárias sendo base para uma discussão mais aprofundada sobre os jogos e as brincadeiras no contexto da educação infantil.

Todavia, não se descarta as demais atividades desenvolvidas, apenas não trouxeram momentos mais significativos. Visto que as atividades mais

importantes consistiam em testar às habilidades de recepção onde foi demandado a forma correta recepcionar a bola de acordo as teorias de Haywood Kathleen M. e Nancy Gatchell em Desenvolvimento Motor ao Longo da Vida.

Existem varias etapas de aquisição de habilidade motora ao longo da vida, a aquisição de padrões fundamentais de movimento é de suma importância para o desenvolvimento da criança. Varias habilidades manipulativas são básicas para a performance esportiva, destas varias habilidades a mais comum e a de recepção, onde o individuo tem como objetivo interceptar ou parar um objeto em movimento, está baseado em o endividado manter a posse do objeto (no caso a bola). As características da recepção proficiente, examinado com as crianças desenvolve essa recepção.

As características são:

- Aprender a receber com as mãos e a ceder, observando gradualmente a força da bola.
- Dominar a capacidade de se mover para a esquerda ou para a direita e para a frente ou para traz, a fim de interceptar a bola.
- Apontar os dados para cima quando pega uma alta e para baixo quando pegar uma baixa.

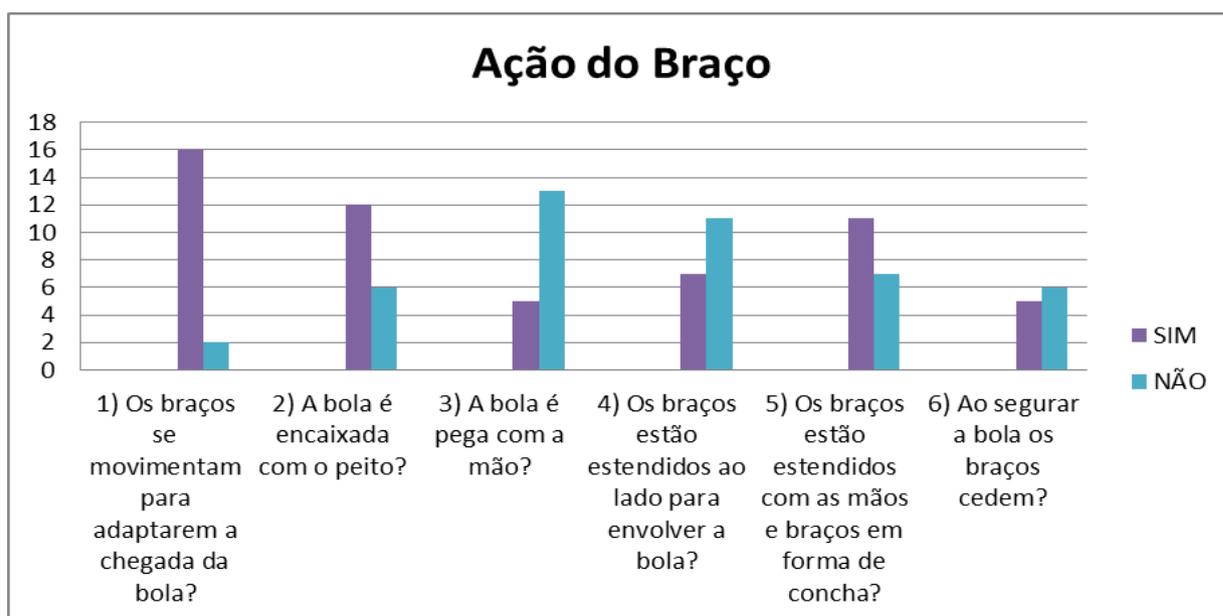
Estas sequencias foram desenvolvidas para as ações das mãos e para o corpo na recepção de uma bola media. Uma característica única desse trabalho é que ele está fundamentado na recepção de bolas arremessadas diretamente para o recebedor, tanto sendo bolas arremessadas ao alto ou para o lado do recebedor. Desta forma os indivíduos vão aprimorando a recepção sendo mais capazes de mover seus corpos em resposta à bola que se aproxima; ajustam suas mãos para a localização antecipada da recepção; receber a bola em suas mãos.

Para início da presente análise, faz-se necessário esclarecer o porquê da utilização do termo “recepção” este termo foi utilizado em função de analisar a postura corporal das crianças ao conseguirem pegar a bola em movimento. As tabelas e os gráficos mostram os desempenhos das crianças de acordo às ações desenvolvidas, sendo o estagio inicial o seu ponto de ação onde os alunos conseguiram realizar os movimentos necessários para o teste mesmo sendo a sua maioria de forma pobre.

