

MAGSUL



FACULDADES MAGSUL

GABRIELI COSTA ALVES

**JOGOS E BRINCADEIRAS: UMA IMPORTANTE
FERRAMENTA PARA O DESENVOLVIMENTO DE ALUNOS
DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Ponta Porã - MS

2019

GABRIELI COSTA ALVES

**JOGOS E BRINCADEIRAS: UMA IMPORTANTE
FERRAMENTA PARA O DESENVOLVIMENTO DE ALUNOS
DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora das Faculdades Magsul, como exigência parcial para obtenção do título de Licenciada em Educação Física.

Orientação da Prof^a. Ma. Bruna Rafaela B. Serejo

Ponta Porã - MS

2019

GABRIELI COSTA ALVES

**JOGOS E BRINCADEIRAS: UMA IMPORTANTE
FERRAMENTA PARA O DESENVOLVIMENTO DE ALUNOS
DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora das Faculdades Magsul, como exigência parcial para obtenção do título de Licenciada em Educação Física.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Ma. Bruna Rafaela Bobato Serejo
Orientadora
Faculdades Magsul

Prof^a. Ma. Wanessa Pucciariello Ramos
Examinadora
Faculdades Magsul

Ponta Porã, 4 de dezembro de 2019

Dedico este trabalho aos meus pais, que sempre me deram todo o apoio necessário para chegar até aqui.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus e Nossa Senhora Aparecida, por me protegerem e livrar me de todo mal nesta longa caminhada, por atender sempre minhas orações e principalmente por ter me dado forças para prosseguir e conseguir chegar até aqui. Aos meus pais, Maria e Jorge que sempre me incentivaram e acreditaram em minha capacidade, muitas das vezes renunciando seus sonhos para realizar os meus, serei grata eternamente pela criação e pela pessoa que me tornei.

A minha família do coração; Daiane, Crê e Valentina, que nunca mediram esforços para me ajudar, que sempre acreditaram na minha capacidade, confiaram e me motivaram durante esta longa jornada. Aos meus amores, Miguel, Mireli e Valentina, sobrinhos queridos, que sempre estiveram ao meu lado demonstrando amor e carinho, assim me animando nos dias mais difíceis e dando forças para me reerguer e prosseguir.

Aos amigos “florzinhas” que ganhei nesse período de três anos, sabemos que não foi nada fácil, tivemos altos, baixos e muitos dias de lutas, mas graças a nossa amizade e companheirismo conseguimos chegar até aqui firmes e fortes, sempre com o apoio e motivação dado um ao outro, quando em algum momento foi pensado em desistir. Levarei em meu coração as lembranças que tive com vocês, e pra falar a verdade *“não sei o que será de mim sem vocês pra alegrar minhas noites ano que vem”*.

As amigas Carla e Leticia, que sempre com “bom humor”, estiveram a todo momento ao meu lado, quais eles de tristeza, estresse, alegria ou desespero. Jaqueline Goulart (Jacona), com seu coração imenso, tanto quanto seu carro, que carregava o grupo todo, obrigada pelas caronas, pelos espetinhos e pelas conversas. Amizade como a de vocês é difícil encontrar, e eu tive a imensa sorte de tê-las, que nossa amizade seja da faculdade para a vida.

A minha querida orientadora, professora Bruna, que com toda sua calma e paciência me tranquilizou quando pensei que nada mais ia dar certo, e que apesar dos contratempos esteve sempre atendendo minhas dúvidas e contribuindo com seu conhecimento para a realização deste trabalho, à você tenho uma enorme admiração e reconhecimento pela profissional que és.

A todos os professores que contribuíram para minha formação enquanto acadêmica, em especial a professora Wanessa Pucciariello Ramos, por sempre ter

sido um amorzinho comigo desde que entrei na instituição e também por aceitar fazer parte da banca examinadora deste trabalho.

Ao professor Silvano Ferreira de Araújo, pela sua paciência não só comigo, mas com todos, e por todos seus ensinamentos que levarei para a vida toda, tenha certeza de que nunca mais vou esquecer as dimensões dos conteúdos, aliás, as quintas-feiras nunca mais farão sentido sem suas 4 aulas seguidas.

Ao professor José Augusto, professor e amigo, que mesmo com pouco tempo de convivência, sempre me motivou com suas palavras: “*você consegue, estou torcendo por você!*”, as aulas de fisiologia nunca mais serão as mesmas depois de assistir seus “shows” de todas as segundas e sextas, tenho certeza de que será um ótimo médico assim como é um excelente professor.

E por último não menos importante, ao grande mestre, professor João, a minha imensa gratidão por todos os ensinamentos, confiança e puxões de orelha, aqui expresso minha admiração pelo profissionalismo e coração enorme que tem, no qual está sempre disposto a ajudar quem precisa.

ALVES, Gabrieli Costa. **Jogos e Brincadeiras**: uma importante ferramenta para o desenvolvimento de alunos da Educação Infantil. 59 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Educação Física – Faculdades Integradas de Ponta Porã - MS, Ponta Porã, 2019.

RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo abordar sobre a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento de alunos da Educação Infantil nas aulas de Movimento. A mesma foi realizada em um Centro de Educação Infantil (CEINF), situado na cidade de Ponta Porã – MS. Foram considerados alguns objetivos específicos, quais sejam: conhecer sobre jogos e brincadeiras e o desenvolvimento infantil; verificar a importância do movimento para o desenvolvimento da criança e aplicar e analisar o efeito dos jogos e brincadeiras em relação ao desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor da criança na Educação Infantil. A pesquisa é caracterizada como sendo pesquisa-ação, de caráter bibliográfico, qualitativo, descritivo. Os dados foram coletados por meio de observação de cinco aulas do Pré I, sendo registradas em um diário de campo, e aplicação de 5 planos de aula. A partir da coleta dos dados foram realizadas a análise dos resultados, em que por meio dos resultados encontrados foi possível constatar que as crianças com faixa etária entre 4 e 5 anos não estão sendo estimulados conforme devem ser, assim impossibilitando que ocorra seu desenvolvimento integral e que as aulas de movimento não condizem ao menos cumprem conforme os estudos bibliográficos realizados no segundo capítulo do trabalho. Com base nos planos de aula aplicados foi perceptível as dificuldades apresentadas pelos alunos, já que os mesmos não possuem aulas que promovam o desenvolvimento do cognitivo, afetivo e motor. Contudo, foi possível observar os grandes estímulos que as crianças sofreram durante a realização das práticas de jogos e brincadeiras, portanto, acredita-se que se o mesmo realizar a prática de jogos e brincadeiras em seu cotidiano torna-se possível seu desenvolvimento totalitário, no entanto, cabe ao professor proporcionar os estímulos necessários por meio de jogos e brincadeiras, para que assim suas capacidades sejam desenvolvidas.

Palavras-chave: Jogos; Brincadeiras; Educação Infantil; Desenvolvimento

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Fases e estágios do desenvolvimento motor	19
---	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APUD — “Citado por”

BNCC — Base Nacional Comum Curricular

CEINF — Centro de Educação Infantil

LDB — Leis de Diretrizes e Bases

OMS — Organização Mundial de Saúde

PCN'S — Parâmetros Curricular Nacionais

PPP — Projeto Político Pedagógico

RCNEI — Referencial Curricular para Educação Infantil

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 O LÚDICO COMO FATOR CONTRIBUINTE PARA O DESENVOLVIMENTO DE ALUNOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL	13
1.1 Jogos e Brincadeiras: História, Definições e Classificações	13
1.2 O Jogo como conteúdo segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's)	16
1.3 Desenvolvimento infantil para crianças de 4 a 6 anos	17
1.4 A importância do brincar e jogar na Educação Infantil	21
2 AS AULAS DE MOVIMENTO PARA CRIANÇAS DE 4 A 6 ANOS, A PARTIR DE LEIS E TEÓRICOS QUE EMBASAM A EDUCAÇÃO INFANTIL	24
2.1 Os Direitos das crianças da Educação Infantil e os deveres da sociedade (escolar e familiar)	24
2.2 Estatuto da Criança e do adolescente: o direito à educação e ao brincar	27
2.3 Aulas de movimento: conceito, objetivos e conteúdos de acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil de 1998	28
2.4 A importância do movimento na Educação Infantil	32
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA	34
3.1 Tipo de pesquisa	34
3.2 Local da pesquisa	35
3.3 Público alvo da pesquisa	35
3.4 Instrumento para coleta de dados e materiais utilizados	35
3.5 Análise e discussão dos resultados	36
CONSIDERAÇÕES	41
REFERÊNCIAS	43
ANEXOS	
ANEXO “A” – Autorização de pesquisa (TCC)	
ANEXO “B” – Termo de Compromisso da Instituição Escolar	
ANEXO “C” – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)	
ANEXO “D” – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE)	
APÊNDICES	
Diário de Campo	
Planos de Aula	

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem por objetivo abordar sobre os jogos e brincadeiras nas aulas de movimento em um Centro Educacional Infantil (CEINF) situado em região de periferia, na cidade de Ponta Porã — MS, dissertar os seus conceitos, observar as aulas de movimento do Pré I com crianças de faixa etária entre 4 e 5 anos e aplicar atividades que estimulem seu cognitivo, social e habilidades motoras fundamentais que estão sendo desenvolvidas neste período.

O interesse em desenvolver a presente pesquisa foi construído a partir de vivências no âmbito escolar, no qual foi possível constatar que as crianças nas aulas de Movimento não sofrem os devidos estímulos necessários para que ocorra o seu desenvolvimento integral, surgindo então a problemática “Qual a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento de alunos da Educação Infantil?”

Para tanto, a fim de responder esta pergunta, o objetivo geral desta pesquisa tem como, analisar a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento de alunos da Educação Infantil de um CEINF de Ponta Porã — MS, sendo os objetivos específicos: conhecer sobre jogos e brincadeiras, e o desenvolvimento infantil; verificar a importância do movimento no desenvolvimento da criança e aplicar e analisar o efeito dos jogos e brincadeiras em relação ao desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor da criança na Educação Infantil.

A mesma justifica-se devido à Educação Infantil ser a primeira etapa da Educação Básica, período no qual a criança está em processo de formação, desenvolvimento e transição pelos períodos cognitivos sensório-motor e pré-operatório.

Contudo, os jogos e brincadeiras por sua vez, segundo Kishimoto (2005) potencializam a exploração e a construção de conhecimentos por contar com a motivação do lúdico, os mesmos contribuem na Educação Infantil para o processo de aprendizagem, desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo, além de facilitar a inserção e fixação de conteúdos. Logo, servem de ferramenta indispensável para o desenvolvimento dos alunos nos seus aspectos, capacidades e construção da identidade por meio do brincar.

O jogo além de ser conteúdo preconizado pelos Parâmetros Curricular Nacionais (PCN's), auxilia de maneira significativa no desenvolvimento da qualidade de vida da população, que de acordo com a Organização Mundial de Saúde (OMS) é

estar em bem-estar espiritual, físico, mental, psicológico e emocional. Os jogos e brincadeiras, por serem um meio que provocam prazer, proporcionam uma melhora na qualidade de vida, pois exercitam o corpo e a mente desenvolvendo os aspectos do indivíduo, tanto na infância quanto na fase adulta, satisfazendo as necessidades dos mesmos.

Este trabalho está estruturado em três capítulos, divididos em subitens, sendo inicialmente feita uma introdução sobre o trabalho, contendo um breve resumo sobre metodologia aplicada, local de pesquisa, objetivos, justificativas e relevâncias do trabalho.