**Tabela 1: Ação do Braço**

| PLANO DE OBSERVAÇÃO PARA RECEBER                                       |     |     |
|--|-----|-----|
| Ação do braço  |     |     |
| Perguntas  | SIM | NÃO |
| 1) Os braços se movimentam para adaptarem a chegada da bola?           | 16  | 2   |
| 2) A bola é encaixada com o peito?                                     | 12  | 6   |
| 3) A bola é pega com a mão?  | 5   | 13  |
| 4) Os braços estão estendidos ao lado para envolver a bola?            | 7   | 11  |
| 5) Os braços estão estendidos com as mãos e braços em forma de concha? | 11  | 7   |
| 6) Ao segurar a bola os braços cedem?                                  | 5   | 6   |

**Gráfico 1: Ação do Braço**



O agarrar, com o uso de ambas as mãos e outras partes do corpo visa interromper e controlar uma bola ou outro objeto em sua trajetória (TANI et al.). Este padrão fundamental requer uma habilidade com ênfase no aspecto temporal (KAY, 1969). GALLAHUE & OZMUN (2001) apresenta os três estágios que definem este padrão fundamental.

De acordo com a tabela e o gráfico acima foi possível compreender que na ação de braço a turma está com as habilidades iguais entre sim e não. Embora os braços tenham movimentos para receber a bola, a mesma é encaixada em sua maioria no peito, tendo a minoria encaixada com as mãos. Como podemos perceber os braços estendidos ao lado são números superiores ao em forma de concha e a sua maioria também não serve para segurar a bola em movimento. Portanto diante destes resultados vale a pena ressaltar que a forma correta de receber uma bola ou objeto em movimento deve ser de acordo com os três passos citados abaixo em que apenas o último não foi alcançado pela turma.

**Passo 1-** Pequeno movimento. Os braços se estendem para frente, mas existe pouco movimento para se adaptar ao voo da bola; a bola normalmente é presa contra o peito.

**Passo 2-** Abraço, Os braços são estendidos para os lados a fim de envolver a bola (abraçar); a bola é presa contra o peito.

**Passo 3-** Posição de concha. Os braços são novamente estendidos à frente, mas se movem sobre o objeto (concha); a bola é presa contra o peito.

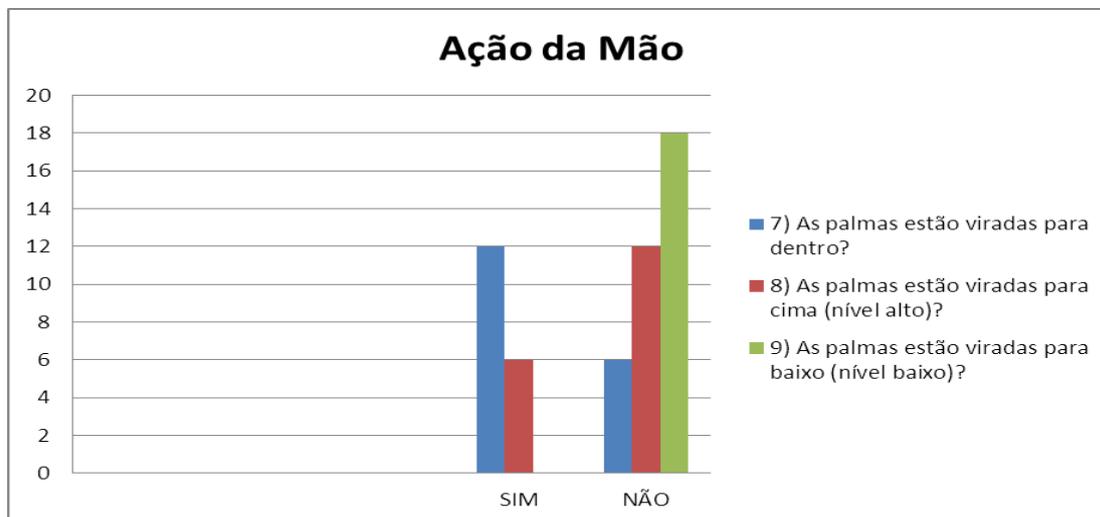
**Passo 4-** Braços cedem. Os braços se estendem para encontrar, com as mãos, o objeto; os braços e o corpo cedem; a bola é pega com as mãos.

Na tabela 2 e gráfico 2 mostra a ação das mãos da criança ao receber a bola em movimento.