Primeiro capítulo, breve historização e definição sobre jogos e brincadeiras acompanhados com exemplos, desenvolvimento infantil com ênfase para crianças entre 4 e 6 anos e a importância do uso dos jogos e brincadeiras como ferramenta para o desenvolvimento dos mesmos.

Segundo capítulo, fundamentações teóricas baseadas em leis e documentos que visam os direitos que todas as crianças possuem desde seu nascimento, e as ações desempenhadas pelo estado, família, sociedade e instituição, de modo que proporcionem desenvolvimento pleno das crianças, trata-se também das aulas de movimento e a importância das mesmas para a formação e o desenvolvimento do indivíduo.

Terceiro capítulo, aborda sobre os procedimentos metodológicos, de uma pesquisa-ação, qualitativa realizada em um CEINF, em que por meio de observações e aplicações de aulas foi possível destacar a falta de estímulos sofridos durante as aulas, assim impossibilitando que o aluno desenvolva suas habilidades motoras seu cognitivo e afetivo. Por fim, considerações no qual são expostas opiniões e considerações da pesquisa em relação aos objetivos estabelecidos no início do trabalho.

1 O LÚDICO COMO FATOR CONTRIBUINTE PARA O DESENVOLVIMENTO DE ALUNOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Esta seção tem como objetivo apresentar o referencial teórico sobre jogos e brincadeiras, sua importância na Educação Infantil e também sobre o desenvolvimento infantil, em especial para crianças entre 4 e 6 anos, tendo como embasamento os principais autores: Kishimoto (2011; 2005) e Gallahue, Ozmun e Goodway (2013).

1.1 Jogos e Brincadeiras: História, Definições e Classificações

Quando se pensa em jogo, vem à mente diversas tipologias, para Kishimoto (2011), inevitavelmente ele pode ser compreendido de diversas formas, como meios de distração e diversão realizados nas horas livres para a promoção do prazer e saúde, e para fins lucrativos com a finalidade e objetivo de conseguir vencer para receber premiações como: medalhas, troféus e até mesmo dinheiro, entre outros diversos tipos.

[...] Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó [...] (KISHIMOTO, 2011, p. 15).

Os jogos são atividades realizadas, tanto individualmente como coletivamente, possuem regras que é um dos fatores que para João Batista Freire (2009) é o que difere de outras definições que o mesmo possui, eles são diferentes do esporte, pois no jogo as regras podem ser modificadas, desde que seja antes dele dar início, já no esporte, as regras são obedecidas do início ao fim, e vale para todos que praticam em qualquer parte do mundo.

Na Idade Média de acordo com Kishimoto (2011, p. 31), “[...] o jogo foi considerado ‘não sério’, por sua associação ao jogo de azar”, já no Renascimento passou a ser visto como instrumentos de ensino que facilitavam a aprendizagem através da espontaneidade o desenvolvimento da inteligência e a facilitação do estudo, logo no Romantismo passa a ter outra concepção segundo Kishimoto (2011, p. 34) “[...] o jogo é uma conduta espontânea, livre, de expressão de tendências

infantis [...]”, ou seja, tornou-se uma manifestação natural da criança se expressar por meio do jogo, e aprender com o mesmo por intermédio de suas ações.

Já as brincadeiras, são atividades fáceis e que possuem regras simples, são consideradas como resultados do jogo, porém de forma lúdica conforme a citação abaixo. Elas podem ser modificadas no decorrer da atividade, são realizadas tanto individualmente quanto coletivamente iguais ao jogo, promove a socialização e a diversão, além disso, conta com um aliado, os brinquedos, que imitam objetos da realidade cotidiana tornando assim, ainda mais real as brincadeiras desenvolvidas.

[...] E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode - se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira se relacionam – se diretamente coma criança e não se confundem com o jogo (KISHIMOTO, 2005, p. 21).

Portando, tendo como base a citação acima, compreende-se que é uma ação desempenhada ludicamente e prazerosamente, além de ser estimulado o trabalho em grupo. As relações mantidas por meio da convivência possibilitam diversos aprendizados, dentre eles a solidariedade de dar e receber, mediante a isso, são assimilados valores, e o conhecimento é desenvolvido, além de se exercitar e aprimorar as habilidades motoras.

Os jogos e brincadeiras estão caracterizados pelo lazer e diversão, e devido à presença de regras, são propostos desafios e problemas a serem solucionados, promovendo o raciocínio em tomar novas decisões e tornar-se consciente dos seus atos. Elas variam de local para local segundo Darido e Júnior (2013), e o que mais se desconfiguram são as músicas cantadas, porém, os mesmos eixos permanecem conservados.

Percebe-se que ambas as ferramentas tanto jogos quanto as brincadeiras voltadas para o universo do lúdico, possuem uma dependência entre elas em que ambas trabalham em conjunto, já que quando uma é desempenhada a outra também acaba tornando-se protagonista da execução.

Para Piaget (1978), os jogos possibilitam a aprendizagem devido aos estímulos adquiridos durante a brincadeira, eles são classificados em três tipos, sendo eles: os jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras, em que cada um se encaixa em períodos específicos de desenvolvimento da criança.

Os jogos de exercício, são exercícios que estimulam os movimentos do próprio corpo, afirma Piaget (1978), eles estão presentes desde o nascimento caracterizado por movimentos involuntários dos membros, em que com o passar do tempo é obtido o controle e aperfeiçoamento dos mesmos, são alguns exemplos: movimentos dos braços, caminhar, entre outro.

Jogos simbólicos estão caracterizados pelo faz de conta, são utilizados para representar o cotidiano por meio da imitação de forma lúdica ressalta Piaget (1978), a imaginação sofre bastantes estímulos diante das situações, eles são utilizados dos primeiros anos de vida aos 6 anos.

Jogos de regras a própria nomenclatura já os definem, para este são utilizadas regras nas atividades, os mesmos estimulam a cooperação entre os colegas, e exige o cognitivo ao pensar para solucionar problemas e até mesmo ao obedecer as regras, portanto, os jogos fazem parte desta tipologia, normalmente as atividades dotadas por regras são desenvolvidos durante os 4 e 7 anos afirma o autor Piaget (1978).

Por meio das obras de Freire e Scaglia (2003) e Haetinger e Haetinger (2009), também são atribuídas alguns dos vários outros tipos de jogos existentes: jogos artísticos: jogos que desenvolvem a coordenação motora fina e a expressividade, sendo um dos exemplos o teatro; jogos desportivos: jogos que envolvem a competição e estimulam as capacidades físicas, emocionais e motoras; jogos expressivos: jogos que trabalham a expressão corporal por meio dos movimentos; jogos recreativos e brincadeiras: toda e qualquer atividade lúdica.

Com base nas diversas tipologias apresentadas, entende-se que a criança da Educação Infantil com faixa etária entre 4 e 5 anos, estão em fases de desenvolvimento no qual o simbolismo faz parte de seu cotidiano, ao mesmo tempo em que já estão aprendendo a lidar com pequenas regras presentes nas atividades propostas.

Para Kishimoto (2011), os jogos simbólicos se dão a partir de observações realizadas no cotidiano da criança e de tudo que está a sua volta. Por meio dessas observações a criança cria as suas brincadeiras e age do mesmo modo como algo que observou, suas atitudes e características tornam-se as mesmas ludicamente, seja de um personagem de desenho, filme ou até mesmo alguém da sua família.

O simbolismo com o amparo do brinquedo, um suporte para a brincadeira, faz com que se abra um leque de informações e criações possíveis de se fazer durante

uma brincadeira por meio das funções simbólicas, permitindo que a criança organize as ações conheça o mundo, imagine, formule significados e se expresse do seu modo.

Entretanto, para que haja um desenvolvimento de maneira correta e eficiente, Ferreira apud Sendin (2011) propõe em sua obra, brinquedos e brincadeiras específicas para cada faixa etária: 2 anos - atividades que estimulem a coordenação e os sentidos (visão, audição, tato, paladar); 3 a 4 anos: atividades que trabalhem a criatividade, coordenação, com o auxílio de brinquedos de construção, recorte, entre outros; 5 a 6 anos: atividades que estimulem as funções simbólicas, com o auxílio de brinquedos que representem a realidade, exemplo: casa, hospital, fazenda, etc; 6 a 7 anos - atividades que proporcionem a curiosidade e solução de problemas.

A ludicidade ao brincar torna-se parte da criança e nela está refletido o comportamento da mesma, para Piaget (1978) a criança necessita do brincar para poder crescer, e se desenvolver para tornar-se um cidadão preparado para a sua vida profissional e social. (assunto no qual será mais aprofundado no tópico 1.3 logo abaixo).

1.2 O Jogo como conteúdo segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's)

Para os PCN's, (1997, p. 61) “[...] cada aluno é sujeito em seu processo de aprendizagem, enquanto o professor é mediador na interação dos alunos com os objetos de conhecimento”, ou seja, a interação colabora para a construção do conhecimento dos alunos, para tanto, cabe ao professor planejar suas aulas de modo que motive seus alunos a buscar aprender mais sobre o que já possuem conhecimento.

Os PCN's (1997) voltado para a área da Educação Física, estabelecem três blocos de conteúdos como sugestão do que devem ser trabalhados com todas as faixas etárias nas aulas de Educação Física, dentre eles estão: Conhecimento sobre o corpo, no qual são trabalhados conteúdos que tratam sobre o funcionamento do corpo humano, sistemas, órgãos, etc; Atividades rítmicas e expressivas, conteúdos e atividades que permitem a expressão corporal seja por meio de teatro, dança ou outras atividades artística e Esporte, jogos, lutas e ginástica, atividades individuais ou em grupos, no qual estão envolvidas por conjuntos de regras específicas para cada área seja esporte, jogos, lutas ou ginástica.

Os jogos variam de local para local e depende do contexto em que está, ele pode ser competitivo ou somente utilizado para lazer e diversão, nele está incluído as brincadeiras de diferentes regiões.

Os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas regulamentações, que são adaptadas em função das condições de espaço e material disponíveis, [...]. São exercidos com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda no cotidiano, como simples passatempo ou diversão. Assim, incluem – se entre jogos e brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral (BRASIL, 1997, p.37).

De acordo com a afirmativa acima, os jogos não estão sozinhos, a brincadeira é um complemento que está incluída nesses conteúdos, uma vez que existem muitas, devida a diversidade das diferentes culturas existentes, presentes nas diversas regiões do mundo.

Brasil (1997), afirma que são nesses blocos que serão possíveis observar o desenvolvimento e aprendizagem das habilidades motoras durante toda a escolaridade, além disso, o modo que os jogos e brincadeiras são realizados permitem que o aluno seja avaliado em relação ao processo de ensino aprendizagem.

Neste contexto, o aluno não é avaliado somente com o intuito de conquistar nota, suas capacidades também são avaliadas através da avaliação diagnóstica com que é possível detectar no aluno a “carência” ou dificuldades motoras, sociais e afetivas apresentadas nas realizações das atividades. É também possível que o aluno se autoconheça e se empenhe para que aprenda mais, este método avaliativo permite que o professor obtenha conhecimento sobre as dificuldades apresentadas e adapte suas aulas para que assim o avalie novamente para constatar sua evolução ou declínio voltado para a aprendizagem e desenvolvimento das habilidades.