**Tabela 2: Ação da mão**

| Ação de mão  |     |     |  |
|--|-----|-----|--|
| Perguntas  | SIM | NÃO |  |
| 7) As palmas estão viradas para dentro?              | 12  | 6   |  |
| 8) As palmas estão viradas para cima (nível alto)?   | 6   | 12  |  |
| 9) As palmas estão viradas para baixo (nível baixo)? | 0   | 18  |  |

**Gráfico 2: Ação da Mão**



Fonte: Pesquisa de Campo/2014

Nas questões relacionadas as habilidade desenvolvidas pelos alunos com relação às mãos dos mesmos podemos notar que a maioria está com as palmas das mãos voltadas para dentro, uma virada para a outra, assim também as mãos se posicionam no nível alto, não tendo nenhuma das crianças

que posicione as mãos para o nível baixo. Todas as crianças se posicionaram de forma correta de acordo a posição das mãos, em que os passos corretos consistem em:

**Passo1-**Palmas para cima. Palmas das mãos voltadas para cima. (As bolas rolando estimulam as palmas voltadas para baixo, a fim de prender a bola.)

**Passo2-** Palmas das mãos voltadas para dentro. As palmas das mãos ficam de frente uma para outra.

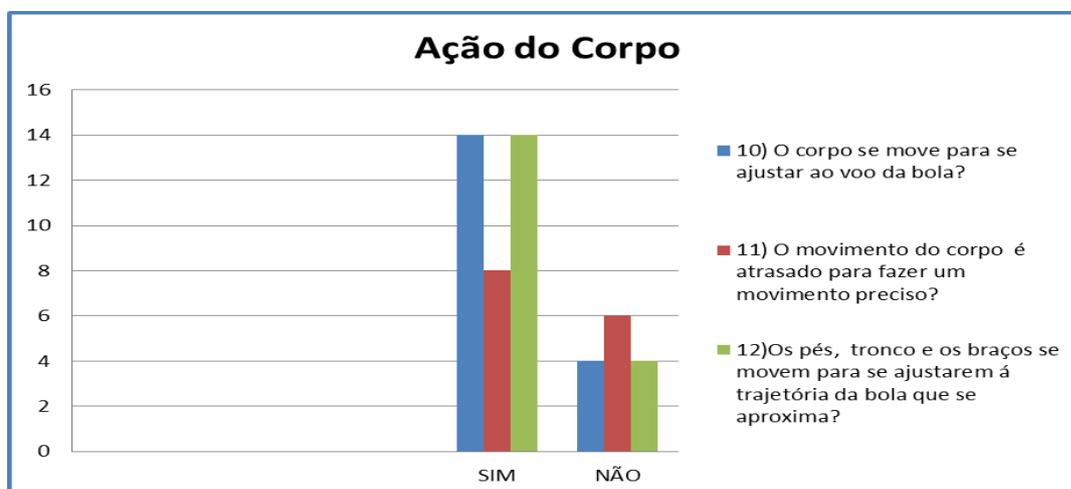
**Passo3-** Palmas ajustadas. As palmas das mãos ajustadas para o voo e o tamanho do objeto que se aproxima. Os dedos polegares e mínimos são colocados próximos dependendo da altura e da trajetória de voo.

Na tabela e gráfico<sup>3</sup> mostra a ação do corpo da criança ao receber a bola em movimento.

**Tabela 3: Ação do Corpo**

| Ação do Corpo   |     |     |
|---|-----|-----|
| Perguntas   | SIM | NÃO |
| 10) O corpo se move para se ajustar ao voo da bola?   | 14  | 4   |
| 11) O movimento do corpo é atrasado para fazer um movimento preciso?                            | 8   | 6   |
| 12) Os pés, tronco e os braços se movem para se ajustarem á trajetória da bola que se aproxima? | 14  | 4   |

### Gráfico 3: Ação do Corpo



Fonte: Pesquisa de Campo/2014

Diante do resultado acima podemos perceber que 14 dos 18 alunos ajustaram-se o corpo em movimento de adaptação, destes movimentos realizados pelos alunos, 08 tiveram movimentos corretos, os demais alunos tendo uma soma de 10 não conseguiram realizar os movimentos precisos. Vejamos os passos necessários para compreendermos a forma correta de desenvolver os movimentos de forma positiva.

**Passo 1-** Sem ajuste. Nenhum ajuste do corpo acontece em resposta á trajetória de voo da bola.

**Passo 2-** Ajustamento desejado. Os braços e o tronco começam a se mover em relação á trajetória de voo da bola, mas a cabeça permanece ereta, criando um movimento desajeitado em direção à bola. O receptor parece estar lutando para se equilibrar.