1.3 Desenvolvimento infantil para crianças de 4 a 6 anos

Levando-se em consideração que Gallahue (2013) afirma que todos os seres humanos vivem em constante processo de transformação e desenvolvimento do seu nascimento até a morte, a infância torna-se uma das principais fases, por ser a qual os indivíduos adquirem suas habilidades motoras básicas, contribuindo para que tomem conhecimento sobre o seu corpo que conseqüentemente ajudando-os na construção de sua própria identidade.

Esta fase compreende-se em períodos que ainda seguindo as palavras de Gallahue (2013), está dividido em inicial entre 2 e 6 anos e final entre 6 e 10. No período inicial a criança em maior parte do seu tempo, está brincando, conhecendo seu próprio corpo, estimulando novos movimentos que conseqüentemente facilitam o seu crescimento cognitivo, afetivo e motor.

De acordo com Roman e Steyer (2001), a mesma está passando por constantes desenvolvimentos cognitivos, que ocorrem também em determinados períodos: sensório-motor (nascimento até 2 anos); pré-operatório (2 a 7 anos); operatório-concreto (7 a 12 anos) e operatório-formal (aproximadamente a partir dos 12 anos). E os períodos que abarcam a Educação Infantil nesse processo de desenvolvimento, correspondem aos dois primeiros.

No período sensório-motor ela nasce, e nos seus primeiros meses de vida já consegue perceber os reflexos, que com o tempo desaparecem ou se modificam, além disso, os objetos são apenas imagens existentes enquanto estão ao alcance da sua visão, caso contrário, para o bebê não existe nada.

Após isso o mesmo passa a apresentar a linguagem, marco no qual o período passa torna-se pré-operatório segundo as autoras na afirmação abaixo, em que o cognitivo é estimulado por meio das brincadeiras por meio da imitação de outras pessoas, animais e objetos.

O aparecimento da linguagem marca a passagem para o período pré-operatório ou pré-operacional ou sub-período de preparação das operações concretas. Logo, pode-se dizer que o que há de características do período sensório-motor, que liga crianças tão diferentes entre si quanto um recém-nascido e uma criança de cerca de um ano e meio é o fato de não haver linguagem, ou dito de outra forma, não haver representação da realidade (ROMAN; STEYER, 2001, p. 53).

Para Kishimoto (2011) a criança de início torna-se egocêntrica, ela se sente o centro das atenções em tudo que realiza, tudo é dela e somente dela, não sabe dividir seus brinquedos ou qualquer outro tipo de objeto que ela se empodera, a briga entre os seus colegas ocorre com frequência, a capacidade de se colocar no lugar do outro e compreender que o outro que é igual a ele é imperceptível, sua personalidade é exaltada.

Porém, com o passar do tempo suas funções cognitivas desenvolvem-se, que para Gallahue (2013), conseqüentemente resultam em pensamentos lógicos, saindo do egocentrismo que era pensar em si próprio, para a iniciação do diálogo com os

outros dando respostas que na maioria das vezes é “não” e formulando conceitos que não precisam de argumentos para convencer.

Ainda conforme Kishimoto (2005), o animismo torna-se uma das características, tudo o que não é real se torna existente no seu mundo, porém ela dá atenção a uma realidade de cada vez e não tem noção de tamanhos, números e dimensões.

Além disso, no Pré-escolar, está sendo desenvolvido conforme mostra a Ampulheta de Gallahue, Ozmun e Goodway (2013), na imagem exposta logo abaixo (fig.1), a fase motora fundamental, no qual estão divididas em padrões de desenvolvimento.

Figura 1: Fases e estágios do desenvolvimento motor

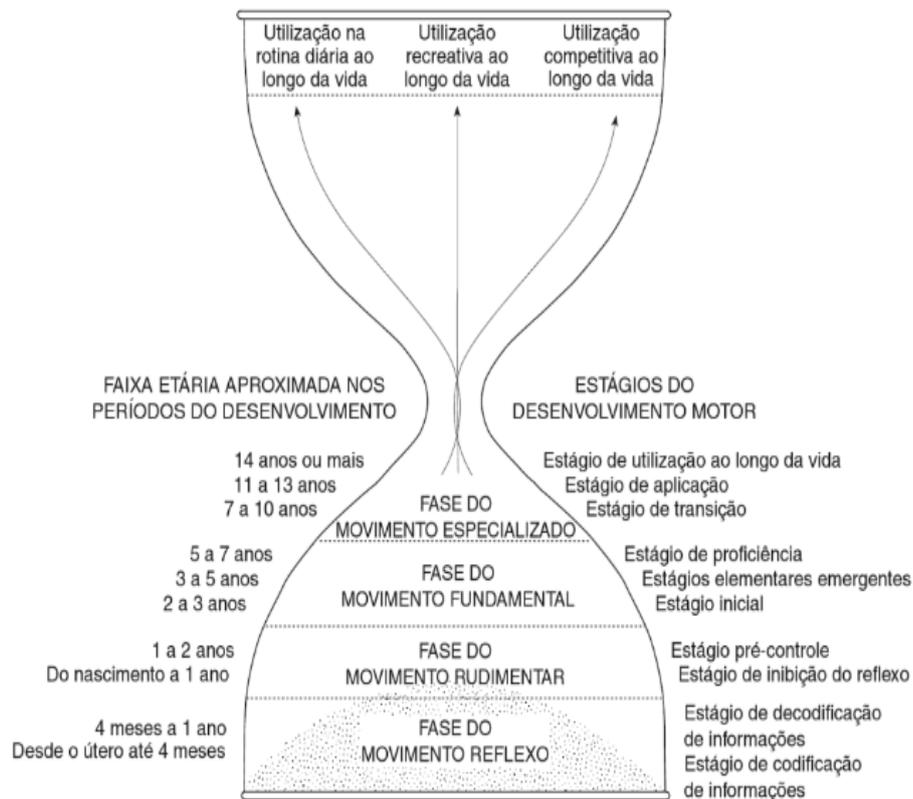


Figura 1: Ampulheta de Gallahue, Ozmun e Goodway (2013) – Fases e estágios do desenvolvimento motor

Com base nos autores e na imagem da imagem acima, as habilidades motoras fundamentais estão divididas em: Locomotores — movimentos que permitem a exploração do ambiente em que o indivíduo está inserido, exemplo: andar, correr,

saltar, etc; Manipulativos — movimentos que permitem o toque e controle de objetos com a aplicação de força, exemplo: agarrar, arremessar, chutar; e Estabilizadores — movimentos que tem como objetivo ter o equilíbrio, contando com a força da gravidade, servindo de base para os outros movimentos, exemplo: caminhar em cima de uma linha reta sem sair da mesma, rolar, etc.

Ambas com suas funções, ainda conforme a ampulheta, cada uma possui três estágios, e suas respectivas faixas etárias, sendo subdivididos em: Estágio Inicial, Estágio Elementar e Estágio Maduro, que são categorias que preparam a criança para a próxima etapa de sua vida, os movimentos especializados (dos 7 à 14 anos e acima)

O seu corpo é utilizado por si próprio como se fosse um objeto de experimento, em que se realiza todos os possíveis movimentos, descobertos novos movimentos que nem sabiam que era possível realizar, suas dificuldades, limitações e medos, consequentemente fazendo com que se sintam desafiados, fator que faz com que estimulem eles a superar os empecilhos impostos.

Para Kishimoto (2005), é neste momento também, que a psicomotricidade¹ está sendo desenvolvida, e os jogos e brincadeiras tornam-se uma das principais ferramentas para esse desenvolvimento, visto que por meio deles a criança se expressa com facilidade através do lúdico da linguagem uma vez que, a que sua família utiliza serve como base para esta comunicação em suas brincadeiras.

Além do mais, Ferreira com base em fundamentações teóricas, cita em seu trabalho o que está e/ou deve estar em desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor para a faixa etária entre 4 e 6 anos. Percebe-se que a capacidade motora já é ampla, vai desde vestir uma roupa, realizar a higiene pessoal à subir em árvores, o desenvolvimento cognitivo vai de imitar coisas, projetar desenhos à conceituação de quantidades, cores, formas, e o desenvolvimento afetivo a criança aprende a ter autonomia sobre determinadas situações, os sentimentos estão sempre visíveis e seu comportamento varia, levando em consideração que a criança está exposta a diversas situações do cotidiano.

Gallahue (2013) afirma que ao realizar as brincadeiras, as crianças apresentam certas dificuldades em seu desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo, que são normais para sua faixa etária, pois é neste período que vão aprender e estimular os

¹ Integração organizada do que é motor, sensitivo, psíquico e das experiências individuais, que busca, através do corpo e de sua interação com o contexto social, o desenvolvimento individual.

seus aspectos, como a lateralidade, equilíbrio, arremesso e outros que estão em processo de formação e adaptação. Para eles tudo é uma grande novidade, pois estão vivenciando novas experiências, com isso fazendo que conheçam suas próprias limitações, superando os seus medos, assim construindo a sua personalidade.

1.4 A importância do brincar e jogar na Educação Infantil

Brincar está sempre de algum modo presente no cotidiano de todos os indivíduos, principalmente durante a infância das crianças, Segundo Oliveira (2000), através desta ação a criança desenvolve-se a partir das trocas de comunicação com o mundo a sua volta e também consigo mesmo.

O brincar é muito importante para a criança, pois permite que ela se sinta segura, confiante, ela faz do brincar o seu mundo imaginário. É tão importante para a criança quanto o estudar, o comer e o conviver com a família, torna o ambiente alegre e mais propício para a aprendizagem e formação do indivíduo (LEAL, 2017, p. 20).

Segundo Souza e Soares (2012, p. 25), o Brincar ao promover a imaginação contribui “[...] ao realizar os seus desejos, reduz as tensões e constitui uma maneira de acomodação de conflitos e frustrações” ele proporciona ao indivíduo criar novas relações com outras pessoas e/ou objetos.

Ainda, de acordo com Souza e Soares (2012), a criança não só se diverte vivenciando as brincadeiras e jogos, mas sim aprende, cresce e se desenvolve, devido as diversas situações que imagina ou que a elas são-lhe impostas, com isso, faz que a mesma aprenda solucionar e lidar com situações/problemas, assim estimulando o seu cognitivo, social/afetivo.

O jogo, como atividade de aprendizado, estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive [...] (SOUZA; SOARES, 2012, p. 25).

Para Kishimoto (2005), devido os estímulos do lúdico, o jogo infantil intensifica a exploração e a construção dos conhecimentos, a criança escolhe o jogo por vontade própria, determina os acontecimentos, relaciona as brincadeiras com a realidade, se dispõem a criar novas ideias, e enquanto brinca se concentra na atividade e não no seu efeito e principalmente exalam alegria.

[...] o jogo não se relaciona com ao passado nem ao futuro; é uma atividade do presente. Suas consequências, inevitáveis não são problema do jogador. O Jogo basta por si, não preenche faltas ou atende compromissos adiante (FREIRE; SCAGLIA, 2003, p. 148).

Com base na citação, o jogo é momentâneo, os resultados dos mesmos só possuem valor naquele momento e naquele ambiente, quando acabam, tornam-se esquecidos e não são levados para outras situações a não ser a do próprio jogo, a criança separa os acontecimentos de forma que não os misturam.

Brincadeiras tradicionais infantis, brincadeiras de faz-de-conta e brincadeiras de construção são exemplos citados por Kishimoto (2005), em que ambos estão ligados entre si e também com o mundo real permitindo o prazer e o desenvolvimento da convivência, a expressão através do imaginário proporcionando a aprendizagem para criação de símbolos, estimulação da criatividade e manipulação material sofrendo estímulos em seus aspectos.

Ainda com as palavras de Kishimoto (2005), por meio das brincadeiras infantis, a criatividade é estimulada, são feitas novas descobertas que contribuem com a aquisição da linguagem, por exemplo, a brincadeira de “mamãe e filhinho”, “médico”, ao mesmo tempo em que está brincando, a criança aprende a falar e a trazer a realidade que presenciam, transpassando para dentro das suas brincadeiras.

Além disso, conforme as autoras Souza e Soares (2012), com o jogar a criança expressa seus sentimentos, assim é possível tornar-lá mais participativa nas aulas e por meio disso explorar sua criatividade e os seus conhecimentos. Com ação do lúdico a criança passa a conhecer mais sobre si, suas capacidades dificuldade e facilidades estimulam para que sempre busquem o melhor, a superação.

O ato de brincar desenvolve a memória, imaginação, comunicação, autonomia, atenção, imitação, entre outros proporcionando o desenvolvimento da socialização, motricidade, habilidades e também a construção da identidade, Zanluchi (2005, p. 89) afirma que “[...] Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” Entende-se que a criança mantém contato com o mundo real e aprende a viver nele por meio do brincar.

Com o brincar e o jogar a criança torna-se mais madura, aprende a perder devido à presença das regras as suas atitudes e o seu caráter são modificados, o raciocínio se desenvolve no ato de pensar para solucionar e realizar certas atividades,

os argumentos aparecem, aprende a respeitar, concordar ou discordar e também participar ativamente das diversas situações,

Para Group (2017) a coordenação e o equilíbrio é trabalhado, e quando o mesmo torna-se desenvolvido contribui para a fase seguinte, a de alfabetização, em que a criança com suas habilidades já desenvolvidas, obtém maior facilidade em sua escrita ao realizar as curvas das letras.

Contudo, Silva (2007) ressalta, que é de suma importância e indispensável o uso do brincar no decorrer da vida de todos, pois o mesmo contribui para a tomada de conhecimento em relação as suas limitações, aprendendo a lidar e administrar suas emoções, força, agressividade, convivência, trabalho em grupo, comunicação, etc.

De fato, o brincar não pode ser mero resultado de algo imaginado ou inventado pela criança, mas pela lógica está compondo uma notável vontade de a criança se desenvolver com alegria, participar e interagir, o que poderá aguçar sua inteligência e seu estilo de vida (LEAL, 2017, pg. 21)

Leal apud Borba (2017), compreende que a criança brinca por brincar, e que isso sempre proporciona a aprendizagem e o desenvolvimento, ela possui um enorme papel significativo na vida de todas as crianças em relação ao seu desenvolvimento cognitivo, social/afetivo e motor. O brincar ainda para Leal (2017) permite que a criança construa significados e os separem, conforme as situações.

Contudo, levando se em consideração os diversos benefícios que o brincar e o jogar proporcionam à criança, no próximo capítulo iremos tratar sobre os direitos das crianças e as aulas da área da Educação Infantil, em específico as aulas de Movimento, a fim de descobrir a sua importância, conhecer o que é necessário para que os alunos que estão nessa etapa possam desenvolver-se integralmente e o que deve ser trabalhado de modo que possibilite para que isso ocorra.

2 AS AULAS DE MOVIMENTO PARA CRIANÇAS DE 4 A 6 ANOS, A PARTIR DE LEIS E TEÓRICOS QUE EMBASAM A EDUCAÇÃO INFANTIL

Esta seção tem por objetivo conceituar e tratar sobre a importância das aulas de movimento em especial às crianças com faixa etária entre 4 a 5 anos, e os direitos que as mesmas possuem desde o seu nascimento. Tendo assim como base as seguintes leis que as amparam e documentos que tratam sobre: Base Nacional Comum Curricular de 2017, Constituição Federal de 1988, Estatuto da criança e do Adolescente lei 8.069/90, Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil de 2006 volume 1 e Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil de 1998 volume 3.

2.1 Os Direitos das crianças da Educação Infantil e os deveres da sociedade (escolar e familiar)

Segundo as Leis de Diretrizes e Bases 9394/96 (LDB) por Brasil (2017), são estabelecidas as diretrizes e bases da educação nacional em relação à Educação Infantil (pré-escolar) e outras etapas:

- I - educação básica obrigatória e gratuita dos 4 (quatro) aos 17 (dezesete) anos de idade, organizada da seguinte forma: (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013)
 - a) pré-escola; (Incluído pela Lei nº 12.796, de 2013)
 - b) ensino fundamental; (Incluído pela Lei nº 12.796, de 2013)
 - c) ensino médio; (Incluído pela Lei nº 12.796, de 2013) (BRASIL, 1996).

O pré-escolar ou Educação Infantil mais comumente conhecida, por ser a primeira etapa da Educação básica, possui um importante papel na vida da criança, pois nela está a responsabilidade pela formação integral do aluno, sendo exatamente no ambiente escolar que ocorre com maior facilidade este desenvolvimento social, motor, e cognitivo dos alunos que conseqüentemente agregam com suas ações realizadas fora da escola.

Segundo a Constituição Federal de 1998 em seu cap. III, Art. 205 “A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa [...]”, sendo as Instituições de Ensino disponibilizadas pelo Município.

Teresa Lleixá Ribas (2004) afirma que, as referências da família, das instituições e os fatores sociais se transformam em elementos que aprimoram a ação educativa, pois a criança possui diferentes etapas de desenvolvimento e conforme progride, avança não só como aluno e sim como um membro da sociedade em que está incluso.

Os Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil, vol. 1, que possuem em seu documento “[...] referências de qualidade para a Educação Infantil a serem utilizadas pelos sistemas educacionais [...]” (BRASIL, 2006, p. 3), que visam a promoção da igualdade, ou seja, a quebra do preconceito entre as multiculturalidades, o crescimento e o desenvolvimento do aluno e a qualidade da Educação Infantil, ainda complementam as ações da família e da escola que devem ser desempenhada pelos mesmos.

Para tanto, conforme Brasil (2006), a criança é um ser único, em que cada uma possui suas características próprias que não se iguala à de ninguém. Está sempre passando por processos de transformação e apesar da pouca idade, pode ser considerado um ser completo que está em desenvolvimento (cognitivo, motor e afetivo), crescimento (altura, massa corporal) e que desde seu nascimento interage com o que está ao seu redor.

Esta interação ainda com base no autor, permite uma potencialização do desenvolvimento infantil, e proporciona momentos no qual a criança presencia os acontecimentos à sua volta, em sua casa, ruas, creches, assim ampliando o seu universo independente dos seus costumes, raça, religião, etc.

Porém, há uma grande dependência dos adultos, tanto nos cuidados quanto na educação, contudo, essa evolução só pode ser adquirida por meio das ações conjuntas da família e também dos professores. Brasil (2006, p. 19), afirma em seu documento que para que a criança cresça e desenvolva são necessários cuidados:

[...] As crianças precisam ser apoiadas em suas iniciativas espontâneas e incentivadas a:

- brincar;
- movimentar-se em espaços amplos e ao ar livre;
- expressar sentimentos e pensamentos;
- desenvolver a imaginação, a curiosidade e a capacidade de expressão;
- ampliar permanentemente conhecimentos a respeito do mundo da natureza e da cultura apoiadas por estratégias pedagógicas apropriadas;

- diversificar atividades, escolhas e companheiros de interação em creches, pré-escolas e centros de Educação Infantil (BRASIL, 2006, p. 19).

Neste documento ainda é enfatizado que na Educação Infantil, as crianças atendidas possuem a faixa etária entre 0 anos à 6 anos de idade, e a ela são contempladas o direito de atendimento a todas as suas necessidades, que vão desde o educar até a sua alimentação e higiene pessoal, oferecendo também aconchego e segurança, isto é, uma ação desempenhada pelo Município que é responsável pela Educação Infantil em parceria com o Estado, as instâncias federais e também com a sociedade.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017, complementa que existem direitos de aprendizagem e de desenvolvimento que garantem que “[...] as crianças aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo [...], nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural.” (BRASIL, 2017, p. 37), ou seja, espaços que permitem que a criança desempenhe o seu papel e formule conhecimentos sobre si própria.

Sendo esses direitos, expostos logo abaixo:

- **Conviver** com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.
- **Brincar** cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.
- **Participar** ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando.
- **Explorar** movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.
- **Expressar**, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.
- **Conhecer-se** e construir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de

pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário (BRASIL, 2017, p. 38).

De acordo com a citação acima, é possível compreender que se houver o cumprimento dos direitos dessas crianças nessa fase, proporcionados pela instituição de ensino, sociedade e família, é possível que as mesmas desenvolvam-se e aprendam de modo espontâneo/natural.

É de suma importância salientar que para que as crianças alcancem os seus direitos de forma plena, é indispensável que haja a ação conjunta entre Estado, família, escola e sociedade, uma vez que não deve ser deixada apenas nas mãos da escola ou até mesmo da família, cada um possui as suas responsabilidades (assunto com maior aprofundamento no item 2.2, logo abaixo).

Portanto, é direito da criança ter acesso à educação de forma gratuita desde seu nascimento, de modo que sejam atendidas e respeitadas suas necessidades e direitos que as mesmas possuem, para que assim alcancem o seu desenvolvimento integral, principal objetivo a ser alcançado nesta etapa.

2.2 Estatuto da Criança e do adolescente: o direito à educação e ao brincar

O Estatuto da Criança e do adolescente (ECA) contemplado pela lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990, complementa a Constituição Federal de 1988, assegurando o direito à vida, concedendo-lhe a proteção absoluta à criança, além de diversos direitos estabelecidos que as amparam desde o seu nascimento até os seus 18 anos de idade, segundo Brasil (2019), sua versão mais atualizada do ECA.

Dentre esses direitos, está:

Art. 15. A criança e o adolescente têm direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição e nas leis.

Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: I - ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais;

II - opinião e expressão;

III - crença e culto religioso;

IV - brincar, praticar esportes e divertir-se;

V - participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação;

VI - participar da vida política, na forma da lei;

VII - buscar refúgio, auxílio e orientação (BRASIL, 2019, p. 21).

O brincar, praticar esporte e se divertir é um direito no qual o poder público deve proporcionar para atender à todas as crianças e adolescentes, de modo que a criatividade seja exercitada e seu pensamento seja construído adaptado ao mundo em que está inserido, expressando seus sentimentos e ideias para crescer e se tornar um cidadão de bem.

A lei abarca também outros direitos, sendo um deles o direito à Educação, à Cultura, ao Esporte e ao Lazer, inciso no capítulo IV p. 43 do documento de 2019, em que o poder público é quem deve fornecer o necessário, como as instituições de ensino e também recursos para programações culturais.

Dentre o documento ECA, também está a Lei da Primeira infância, contemplada pela lei nº 13.257, de 08 de março de 2016, que trata somente dos direitos das crianças desde seu nascimento aos seus 6 anos, a mesma tem por objetivo garantir o desenvolvimento integral do aluno.

A mesma ainda garante que para que haja a inclusão da criança de modo que a torne cidadã ativa e participativa, a elas são concedidas áreas que priorizam a primeira infância, porém, cumprida somente se houver a ação conjunta entre sociedade, escola e família.

2.3 Aulas de movimento: conceito, objetivos e conteúdos de acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil de 1998

As instituições de ensino (da creche ao pré-escolar) contam com eixos norteadores que Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), Volume 3, por Brasil (1998, p. 7) servem para “[...] construção das diferentes linguagens das crianças” necessárias para um bom desenvolvimento do aluno e preparação dos mesmos para as ações futuras. Dentre eles estão a Música, Movimento, Artes, Linguagem Oral, entre outros.