**Passo 3-** Ajuste adequado. Os pés, o tronco e os braços se movem para se ajustarem á trajetória da bola que se aproxima.

Em todas as crianças se fez necessários de alguma forma os ajustes em relação às posições dos corpos no espaço inserido facilitando assim a chegada

da bola ao ser agarrada, havendo a antecipação do local onde a bola poderia ser interceptada, bem como a capacidade para a complementação dos movimentos que posicionam as mãos. A bola em movimento pode se aproximar com diferentes direções, trajetórias dependendo do tamanho e do formato, neste teste foi utilizado uma bola média, para facilitar o manuseio da mesma e a proteção física das crianças. Para as crianças terem um desenvolvimento com sucesso de recepção as mesmas, devem exercer os movimentos de recepção antecipados para que o corpo e a mão estejam na posição correta de receber o objeto lançado, no entanto o componente manipulativo das habilidades de recepção, posicionamento fechamento das mãos sobre a bola no lugar e no momento certo. E na infância que o ser humano começa a transformação e construção motoras, neste processo de desenvolvimento existe uma junção entre os movimentos construídos por se e os movimentos construídos pela sociedade e a cultura, estes movimentos, são adquiridos de acordo os fatores biológicos, psicológicos e sociais. Os benefícios dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento da criança são inquestionáveis, pois é no universo infantil que os atos motores através do mundo simbólico buscam explorar não apenas o motor, mas o cognitivo e o afetivo, tendo um relacionamento com o mundo real de forma concreto unindo a as duas formas de construção em uma única atividade chamada de atividade corporal.

## 5. ANÁLISE E DISCUSSÃO

Na coleta de dados para essa análise e discussão se fez necessário além da observação à aplicação do questionário avaliativo o qual foi respondido pelos sujeitos da pesquisa, sendo apresentado nesse momento, o resultado geral obtidos nas aulas aplicadas e vivenciadas.

Esta pesquisa utilizou questionários para análise dos dados e para chegar a conclusão de sua tese inicial, os jogos e as brincadeiras no contexto da educação infantil, no Distrito do França. Levando em consideração a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, foi realizado um teste pratico e através deste teste com uma ficha constando o desenvolvimento e a habilidade de recepção de cada criança apresentada, com o intuito de analisar o desenvolvimento motor das crianças. O questionário com perguntas fechadas identificando o desempenho da ação de braços, mãos e corpo, em que ao analisar os resultados apresentados ainda há muitas crianças que tem o seu desempenho no estagio inicial.

O estagio inicial, está classificado para criança de dois a três anos, uma vez que estas crianças estão com a idade de cinco anos, no estagio inicial os movimentos da criança é caracterizado por uma sequencia impropria, uso marcado ou restrito do corpo, com a coordenação rítmica pobre.

O estagio elementar, está classificado para crianças de quatro e cinco anos, já envolve maior controle, melhor coordenação rítmica movimentos fundamentais, este seria o estagio de desenvolvimento perfeito para as crianças as quais apliquei o teste.

Estagio maduro, de seis a sete anos: caracterizado pela eficiência mecânica, coordenação e performance controlada. Este período como sendo a fase dos padrões motores que envolvem formas mais seguras de respostas sensório-motoras. Enquanto Harrow (1983), em sua taxinomia do domínio

psicomotor, descreve que esta fase corresponde ao segundo nível de sua Classificação, ou seja, os movimentos fundamentais básicos.

Meinel 7 Schanabel (1994):

afirma ainda que esta fase do desenvolvimento é caracterizada especialmente pela aquisição de múltiplas formas de movimentos, onde as principais tendências de desenvolvimento motor ocorrem entre o terceiro e o sétimo ano de vida e consiste num considerável aperfeiçoamento das formas de movimentos adquiridos, bem como nas primeiras combinações de movimentos.

É dever de o educador proporcionar ao educando o conhecimento do seu corpo, usando-o como instrumento de expressão e satisfação ao realizarem uma atividade, respeitando suas experiências e seus limites, dando-lhe condições de adquirir e criar novas formas de movimentos. Segundo Flinchum (1981):

No nível escolar, deve-se dar oportunidade para a criança se movimentar nas aulas de Educação Física, devendo ser referencialmente dirigidas por profissionais especializados em percepção e movimento humano, que poderão dar maior contribuição ao desenvolvimento da criança do que outros profissionais.