O Movimento, segundo o RCNEI (1998) são aulas que estão presentes na Educação Infantil atendendo crianças da creche I ao pré III, com o objetivo de organização da motricidade da criança, no qual com o auxílio de atividades que ampliem a cultura corporal do movimento, e consigam desenvolver as habilidades motoras fundamentais citadas por Gallahue, Ozmun e Goodway (2013) em sua obra.

Por meio dessas aulas é possível experimentar as diversas possibilidades na realização de movimentos e a interação com o mundo, o corpo transmite informações,

linguagens corporais que falam por si só, permitindo a comunicação através das expressões, além de obter maior controle do próprio corpo.

Essas aulas contemplam as funções motoras, RCNEI (1998, p. 15) afirma que o trabalho com movimento assegura o “[...] desenvolvimento de aspectos específicos da motricidade das crianças, abrangendo uma reflexão acerca das posturas corporais implicadas nas atividades cotidianas [...]”. Portanto, para que isso ocorra, existem profissionais capacitados para este trabalho.

Conforme o documento, as aulas de Movimento, devem mobilizar os alunos a querer realizar as atividades por vontade própria. A mobilidade, o modo de agir, brincar, e se expressar deve ser natural do aluno, conforme as ações, o professor deve observar para levar o lúdico para suas práticas e atender as necessidades das crianças.

O ambiente para a realização dessas aulas, deve ser proporcionado pela instituição, afirma Brasil (2017) e quanto mais desafiador for mais instigada a criança ficará em fazer tal atividade, e ao realizar aprenderá sobre suas limitações, ampliará seu conhecimento sobre si, vencerá seus desafios que forem impostos e ampliará sua linguagem.

Com base no documento as crianças de 4 à 6 anos estão aprimorando suas habilidades, e ampliando outros diversos gestos, o lúdico continua fazendo parte de si, contudo, possuem desvios de atenção, uma hora estão pintando com um lápis outrora estão brincando com o lápis dando outra função a ele que não seja a de escrever.

Para Brasil (2017), com o tempo a criança passa a pensar antes de realizar um movimento, passa a permanecer por um determinado tempo na mesma posição sustentando seu corpo por meio do trabalho de diversos músculos, assim, a mesma constrói seu próprio repertório, terá mais facilidade ao que é comum praticar conforme sua cultura, e terá dificuldade de realizar o que uma pessoa de outra cultura sabe realizar.

Nesta faixa etária existem objetivos a serem cumpridos estabelecidos por Brasil (1998), para que as crianças tenham oportunidades de modo que alcancem o domínio e consigam desenvolver sem nenhuma restrição diversos movimentos.

- ampliar as possibilidades expressivas do próprio movimento, utilizando gestos diversos e o ritmo corporal nas suas brincadeiras, danças, jogos e demais situações de interação;

- explorar diferentes qualidades e dinâmicas do movimento, como força, velocidade, resistência e flexibilidade, conhecendo gradativamente os limites e as potencialidades de seu corpo;
- controlar gradualmente o próprio movimento, aperfeiçoando seus recursos de deslocamento e ajustando suas habilidades motoras para utilização em jogos, brincadeiras, danças e demais situações;
- utilizar os movimentos de preensão, encaixe, lançamento etc., para ampliar suas possibilidades de manuseio dos diferentes materiais e objetos;
- apropriar-se progressivamente da imagem global de seu corpo, conhecendo e identificando seus segmentos e elementos e desenvolvendo cada vez mais uma atitude de interesse e cuidado com o próprio corpo (BRASIL, 1998, p. 27).

Quanto aos conteúdos, os mesmos devem respeitar as faixas etárias, “[...] priorizar o desenvolvimento das capacidades expressivas e instrumentais do movimento” (RCNEI, 1998, p. 29), e proporcionar diversas vivências para que os alunos desfrutem de suas experiências e conseqüentemente amplie sua cultura corporal do movimento que estão subdivididos em Expressividade e Coordenação e Equilíbrio.

As atividades proporcionadas aos alunos, possuem um grande significado aos mesmos, pois elas permitem a expressão corporal onde cada um transmite seus sentimentos e também adequam seus movimentos, posturas e aperfeiçoamento das habilidades.

A expressão é uma dimensão que para a RCNEI (1998) está presente no cotidiano, permitindo que a criança se adeque à novos significados por meio da expressão. Essa dimensão trabalha os sentimentos, comunicação e autonomia, a dança e a mímica pode ser um dos exemplos de atividades que permitem trabalhar a expressão corporal.

RCNEI (1998), ressalta que os jogos e brincadeiras tornam-se ferramentas contribuintes para o desenvolvimento da coordenação e equilíbrio, além de ensinar o aluno à ter respeito ao próximo e compreender que nem sempre ele vai ganhar ou perder nas brincadeiras que são compostas por regras, também promove a manutenção corporal, fortalecimento de músculos, e o desenvolvimento das habilidades, etc.

Portanto, esses conteúdos possibilitam que a criança passe a ter um maior conhecimento sobre seu corpo, coordenar suas habilidades, desenvolver seu cognitivo, pois começa a pensar antes de agir, e também a executar atividades que

possuem um nível maior de dificuldade, além de proporcionar a socialização por meio do trabalho em equipe e a cooperação entre eles.

BNCC (2017) complementa que os direitos de aprendizagem e desenvolvimento citados no item 2.1, se dividem cinco campos de aprendizagem e experiências: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação e Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações, campos que devem ser trabalhadas e desenvolvidas as diferentes capacidades, em determinadas faixas etárias.

Focados para o campo Corpo, gestos e movimentos na faixa etária de 4 a 6 anos – nosso objeto de estudo, um dos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento são: “Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos [...]. Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.” (BRASIL, 2017, p. 47), no qual por meio da prática é possível permitir que o indivíduo sintá-se livre e se manifeste por meio da cultura corporal do movimento.

As habilidades são obtidas aos poucos e individualmente, alguns se desenvolvem mais rápidos e outros possuem um processo mais lento de aprendizagem e desenvolvimento, portanto, cabe ao professor analisar e identificar as dificuldades de cada um por meio de suas avaliações, respeitar o tempo necessário de cada um sem forçar e proporcionar atividades que atendam as necessidades apresentadas por cada um de seus alunos.

O professor deve permitir e aplicar atividades de modo que os alunos possam utilizar o ambiente proporcionado pela instituição, para que assim consigam explorar e adquirir maiores conhecimentos. Devem também estar atentos nas buscas por atividades que trabalham a lateralidade, realizar projetos referentes a expressividade, jogos e brincadeiras, ampliar seu conhecimento e trabalhar as diversas posturas, mas nunca deixar seus alunos parados.

RCNEI (1998) enfatiza que para que a motricidade seja desenvolvida eficientemente é necessário que a criança esteja em movimento. O ato de brincar, mover-se e explorar, proporciona a imaginação que conseqüentemente facilita na aprendizagem e no desenvolvimento motor.

2.4 A importância do movimento na Educação Infantil

Fernandes (2008), em sua pesquisa, assim como outros autores, afirma que desde o nascimento a criança já está dotada por diversos movimentos, que com o passar do tempo se modificam e aperfeiçoam-se, ao mesmo tempo em que interagem com o que está a sua volta, portanto, o movimento passa a ser considerado uma linguagem.

Os gestos, o modo de se expressar são indispensáveis e de grande importância para a formação humana de uma criança, ressaltam as autoras Garanhan e Nadolny, em que por meio do movimento, a criança passa a explorar novos lugares e formular concepções de cada instrumento que encontrar.

O movimento oferece inúmeras possibilidades de aprendizagens e, por consequência, de desenvolvimento por desenvolver as habilidades corporais, estimular a inteligência e contribuir com os relacionamentos humanos, permitindo que a criança expresse suas necessidades e vontades, podendo ser manifestados através de gestos e até mesmo com jogos e brincadeiras (FERNANDES, 2008, p. 15).

Por meio dessa prática, de acordo com a citação acima, é possível compreender que é possível atingir o desenvolvimento motor, afetivo e cognitivo de uma criança por meio do movimento, pois as ações são estimuladas, assim como a socialização entre os membros de uma sociedade.

Os jogos e brincadeiras tornam-se importantes ferramentas para o desenvolvimento, uma vez que os mesmos permitem que a criança entre em um universo lúdico em que ela cria todas as possíveis situações e aprende a lidar com elas, “[...] a criança acaba se comportando além do seu comportamento habitual, agindo até mesmo como se fosse mais do que ela é na realidade.” (FERNANDES, 2008, p. 16), afinal a mesma comanda os acontecimentos e torna-se o personagem que quiser.

Com base em Fernandes (2008), o movimento favorece a criança em seu desenvolvimento totalitário, pois a partir do momento em que a criança está em movimento, a criança sofre os devidos estímulos para que assim seu desenvolvimento cognitivo e afetivo se desenvolvam e também, principalmente suas capacidades motoras.

Para Fernandes (2008), alguns professores encaram o movimento como algo relacionado ao comportamento humano da criança, em que estar sempre em

movimentação é algo ruim, e que a melhor opção é ficar parados e quietos para evitar incômodo, porém o movimento vai além destas concepções com aspectos militaristas, onde o aluno não possui a liberdade em se expressar e sim o dever de obedecer e realizar somente aquilo que é lhe imposto nas atividades.

Ainda com base nos dizeres da autora, o movimento serve como estímulos para a facilitação da aprendizagem, e falta dele pode acarretar algumas dificuldades em relação a mesma, a falta do mover-se impede que o aluno pense, já que o mesmo não presencia situações diversificadas, que conseqüentemente faz com que o mesmo apresente dificuldades em solucionar problemas e ter autonomia para tomada de decisões.

Através do movimento lúdico a criança aprende novos conceitos, adquire informações, tem um crescimento saudável e feliz, tornando-se mais equilibrada física e emocionalmente, e, conseqüentemente, conseguirá superar com mais facilidade problemas que acabam surgindo no dia-a-dia (FERNANDES, 2008, p. 23).

A criança sofre mais estímulos no âmbito escolar como afirma (GARANHANI; NADOLNY, p. 72) “[...] a instituição de Educação Infantil é o meio em que a criança pequena extrai, experimenta, ajusta e constrói movimentos corporais provenientes da inserção e interação em um grupo diferente do seu meio familiar [...]”, portanto, é necessário que haja o movimento para que a criança vivencie e experimente as diversas possibilidades e aprenda com as mesmas.

O movimento utilizado corretamente permite novas descobertas e diversos benefícios para o desenvolvimento do ser humano, visto que ao indivíduo a construção de novas perspectivas de acordo com o que está presenciando, assim, o movimento torna-se indispensável para a formação da criança.

Contudo, com base nos conhecimentos adquiridos nessa seção e na seção anterior, no próximo capítulo iremos tratar sobre uma pesquisa realizada em um CEINF X, situado em região de periferia da cidade de Ponta Porã — MS, em que baseados em bibliografias foram aplicadas atividades de jogos e brincadeiras para que posteriormente fossem feitas análises e discussões dos resultados.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Esta pesquisa está caracterizada por uma pesquisa-ação, de caráter qualitativo, em que foi realizada no período matutino durante 14 dias, com 24 alunos, em um Centro de Educação Infantil (CEINF) situado na cidade de Ponta Porã em região de periferia.

Logo abaixo apresentaremos tópicos contendo assuntos aprofundados sobre a pesquisa, quais sejam: tipo de pesquisa; local da pesquisa; público alvo da pesquisa; instrumentos para coleta de dados e materiais utilizados e por fim, análises e discussões dos resultados.

3.1 Tipo de pesquisa

Esta pesquisa é uma pesquisa-ação, de natureza qualitativa, bibliográfica e descritiva, no qual, inicialmente foram utilizadas pesquisas bibliográficas que de acordo com Severino (2007), é aquela realizada com base em documentos impressos disponibilizados por acervos como: internet e biblioteca, assim servindo como base para a realização da pesquisa em si e elaboração dos capítulos anteriores.

A metodologia da pesquisa-ação, ainda com base no autor Severino (2007), é compreendida quando o pesquisador torna-se participante dentro da instituição escolhida, onde é possível conhecer a realidade e descobrir o que acontece a partir das ações realizadas que buscam reverter determinadas situações.

A pesquisa-ação é aquela que, além de compreender, visa intervir na situação, com vistas a modificá-la. O conhecimento visado articula-se a uma finalidade intencional de alteração da situação pesquisada. Assim ao mesmo tempo que realiza um diagnóstico e análises de uma determinada situação, a pesquisa-ação propõe o conjunto de sujeitos envolvidos mudanças que levem a um aprimoramento das práticas analisadas (SEVERINO, 2007, p. 120).

A pesquisa descritiva Segundo Gil (2008) salienta que a mesma tem como objetivo, permitir ao pesquisador que o mesmo descreva as características e ações do seu público alvo, e estabeleça relações entre variáveis, ou seja, o pesquisador tem o poder de descrever sobre seu sujeito de pesquisa.

Lüdke e André (1986) afirmam que o método de pesquisa qualitativa permite com que o pesquisador trate sobre determinado assunto, e compreenda o mesmo

expondo sua opinião, o pesquisador neste momento mantém contato com o ambiente, possibilitando a coleta de dados para posteriormente realizar análise.

3.2 Local da pesquisa

A pesquisa foi realizada no período matutino em um CEINF, situado em região de fronteira, na zona Sul do Município de Ponta Porã — MS. Com base nos dados no Projeto Político Pedagógico (PPP) da instituição, a mesma conta com 305 alunos matriculados, atendendo alunos da creche I ao Pré II.

O CEINF possui 6 salas de aulas, 1 sala de direção, 1 sala de coordenação, 1 sala de professores, 1 sala de secretaria, 1 sala de almoxarifado, 1 despensa, 1 cozinha, 1 lavanderia, 1 saguão, 1 banheiro para uso do corpo docente e 2 banheiros adaptados para crianças, além disso, conta com um amplo espaço destinado para o lazer, composto por pátio e parquinho com brinquedos ao ar livre. Contabilizando, a escola possui um total de 32 funcionários, incluindo corpo docente, técnico, administrativo e pedagógico.

O motivo da escolha do CEINF justifica-se a partir do fato em que algumas vivências, foi possível observar que os alunos realizavam sempre as mesmas atividades, conseqüentemente desenvolvendo e estimulando sempre as mesmas habilidades.

3.3 Público alvo da pesquisa

A pesquisa tem como público alvo 24 alunos com faixa etária entre 4 e 5 anos, do Pré I, que para Gallahue (2013) é a fase no qual a criança está em processo de desenvolvimento e o lúdico é um grande contribuinte para isso, uma vez que o imaginário está presente com grande ênfase em seu cotidiano assim como o desenvolvimento das habilidades motoras ocorrem com maior domínio.

3.4 Instrumento para coleta de dados e materiais utilizados

Para esta pesquisa os procedimentos utilizados foram observações e aplicações de planos de aulas elaborados, baseados em autores que abarcam a

Educação Infantil, jogos e brincadeiras, e o desenvolvimento das habilidades de cada indivíduo para as faixas etárias de 4 e 5 anos.

Contudo, para a realização da mesma foram utilizados o total de 14 dias úteis, destinados à entrega de documentos de autorização para a pesquisa, pesquisa sobre o PPP, 4 dias de observações das aulas a fim de conhecer o público, relatados em um diário de campo e 5 dias para aplicação dos planos de aula. Os documentos, planos de aula e observações, citados nesse parágrafo estão anexados no fim deste trabalho.

Como recursos foram utilizados os seguintes materiais para aplicação das aulas: bola, apito, saco, giz, bambolês, cordas, cones, mesas, cadeiras, colchões, palitos de espetinho, tinta (guache), garrafa pet e papel alumínio, e o espaço: pátio, sala e gramado.

3.5 Análise e discussões dos resultados

As observações das aulas de movimento foram realizadas do dia 25 de setembro de 2019 ao dia 1 de outubro de 2019, somente nos dias úteis, uma vez que havia uma aula em cada dia da semana, no qual as mesmas foram observadas e relatadas num diário de campo. No decorrer das 5 aulas foi possível observar que as crianças não sofriam os devidos estímulos para o seu desenvolvimento integral, logo realizavam sempre as mesmas atividades.

Sem questionamento, a professora argumentou que não haviam condições de aplicar qualquer outra atividade, devido aos horários das suas aulas serem no horário das refeições ou após as mesmas. Compreende-se que as aulas de movimento, estavam distribuídas em horários próximos às refeições (café da manhã e almoço) que dificultavam a aplicação de atividades de maior intensidade, principalmente após as refeições, desta forma, as atividades e a duração das aulas foram pensadas conforme os horários e as necessidades.

Contudo, a aplicação dos planos de aula iniciou no dia 21 de outubro de 2019 ao dia 25 de outubro de 2019, com atividades que tinham como objetivo principal, o desenvolvimento das habilidades motoras fundamentais (locomotoras, manipulativas e estabilizadoras), o cognitivo e o afetivo da criança. As aulas estavam distribuídas da seguinte forma: Segunda-feira – segunda aula; Terça-feira – quarta aula; Quarta-feira – quarta aula; Quinta-feira – primeira aula e Sexta-feira – terceira aula.

No dia da primeira aplicação do plano de aula denominado **“pega-pega aranha”**, haviam 14 alunos de ambos os sexos, no qual inicialmente foi explicado e estabelecidas as regras da brincadeira. A atividade de início consistia em um pegador que deveria imitar uma aranha e pegar os demais colegas chamados de “fugitivos”, que deveriam fugir correndo do mesmo para se proteger, conforme os fugitivos iam sendo tocados pela “aranha”, tornavam-se aranhas também, a brincadeira acabou quando todos foram pegos.

De acordo com Freire (2011, p. 53) “Qualquer jogo de pegador exige, como habilidade motora básica, velocidade de deslocamento, bem como coordenações espaciais e agilidade”. Gallahue; Ozmun e Goodway (2013, p. 249) complementa sobre a prática “[...] é uma das primeiras habilidades em que a criança desenvolve competência”. Percebe-se que por meio da atividade pega-pega é permitido que a criança explore o espaço em que está inserido além de aprimorar suas habilidades motoras, cognitivas e afetivas.

Nesta atividade foi possível identificar o lúdico dotado pelas crianças, no qual cada um imitava a aranha de seu modo, o animismo citado por Kishimoto (2013), em sua obra, foi uma das características perceptíveis aos olhos de quem estava observando a atividade. Os alunos não tiveram dificuldades em obedecer as regras da brincadeira, nem ao realizar os movimentos.

Percebeu-se que a atividade promove e estimula a socialização de modo que permite aos mesmos trabalhar em grupo, ocorrendo assim a cooperação entre eles, cognitivo ao pensar para elaborar táticas para tocar o fugitivo, além das habilidades motoras como: agilidade, coordenação motora, equilíbrio, entre outras.

No segundo plano de aula aplicado, a atividade foi **“jogo de queimada”**, haviam 18 alunos de ambos os sexos, no qual inicialmente foi explicado, estabelecidas as regras da brincadeira e realizado o alongamento dos membros. A atividade foi realizada no pátio, onde foram estabelecidos espaços para a realização da brincadeira.

A brincadeira consistia em dois grupos mistos (grupo A e grupo B), de 9 pessoas cada, no qual o jogador deveria jogar a bola nas pessoas do grupo adversário, a fim de queimar o outro, tornava-se queimada a criança que fosse tocada pela bola em alguma parte do corpo, assim indo para o espaço do lado oposto de seu grupo permanecendo em cima das flores desenhadas no chão, porém mesmo assim participando da brincadeira.

Com base nas autoras Pinto e Lopes (2009):

[...] a queimada permite que as crianças se arrisquem num jogo de alcançar a bola e, ao mesmo tempo, se esquivar dela. Um jogo de aventuras, de corrida, de voz. Um jogo que permite estar entre iguais, mas que também, pode gerar certo afastamento (PINTO; LOPES, 2009, p. 880).

Nesta atividade as crianças apresentaram dificuldades ao obedecer as regras, muitas quando foram queimadas sentiram-se tristes por pensar que tivessem saído da brincadeira, porém, ao ver que continuavam participando mesmo do lado oposto ao seu grupo retomavam a alegria ao participar. Esta atividade durou 30 minutos devido o almoço, após a refeição, em sala de aula, abriu-se um diálogo sobre a brincadeira, no qual todos os alunos disseram nunca terem jogado queimada.

No decorrer da aula, por meio da prática foi possível observar que a atividade promove ao aluno o desenvolvimento da autonomia, estímulos na coordenação motora e força na realização dos movimentos, além do cognitivo ao respeitar as limitações da área e ao pensar em quem jogar a bola para queimar, também trabalha-se a socialização, por estar caracterizado por um jogo cooperativo misto em que meninas e meninos estão no mesmo grupo com um único objetivo.

No terceiro plano de aula, a atividade aplicada foi a “**corrida do saco**”, neste dia haviam 16 alunos de ambos os sexos, a atividade foi realizada no gramado, no qual 4 alunos de cada vez realizavam a prática, os mesmos eram chamados de coelho devido ao fato de que deviam pular feito um, para chegar até o local demarcado com a corda.

Gallahue (2013) argumenta: “[...] o salto é uma habilidade complexa, que exige coordenação, força e equilíbrio [...]” (GALLAHUE; OZMUN; GOODWAY, 2013, p. 260), Rodrigues (2011) salienta que a criança dessa faixa etária possui domínio do equilíbrio.

Foi possível observar que os alunos possuíam grande dificuldade de se equilibrar e locomover-se até o local, muitos caíram durante o percurso. A atividade durou 30 minutos, devido ao almoço, após a refeição todos retornaram para a sala onde se abriu novamente um diálogo sobre a atividade.

No quarto plano de aula aplicado, a atividade realizada foi com o brinquedo “**cai-não-cai**”, feito de garrafa pet, palitos de espetinhos coloridos com tinta (guache) e bolinhas de papel alumínio. Neste dia haviam 17 alunos, a atividade aconteceu

dentro da sala de aula, em que um de cada vez assim quando chamados, deveriam ir até o brinquedo que estava posicionado no centro da sala, e retirar um dos palitos de espetinho que sustentavam as bolinhas, caso derrubassem alguma bolinha, deveriam guardar consigo até o término da brincadeira, para fazer a contagem de quantos cada um havia derrubado, sendo o com menor número de bolinhas derrubadas, o vencedor.

A brincadeira cai-não-cai, de acordo com Carvalho; Perucci e Ferreira (2012) desenvolve na criança coordenação motora fina e orientação espaço-temporal. De acordo com Rodrigues (2011) o cai não cai é um jogo intelectual que estimula a tomada de decisão e observação, o mesmo ainda com base na autora, faz parte dos jogos não motores, pois requer a utilização de poucos movimentos, assim desenvolvendo pequenos músculos.