Embora todas as crianças progridam de acordo com certos padrões e mediante das mesmas sequenciam de crescimento e desenvolvimento, a idade em que cada criança se torna capaz de exercer novas atividades e a maneira como as executas, varia de uma para outra. Existem dois aspectos básicos do desenvolvimento que apresentam grande importância para o aprendizado dos alunos. A maturação e a aprendizagem. Deles decorre o progresso da criança. A maturação, processo regulador e coordenador inato do crescimento e desenvolvimento humano, são determinados pelo padrão hereditário do organismo e tem início muito antes do nascimento. É importante que as pessoas responsáveis pela orientação da criança estejam sempre abertas a reconhecer os estágios de maturação, evitando perda de tempo ao tentarem ensinar a criança qualquer atividade antes mesmo que estejam suficientemente maduras para aprender. A maturação se processa mesmo sem o estímulo exterior, sem que o indivíduo participe conscientemente. A aprendizagem depende de oportunidade e de espaço de cada indivíduo, desde

que aja interação do organismo como meio ambiente, onde o indivíduo não pode impedir que a aprendizagem se processasse. Em cada experiência há mudanças repetidas de comportamentos independentes de suas vontades. O indivíduo pode escolher o que quer aprender ou exercer-se o mais importante é saber como a aprendizagem pode ser dirigida. Segundo Flinchum (1981):

No nível escolar, deve-se dar oportunidades para a criança se movimentarem nas aulas de educação Física, devendo ser preferencialmente dirigidas por profissionais especializados em contribuição ao desenvolvimento da criança do que outros profissionais.

As brincadeiras e jogos infantis exercem um papel muito além da simples diversão, possibilitam aprendizagem de diversas habilidades e são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança (Piaget, 1976). Os jogos e brincadeiras, como suporte pedagógico no aprendizado sendo de caráter o lúdico, a criança aprende tão bem ou até melhor do que qualquer atividade tradicional limitada a livros e cadernos é uma oportunidade de aprender de forma diferenciada e mais prazerosa.

O professor sendo o mediador e transmissor destes conhecimentos deve haver uma relação de confiança e respeito em ambas as partes dando autonomia a criança, elaborando atividades correntes com o seu perfil, e oportunizando o desenvolvimento motor através das atividades exercidas, pois é a partir dele que a criança recebe informações facilitando a assimilação através da manipulação e observação. Portanto neste sentido, a análise dos dados aqui coletados tem por objetivo identificar a utilização de jogos e brincadeiras na educação infantil como forma metodológica lúdica, influencia na relação que o professor estabelece com seus alunos, no processo de ensino aprendizagem, além de tratar da abordagem do desenvolvimento motor.

## 6. CONCLUSÕES

A proposta de desenvolver os jogos e brincadeira no contexto da educação infantil, levando em consideração as formas metodológicas desenvolvidas pela professora sendo de suma importância para a compreensão e desenvolvimento físico e psíquico das crianças. Diante desta perspectiva o trabalho realizado não teve como distinção de gênero, uma vez que o mesmo teve perspectivas em analisar as formas pelas quais os jogos e as brincadeiras são realizadas no contexto pedagógico, buscando identificar os benefícios positivos ou negativos encontrados neste processo. Diante desta medida foi visível o desempenho dos alunos de forma geral e não dos menos ou mais favorecidos, pelo contrario, todos foram beneficiados observado que desfrutaram dos jogos e das brincadeiras de forma dinâmica, onde a participação de todos fez-se o diferencial com a troca de aprendizado.

Desse modo, analisou-se que a oportunidade de desfrutar diferentes vivências de forma alegre e prazerosa, permitiu uma melhor aproximação dos sujeitos, propiciando a percepção de que juntos tornaram os momentos mais dinâmicos e espontâneos. A proposta é promover e buscar através dos jogos e atividades lúdicas a alegria e o prazer de brincar, considerando o vasto conhecimento cultural infantil, repletos de significados, historicamente elaborado e muitas vezes ignorados pelas instituições de ensino na pré-escola. O jogo e as brincadeiras são fatores contribuintes no desenvolvimento infantil, sendo elemento importante para o aprendizado, onde as mesmas têm a oportunidade e o acesso a diversas formas de objetos e de manuseio tendo um ambiente favorável para o seu aprendizado e com isso ela retém o conhecimento. É importante acreditarmos neste tipo de atividades como elemento importante no que diz respeito ao aprendizado e que é essencial obter conhecimentos sobre as atividades lúdicas no que se refere à educação infantil, pois através dessas atividades a criança se expressa.