Esta brincadeira foi escolhida, por ser uma atividade de baixa intensidade e esforço físico, pelo fato da aula ter acontecido na primeira aula e os alunos terem acabado de tomar seu café da manhã. Foi possível constatar por meio desta atividade, que muitos alunos não possuíam domínio de sua força, pois retiravam os palitos rapidamente sem ao menos pensar se a bolinha iria cair ou não, retiravam de locais óbvios que fariam com que a mesma caísse, muitos tinham medo até mesmo de retirar o palito e ao final da atividade se perderam nas contagens das bolinhas

Com essa atividade percebe-se os estímulos proporcionados, que exigem do cognitivo da criança ao pensar em qual palito retirado que evitará de derrubar a bolinha e também ao fazer as contagens das mesmas que conseqüentemente proporcionam a aprendizagem, o domínio da coordenação motora com movimentos delicados, devagar e precisos, assim permitindo o desenvolvimento de pequenos grupos musculares.

A última aula aplicada, designada como atividade “**Circuito**”, haviam 22 alunos de ambos os sexos e a atividade foi realizada no gramado. A brincadeira consistia em dois circuitos iguais um ao lado do outro, com mesas; cordas; cones; cadeiras; bambolês e colchonetes no qual estavam distribuídos por estações, em que cada um deveria passar.

A atividade foi realizada de dois em dois, no qual deviam ficar um do lado do outro, e ao sinal do apito iniciar o percurso, assim, quem terminava primeiro seria o ganhador. Ao sinal, as crianças deveriam passar por baixo da mesa, equilibrar-se andando em cima da corda, fazer zigue-zague pelos cones, passar por cima das

cadeiras e saltar de cima dela, pular dentro dos bambolês e finalizar com um rolamento frontal.

Percebeu-se que a atividade estimula e promove a consciência direcional da criança, trabalhando a lateralidade (em cima, em baixo, dentro, fora, direita, esquerda), o equilíbrio, além dos padrões de locomoção. É possível apontar que, nesta atividade, muitos alunos possuíam dificuldades de lateralidade, de subir nas cadeiras e principalmente ao realizar o rolamento frontal no colchonete. A professora ao perceber isso disse que na próxima semana ensinaria eles a “fazer cambalhota”.

O circuito Segundo Carvalho; Perucci e Ferreira (2012) trabalha as diferentes posturas da criança uma vez que a mesma realiza diversos movimentos em uma só brincadeira, assim trabalhando também sua coordenação, equilíbrio, percepção visual-motora, lateralidade e também a manutenção muscular.

A seguir, será apresentado as considerações finais do trabalho contendo a resposta da pergunta central do mesmo.

CONSIDERAÇÕES

Este trabalho tratou sobre jogos e brincadeiras focados para o âmbito da Educação Infantil, em que foi possível constatar que o lúdico, proporcionado pelas brincadeiras, possui um importante papel para o desenvolvimento cognitivo, sócio-afetivo e motor da criança, se forem estimulados corretamente durante toda a sua vida.

Os objetivos do trabalho *“conhecer sobre jogos e brincadeiras e o desenvolvimento infantil; verificar a importância do movimento para o desenvolvimento da criança e aplicar e analisar o efeito dos jogos e brincadeiras em relação ao desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor da criança na Educação Infantil”* foram realizados e alcançados.

Através dos planos de aulas aplicados foi possível identificar que as crianças não estão sofrendo os estímulos necessários para um bom desenvolvimento de sua autonomia, coordenação motora, equilíbrio, força, lateralidade, entre outras capacidades, pois na prática apresentaram grandes e visíveis dificuldades ao obedecer as regras do jogo/brincadeira e também ao realizar certos movimentos que exigiam das suas capacidades tanto física como cognitiva, contudo, foi possível identificar os estímulos sofridos durante a realização das aulas.

Apesar dos alunos possuírem um amplo espaço para realização de atividades, esses conteúdos não são trabalhados durante as aulas, a professora por sua vez limita-se com os contratempos, porém, cabe ao profissional proporcionar, planejar buscar atividades que promovam os estímulos necessários, que permitam que os mesmos explorem os espaços de maneira divertida aprendendo e se desenvolvendo brincando, uma vez que as crianças que ali estão nunca vivenciaram tais práticas em outros locais.

Contudo, respondendo a problemática exposta no início do trabalho *“Qual a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento de alunos da Educação Infantil?”*, os jogos e brincadeiras são importantes ferramentas que trabalham as diversas valências e capacidades físicas do indivíduo, visto que se aplicados e planejados corretamente para a prática do cotidiano das crianças, proporcionará aos mesmos diversos benefícios, como: manutenção e fortalecimento dos músculos, melhoria e facilitação da aprendizagem, inclusão, cooperação, desenvolvimento da autonomia, promoção da saúde, melhor qualidade de vida, entre outros.

Além disso, como relatado no último subitem, com a aplicação das 5 aulas foi possível despertar o interesse da professora em aplicar uma nova atividade, no qual a mesma percebeu que apesar das dificuldades destacadas por ela em relação aos horários de suas aulas, foi possível aplicar atividades diferenciadas que promovam o desenvolvimento da criança, uma vez que a aplicação dos planos de aula ocorreram como o planejado, mesmo com o pouco tempo.

Esta pesquisa contribuiu para minha formação como profissional, em razão de que estamos expostos à diversas realidades que muitas das vezes não conseguimos nem ao menos perceber, e que a partir das aulas aplicadas foi possível identificar os benefícios e também os malefícios que podem causar a uma criança, caso os jogos e brincadeiras não sejam aplicados corretamente ou não.

No decorrer das aulas foi possível refletir sobre a verdadeira função do profissional de Educação Física, que é proporcionar diversas atividades, adaptando as conforme as indigências, e respeitando-os conforme suas dificuldades de desenvolvimento, sem força-lo e sim estimular de acordo com as necessidades, para que assim possibilitem aos alunos, seu desenvolvimento integral, tornando-o um ser completo para suas ações futuras.

REFERENCIAS

ARRIBAS, Teresa L. **Educação Infantil: Desenvolvimento, currículo e organização escolar.** 5. ed. Porto Alegre: Artmed,2004.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente Lei n.º 8.069, de 13 de julho de 1990.** Brasília, 2019. Disponível em: <<https://www.mdh.gov.br/todas-as-noticias/2019/maio/governo-federal-lanca-nova-edicao-do-estatuto-da-crianca-e-do-adolescente-eca>> Acesso em 22 de agosto de 2019.

BRASIL. **LDB: Lei de diretrizes e bases da educação nacional.** – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 1996. Disponível em:<http://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/529732/lei_de_diretrizes_e_bases_1ed.pdf> Acesso em 23 de abril de 2019.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências.** Diário Oficial da União, Brasília, 16 de julho de 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm>. Acesso em: 23 agosto de 2019.

BRASIL. 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.** Vol. 1. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em:<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf> Acesso em 24 de agosto de 2019.

BRASIL. 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.** Vol. 3. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em:<<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf>> Acesso em 24 de agosto de 2019

BRASIL. Ministério da Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/ Secretaria de Educação Fundamental.** – Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em:<<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>> Acesso em 24 de agosto de 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC/SEF, 2017. Disponível em:< <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>> Acesso em 24 de agosto de 2019.

BRASIL. **Parâmetros nacionais de qualidade para a educação infantil/Ministério da Educação.** Vol.1. Brasília – DF, 2006. Disponível em:<<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Educinf/eduinfparqualvol1.pdf>> Acesso em 24 de agosto de 2019.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física/ Secretaria de Educação Fundamental.** – Brasília: MEC/SEF,1997. Disponível em:<<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro07.pdf>> Acesso em 24 de agosto de 2019.

CARVALHO, Ivete. ; PERUCCI, Ludmila G. ; FERREIRA, Nayara C. **Psicomotricidade: cartilha de orientação a graduando de terapia educacional.** Ribeirão Preto, 2012.

DARIDO, Suraya Cristina; JÚNIOR, Osmar Moreira de Souza. **Para ensinar Educação**

Física: Possibilidades e intervenção na escola. 7.ed. Campinas: Papyrus, 2013.

FERNANDES, Poliana A. **A importância do movimento na aprendizagem e no desenvolvimento da criança.** São Paulo: PUCS, 2008. Disponível em:<<https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/18686/2/Poliana%20Aguiar%20Fernandes.pdf>> acesso em 16 de setembro de 2019.

FERREIRA, Hécila C. S. **Desenvolvimento Infantil:** O brincar e o aprender no pré-operatório. Disponível em:<<https://www.monografias.com/pt/trabalhos3/desenvolvimento-infantil-brincar-aprender-operatorio/desenvolvimento-infantil-brincar-aprender-operatorio2.shtml>> Acesso em 20 de setembro de 2019.

FREIRE, João B. **Educação de corpo inteiro:** teoria e Prática da Educação Física. 5. ed. São Paulo: Scipione, 2009.

FREIRE, João B. **Educação de corpo inteiro:** teoria e Prática da Educação Física. 1. ed. São Paulo: Scipione, 2011.

FREIRE, João B. ; SCAGLIA, Alcides J. **Educação como Prática Corporal.** 1. ed. São Paulo: Scipione, 2003.

GALLAHUE, David L. ; OZMUN, John C. ; GOODWAY, Jackie D. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor** : bebês, crianças, adolescentes e adultos. 7. ed. Porto Alegre: AMGH, 2013.

GARANHANI, Marynelma C. ; NADOLNY, Lorena de F. **O movimento do corpo infantil:** uma linguagem da criança. UNESP. Disponível em:<<https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/447/1/01d14t04.pdf>> Acesso em 20 de agosto de 2019.

GIL, Antonio C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2008.

GROUP, Voll P. **12 atividades essenciais para o desenvolvimento infantil.** Blog Educação Física. 28 de agosto de 2017. Disponível em:< <https://blogeducacaofisica.com.br/12-atividades-na-educacao-infantil/>> Acesso em 30 de agosto de 2019.

HAETINGER, Daniela; HAETINGER, Max G. **Jogos, Recreação e Lazer.** Curitiba: IESDE Brasil S.A. 2009. 88 p.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 7.ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 14.ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LEAL, Patricia M. de F. **O brincar na Educação Infantil e o desenvolvimento integral da criança.** Pouso Alegre: UNIVAS, 2017. Disponível em:<<http://www.univas.edu.br/me/docs/dissertacoes2/144.pdf>> Acesso em 15 de setembro de 2019.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli Eliza D. A. **Pesquisas em educação:** abordagens qualitativas. São Paulo: EPU,1986.

MOLUSCO, Lula. **A importância de brincar na escola.** Jornal Livre. Disponível em:<<http://www.jornallivre.com.br/a-importancia-de-brincar-na-escola/>> Acesso em 28 de agosto de 2019.

OLIVEIRA, Vera B. de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
PINTO, Tatiane de Oliveira; LOPES, Maria de Fátima. **Brincadeira no espaço da rua e a demarcação dos gêneros da infância.** Scielo Brasil, 2009.

RODRIGUES. Maria. Manual teórico-prático de educação física infantil. 9. ed. rev., atual. E ampl. São Paulo: Ícone, 2011.

ROMAN, Eurilda D. ; STEYER, Vivian E. **A criança de 0 a 6 anos e a Educação Infantil: Um retrato Multifacetado.** 1.ed.Canoas: ULBRA, 2001.