Através deste estudo foi possível compreender a melhor a ação desenvolvida através dos jogos e brincadeira infantis no contexto metodológico

das crianças tanto nos aspectos cognitivo, social, emocional e principalmente motor. Foi ressaltada ainda a importância do professor como mediador no processo de ensino-aprendizagem no que se refere aos jogos e brincadeiras, destacando os pontos positivos, onde os mesmos devem agir perante as aplicações dos atos por professores sem nenhuma desvirtuação neste contexto. Nos jogos de construção, a criança apresenta as marcas de desenvolvimento no contexto mais elevado de socialização e de cognição, ao dispor de acesso aos objetos em arranjos especiais, nota-se a presença mais ou menos desenvolvimento com o compromisso profissional diante da realidade apresentada. Na infância mais que em outro período de desenvolvimento os brinquedos e os jogos são essenciais na construção do desenvolvimento. Na escola nessa fase, na linha do que afirmou Jean Chateau há tanto tempo, deve predominar o jogo educativo, isto é, o jogo como recursos pedagógicos, vinculados a um projeto pedagógico. Desta forma é necessário que os educadores desta área fiquem atentos para não descaracterizar a importância pedagógica dos brinquedos e dos jogos na pré-escola é negar para a criança aquilo que ela tem de mais precioso.

As crianças brincam com muita intensidade na pré-escola, desta forma necessita de uma atenção melhor uma vez que elas não conseguem definir um objetivo fundamental na atividade de forma metodológica e sim realizam como um passa tempo. Os jogos dentro da escola sendo ministrado pela professora são diferentes do praticado fora dela, o mesmo deve ser praticado e elaborado como conteúdo educativo, da mesma forma dos demais conteúdos específicos sabendo o seu ponto de partida e o seu objetivo final, buscando sempre ações que contribuam para o seu desenvolvimento psíquico e motor ao longo da vida.

Os conteúdos que mais se destacou nesta pesquisa além dos jogos e brincadeira no contexto infantil foram os três estágios que se define o padrão fundamental infantil elaborados por GALLAHUE & OZMUN (2001) voltada para a temática de recepção de bola (agarrar objetos em movimentos) tendo os estágios:

- Estágio Inicial – No começo há uma fase de relação girando o copo para trás, protegendo com a mão e os braços são estendidos e levados á frente do corpo (este movimento limita-se ao contato).O agarrar assemelha-se a uma ação de alcançar com o uso de todo o corpo. As palmas das mãos são colocadas para cima e os dedos são estendidos e tensos. As mãos não são utilizadas na ação de receber.
- Estágio elementar – A ação de evitar é limitada ao fechamento dos olhos ao contato com a bola. Os cotovelos são elevados para os lados com uma abertura aproximadamente de 90 graus. As tentativas iniciais para o contato com as mãos são frequentes e a bola é recebida com os braços. As mãos são colocadas em oposição uma a outra e os polegares são levados para fora. Ao contrario, a ação das mãos de apertar a bola é um movimento tímido e desigual.
- Estágio maduro – Não se apresenta ação de evitar a bola. Os olhos a seguem até que ela seja recebida com a mão. Os braços são colocados relaxados para os lados e os antebraços são colocados na frente do corpo. Esta ação tem como finalidade observar a ação da bola, ajustando-se o braço ao vôo da bola, Os polegares são colocados em oposição e as mãos agarram a bola no seu devido tempo, simultaneamente com a pressão mais efetiva dos dedos.

Diante dos estágios apresentados podemos perceber que o resultado do teste de recepção apresentado logo acima está voltado seu resultado para o primeiro estagio, o estagio inicial, onde os alunos tem pouca habilidade de recepção, Portanto, o resultado alcançado se deu de acordo a posição corporal de cada ser, tendo uma recepção não proficiente, conforme mostrado nas tabelas e gráficos. É preciso salientar que essas atitudes necessitam serem reforçadas no cotidiano das vivências das aulas, portanto, o professor deve assumir a

postura de um mediador criando oportunidades com atividades que proporcione prazer e ao mesmo tempo instigue aos alunos um melhor desempenho nesta categoria, a saber, lide com as diferenças e limitações de cada um entendendo que cada um tem sua especificidade própria.

Assim, verificou-se que o desenvolvimento do trabalho tendo como instrumento os jogos e as brincadeiras no ensino infantil, possibilitou uma olhar mais delicado, visto que, os alunos ao serem em prática, têm atitudes que transmitem conhecimentos e ao mesmo tempo adquire a aprendizagem o afeto, a oportunidade de experimentar atitudes de solidariedade tornando o sujeito mais unido e, portanto os resultados até então foram satisfatório. Diante disso, compreende-se que nós enquanto profissionais da Educação Física Escolar precisamos buscar novas estratégias a cada dia para melhorar a prática motivando e proporcionando aos alunos experiências que lide permitam desenvolver nos aspectos afetivos, cognitivos, sociais e motores.

E no processo de ensino-aprendizagem obter conhecimentos importantes para o desenvolvimento humano e social. Portanto, é de suma importância desenvolver uma prática que proporcione prazer aos alunos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: Senado Federal, 1996.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.3v.: il.Volume 1:

\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC / SEF, 1998. 114 p.

COMENIUS, João Amós. Didática Magna Trad. Ivone Castilho Benedetti. 2ªed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

COSTA, Maria de Fátima Vasconcelos da. Brincadeiras de crianças: encantos e descobertas. Fortaleza: SEDUC/CE, 200. v. 01.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Brincadeira, brincar, brinquedo. In: Dicionário Aurélio escolar da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 198. 105p.

FLINCHUM, B. M. Desenvolvimento Motor da Criança. Rio de Janeiro, Interamericana, 1981.

FRIEDMANN, A. O desenvolvimento da criança através do brincar. São Paulo: Moderna, 2006.

GALLAHUE D. & OSMUN, J. Compreendendo o desenvolvimento motor. São Paulo, Ed. Phorte, 2001.

GIOCA, Maria Inez. O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos. Disponível em [http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/o\\_jogo\\_e\\_a\\_aprendizagem.pdf](http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/o_jogo_e_a_aprendizagem.pdf)>. Acesso em: 05 de ago 2010.

GOODE, W., & Hatt, P. (1973). Métodos em pesquisa social. São Paulo, SP: Nacional.

HARROW, A.J. Taxinomia do domínio psicomotor. Rio de Janeiro: Globo, 1983.

HAYWOOD, Kathleen M. Desenvolvimento motor ao longo da vida/Kathleen.M. Haywood, Nancy Getchell; tradução Ricardo Demétrio de Souza Petersen.- 5.ed.-Porto Alegre:Artmed, 2010. 408p.;28cm.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

\_\_\_\_\_, Tizuko M. Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação. Org: 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

\_\_\_\_\_, Tizuko M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

KRAMER, Sonia. A infância e sua singularidade. In: BRASIL. Ministério da Educação. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão das crianças de seis anos de idade. Brasília, DF: FNDE: Estação Gráfica, 2007, p. 13-23.

LUDKE, M. e ANDRÉ, M.. Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MALUF, Angela Cristina Munhoz, Brincar: prazer e aprendizado. 5ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

MEINEL, K. E SCHANABEL, G. Motricidade II: o desenvolvimento motor do ser humano. Rio de Janeiro, Ao Livro Técnico, 1984.

OLIVEIRA, Marta Kohl. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio histórico, 2ed. São Paulo: Scipione, 1997.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

RIZZO, Gilda. Creche: organização, currículo, montagem e funcionamento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

ROBERTON, M.A. & HALVERSON, L.E. Developing children – their changing movement: A guide for teachers. Philadelphia: Lea & Febiger, 1984.

SANTOS, Santa Marli Pires dos; Cruz, Dulce Regina Mesquita da. Brinquedo e infância guia para pais e educadores em creches.Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

PIAGET, Jean. A equilibração das estruturas cognitivas. Rio de Janeiro : Zahar, 1975.

PINTO, Manuel. A Infância como construção social. In: PINTO, M. & SARMENTO M. As crianças contextos e identidades. IEC. Minho, 1997.

SILVA, Andréa da Costa. Arte e criatividade como mediação da aprendizagem: estudo de caso nos anos iniciais do ensino fundamental. Monografia (Graduação) – Universidade Estadual do Ceará, Centro de Educação, Pedagogia, Fortaleza, 201. 129 p.

SCHMITZ, Hubert. Eficiência coletiva: caminho de crescimento para a indústria de pequeno porte. Ensaios FEE, Porto Alegre, v. 18, n. 2, p. 164-200, 1997.

SZYMANSKI, Maria Lídia Sica; PEREIRA JUNIOR, Antonio Alexandre. Orgs: Diagnóstico e intervenção psicopedagógica: reflexões sobre relatos de experiências. Cascavel: Edunioeste, 2006.

TANI, Go et al. Educação Física Escolar: fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista. 1. ed. São Paulo: EPU: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

VALSINER, J. (1988). Ontogeny of co-construction of culture within socially organized environmental settings. In J. Valsiner (Ed.), Child development within culturally structured environments, 2, 283– 297. New Jersey: Ablex Publishing Corporation.

\_\_\_\_\_, J. (1989). Human development and culture. The social nature of personality and its study: Lexington, MA: Lexington Books.

\_\_\_\_\_, J. (2000). Culture and development. In J. Valsiner (Ed.), Culture and human development (pp.48-62). Londres: Sage.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.

## **LISTA DE APÊNDICES**

|              |  |    |
|--------------|--|----|
| Apêndice A - | Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE .....  | 53 |
| Apêndice B - | Termo de Consentimento da Participação na Pesquisa ..... | 54 |
| Apêndice C - | Termo de Autorização da Instituição Escolar .....        | 55 |

APÊNDICE A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (alunos)



FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

**TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA**

Eu, \_\_\_\_\_, RG \_\_\_\_\_,  
responsável pela criança/adolescente: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ autorizo sua participação na para utilização de fins acadêmicos e científicos de título: Pesquisa de Campo. Fui devidamente esclarecido pelo estudante **Lourivan Pereira de Oliveira** sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que poderei desistir desta autorização em qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa, serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de um Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) que será apresentado em sessão pública de avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UnB.

Piritiba , 10 de Setembro de 2014

\_\_\_\_\_  
Nome / assinatura

\_\_\_\_\_  
Pesquisador Responsável  
Nome e assinatura

APÊNDICE B- Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE  
(Professor)



FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA ESCOLA OU EMPRESA**

Eu, \_\_\_\_\_, RG \_\_\_\_\_,  
responsável pela escola/empresa \_\_\_\_\_  
no exercício do cargo de \_\_\_\_\_ autorizo a realização da  
pesquisa para fins acadêmicos e científicos de título: Pesquisa de Campo Fui  
devidamente esclarecido pelo estudante Lourivan Pereira de Oliveira sobre a pesquisa,  
os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me  
garantido que poderei cancelar a autorização em qualquer momento, sem que isto leve a  
qualquer penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa,  
serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de um Trabalho de  
Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) que será apresentado em sessão  
pública de avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da  
Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UnB.

Piritiba 10 de Setembro de 2024

\_\_\_\_\_  
Nome / assinatura

\_\_\_\_\_  
Cargo/função

\_\_\_\_\_  
Pesquisador Responsável  
Nome e assinatura

APÊNDICE C - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE  
(Instituição de Ensino)



FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA ESCOLA OU EMPRESA**

Eu, \_\_\_\_\_, RG \_\_\_\_\_,  
responsável pela escola/empresa \_\_\_\_\_  
no exercício do cargo de \_\_\_\_\_ autorizo a realização da  
pesquisa para fins acadêmicos e científicos de título: Pesquisa de Campo Fui  
devidamente esclarecido pelo estudante Lourivan Pereira de Oliveira sobre a pesquisa,  
os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me  
garantido que poderei cancelar a autorização em qualquer momento, sem que isto leve a  
qualquer penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa,  
serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de um Trabalho de  
Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) que será apresentado em sessão  
pública de avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da  
Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UnB.

Piritiba 10 de Setembro de 2024

\_\_\_\_\_  
Nome / assinatura

\_\_\_\_\_  
Cargo/função

\_\_\_\_\_  
Pesquisador Responsável  
Nome e assinatura

## LISTA DE ANEXOS

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Anexo A - Protocolo de Avaliação..... | 57 |
|---------------------------------------|----|

## ANEXO A – Protocolo de Avaliação

**Escola:** Creche Casulo Professora Mariinha

**Aluna(o)** \_\_\_\_\_

**Recepção** (Apanhar um objeto em movimento)

### PLANO DE OBSERVAÇÃO PARA RECEBER.

➤ **Ação de braço**

Os braços se movimentam para adaptarem a chegada da bola?

( ) sim                      ( ) Não

A bola é encaixada com o peito?

( ) Sim                      ( ) Não

A bola é pega com a mão?

( ) Sim                      ( ) Não

Os braços estão estendidos ao lado para envolver a bola?

( ) Sim                      ( ) Não

Os braços estão estendidos com as mãos e braços em forma de concha?

( ) Sim                      ( ) Não

Ao segurar a bola os braços cedem?

➤ **Ação de mão**

As palmas estão viradas para dentro?

( ) Sim ( ) Não

As palmas estão viradas para cima (nível alto)?

( ) Sim ( ) Não

As palmas estão viradas para baixo ( nível baixo)?

( ) Sim ( ) Não

➤ **Ação do corpo**

O corpo se move para se ajustar ao voo da bola?

Sim ( ) ( ) Não

O movimento do corpo é atrasado para fazer um movimento preciso?

Sim ( ) ( ) Não

Os pés, tronco e os braços se movem para se ajustarem á trajetória da bola que se aproxima?

Sim ( ) ( ) Não