SEVERINO, Antônio J. **Metodologia do trabalho científico.** São Paulo: Cortez,2007.

SILVA, William V. da. **O movimento corporal na Educação Infantil: em busca da compreensão do cotidiano da sala de aula.** São João del-Rei: UFSJ, 2011. Disponível em:<<https://www.ufsj.edu.br/portal2repositorio/File/mestradoeducacao/Dissertacao%20Willian%20Vagner%20da%20Silva.pdf>> Acesso em 18 de agosto de 2019.

SILVA. Adriana A. **A importância do brincar na Educação Infantil.** São Paulo: PUCS, 2007. Disponível em:<<https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/18588/2/Adriana%20Alves%20Silva.pdf>> Acesso em 15 de setembro de 2019.

SOUZA, Karen S. ; SOARES, Adriana. **Aprendizado através de jogos e brincadeiras.** Revista EnsiQlopedia – FACOS/CNEC Osório Vol. 9 – N° 1 – Out/2012. Disponível em:<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://facos.edu.br/publicacoes/revistas/ensiqlopedia/outubro_2012/pdf/aprendizado_atraves_de_jogos_e_brincadeiras.pdf&ved=2ahUKEwiwyKj1oqPkAhUHGbKGFh0cBOwQFjAAegQIBB&usq=AOvVaw2Val9-2wqRyZKN2iVtpMxm> Acesso em 27 de agosto de 2019

ZANLUCHI, Fernando B. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação.** Londrina: O autor, 2005.

ANEXOS



FACULDADES MAGSUL
Educação Física: Aut. Port. nº 766 de 31/05/2000/Rec. Port. nº 3.755 de 24/10/05/Renovação Rec. Port. SERES/MEC nº 794, de 14/12/2016,
D.O.U. nº 240, de 15/12/2016

Mantida pela A.E.S.P.

Av. Presidente Vargas, 725 – Centro – Tel.: (67) 3437-3804 – Ponta Porã – MS

Home Page: www.magsul-ms.com.br

E-mail: graduacaomagsul@gmail.com; secretariamagsul@gmail.com e ed.fisicamagsul@terra.com.br

ANEXO A

Autorização de Pesquisa (TCC)

Prezado(a) Diretor(a):

Solicito autorização para que o(a) acadêmico(a): Gabrieli Costa Alves do 6º semestre do Curso de Educação Física, realize pesquisa, para um trabalho referente à disciplina de Trabalho de Conclusão Interdisciplinar II, neste estabelecimento de Ensino.

Certos de contarmos com vossa valiosa colaboração, antecipamos agradecimentos.

Atenciosamente,

Prof. Me. João Antônio da Silva Barbosa
Coord. do Curso de Educação Física



Educação Física: Aut. Port. nº 766 de 31/05/2000/Rec. Port. nº 3.755 de 24/10/05/Renovação Rec. Port. SERES/MEC nº 794, de 14/12/2016, D.O.U. nº 240, de 15/12/2016

Mantida pela A.E.S.P.

Av. Presidente Vargas, 725 – Centro – Tel.: (67) 3437-3804 – Ponta Porã – MS

Home Page: www.magsul-ms.com.br

E-mail: graduacaomagsul@gmail.com; secretariamagsul@gmail.com e ed.fisicamagsul@terra.com.br

ANEXO B

TERMO DE COMPROMISSO DA INSTITUIÇÃO ESCOLAR

Sirvo-me desta para informar que atendo à solicitação de autorização para que **Gabrieli Costa Alves**, acadêmica do curso de Educação Física das Faculdades Magsul tenha acesso ao CEINF “X”, para que para realização de pesquisa para a elaboração do seu trabalho de conclusão de curso, com o objetivo de analisar a importância dos Jogos e Brincadeiras no desenvolvimento de alunos da Educação Infantil.

Comprometo-me na qualidade de Coordenador Pedagógico deste Centro Educacional de Ensino a desenvolver aquilo que me compete com rigor e compromisso ao que se refere ao bom desenvolvimento do estudo e auxílio na coleta de dados. Entendendo que a coleta de dados e seus resultados serão para realização do Trabalho de Conclusão de Curso Interdisciplinar intitulado “**Jogos e brincadeiras: uma importante ferramenta para o desenvolvimento de alunos da Educação Infantil**”.

Destaco que estamos cientes de pesquisa e entendemos seus objetivos, e, enquanto instituição escolar, comprometemo-nos a oferecer total suporte no que diz respeito à realização da pesquisa descrita

Ponta Porã, 23 de setembro de 2019.

Coordenadora Pedagógica da Instituição



Educação Física: Aut. Port. nº 766 de 31/05/2000 / Rec. Port. nº 3.755 de 24/10/05 / Renovação Rec. Port. SERES/MEC nº 286 de 21/12/2012

Mantida pela A.E.S.P.

Av. Presidente Vargas, 725 – Centro – Tel.: (67)3437-3805 – Ponta Porã – MS
Home Page: www.magsul-ms.com.br E-mail: magsul@terra.com.br

ANEXO C

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO (TCLE)

Eu, **NOME DO PAI OU MÃE**, responsável pelo (a) aluno (a) **NOME DO ALUNO (A)**, declaro que autorizo o (a) mesmo (a) a participar da pesquisa intitulada “Jogos e Brincadeiras: uma importante ferramenta para o desenvolvimento de alunos da Educação Infantil” sendo este, um estudo que mostra a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento de alunos da Educação Infantil. Com isso, afirmo que entendi os seguintes objetivos do estudo: conhecer sobre jogos e brincadeiras, e o desenvolvimento infantil; verificar a importância do movimento no desenvolvimento da criança; aplicar e analisar o efeito dos Jogos e brincadeiras em relação ao desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor da criança na Educação Infantil. Li o conteúdo do texto, recebi uma cópia do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e entendi as informações relacionadas à participação de meu dependente que estão direcionadas à realizar cinco atividades práticas relacionadas à jogos e brincadeiras, elaboradas e aplicadas pelo pesquisador. E não receberá benefícios financeiros e concordo em sua participação, podendo desistir em qualquer etapa e retirar meu consentimento, sem penalidades, prejuízo ou perda.

E, estou a par da garantia de sigilo das informações do meu dependente enquanto participante da pesquisa, assim como a garantia do direito a ressarcimento a despesas decorrentes da sua participação na pesquisa e indenização diante de eventuais danos decorrentes da pesquisa, e se for notada qualquer variação de comportamento que possa originar desconforto para qualquer participante estudo serão tomadas providências para prevenção, diagnóstico ou tratamento das causas, que neste caso, de total responsabilidade do pesquisador responsável. Estou ciente que terei acesso aos dados registrados e reforço que meu dependente não foi submetido (a) à pressão ou intimidação para participar da pesquisa.

Entendo ainda que a relação entre pesquisador e sujeitos pesquisados se baseia unicamente por meio do interacionismo simbólico, no qual o pesquisador observa e analisa a construção e reconstrução da realidade subjetiva e da realidade

social dos sujeitos. Não existe nenhum tipo de vínculo entre pesquisador e sujeitos da pesquisa fora do âmbito do estudo.

Ponta Porã - MS, ____ de outubro de 2019.

Assinatura do (a) responsável

Assinatura do (a) acadêmico



Educação Física: Aut. Port. nº 766 de 31/05/2000 / Rec. Port. nº 3.755 de 24/10/05 / Renovação Rec. Port. SERES/MEC nº 286 de 21/12/2012

Mantida pela A.E.S.P.

Av. Presidente Vargas, 725 – Centro – Tel.: (67)3437-3805 – Ponta Porã – MS
Home Page: www.magsul-ms.com.br E-mail: magsul@terra.com.br

ANEXO D

TERMO ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TALE)

Você está sendo convidado (a) para participar, como voluntário, em uma pesquisa de campo. Após ser esclarecido (a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado (a) de forma alguma. Salientamos que sua integridade física e psicológica será mantida durante a realização da pesquisa.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

Pesquisador Responsável: Gabrieli Costa Alves tel: (67) 99814 - 7715

O objetivo principal é analisar a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento de alunos da Educação Infantil, observar as aulas e aplicar atividades voltadas para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor da criança, para que alguns dados sejam levantados e fornecidos, principalmente no que se refere ao desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor dos sujeitos participantes. As observações de suas aulas serão feitas durante 5 dias, e os planos serão aplicados em 5 aulas de movimento.

Sendo sujeito dessa pesquisa, não haverá em decorrência de sua participação, indenizações ou despesas. Ela é relevante e imprescindível tanto para a sociedade em geral quanto para sociedade científica, pois, ajudará no esclarecimento de vários elementos atinentes ao desenvolvimento da pesquisa, tanto na formação quanto após ela. Deste modo, sua participação resume-se em observar suas aulas e o relato das mesmas em um diário de campo. Os dados coletados servirão de suporte para análise que comporá um trabalho a ser apresentado ao Curso de Educação Física das Faculdades Magsul, sob orientação da Prof^a Ma. Bruna Rafaela Bobato Serejo.

O período de sua participação nessa pesquisa resume-se ao tempo de observação de 5 aulas de movimento ministradas por você, e 5 aulas de aplicação de

atividades, no qual estará acompanhando os sujeitos de pesquisa. Será garantido o sigilo e anonimato, portanto, não há riscos de identificação de sua pessoa ou das respectivas respostas dadas. Há ainda a possibilidade da retirada do consentimento a qualquer tempo, bastando, para isso, entrar em contato com a pesquisadora já identificada.

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu, **NOME DA PROFESSOR (A)**, abaixo assinado, concordo em participar do estudo, como sujeito. Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pelo (a) pesquisador (a) sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve à qualquer penalidade ou interrupção de meu acompanhamento/assistência/tratamento.

Local e data: _____

Nome e Assinatura da professora: _____

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do sujeito em participar.

Ponta Porã - MS, ____ de outubro de 2019.

APÊNDICES

DIÁRIO DE CAMPO

As aulas do Pré I, dão início às 07:00 da manhã, em sequência por volta das 07:10/07:15 as crianças tomam o café da manhã, às 10hrs é feita a refeição principal (almoço) e as 11:10 é o término das aulas. As aulas de movimento são aplicadas por uma professora graduada em Educação Física, concursada da rede municipal da cidade.

1° dia: 25/09/2019 (quarta-feira) 4° aula 09:30 -10:20

Na aula de movimento a professora ficou fazendo seu diário enquanto os alunos terminavam a atividade (fazer bolinhas de papel e colar) que a professora regente havia passado sobre a primavera, conforme iam terminando a professora pedia para que sentassem no tapete para assistir desenho com cantigas, em seguida às 10:00 horas, todos foram lanchar (durou em torno de 20 minutos) e ao retornar para a sala, continuaram assistindo até o término da aula

2° dia: 26/09/2019 (quinta-feira) 1° aula 07:00 – 07:50

Conforme os alunos iam chegando a professora pedia que ficassem sentados em seus lugares até serem chamados para o café da manhã que ocorrerá às 7:15 café, o café durou em torno de 10 minutos, todos retornaram para a sala e ficaram durante 25 minutos assistindo até a troca de professora.

3° dia: 27/09/2019 (sexta-feira) 3° aula 08:40 – 09:30

Durante toda a aula de 50 minutos os alunos permaneceram sentados cantando, realizando apenas movimentos com os membros superiores.

4° dia: 01/10/2019 (terça-feira) 4° aula 09:30 – 10:20 e 5° aula 10:20 – 11:10 (referente a falta do dia 30/09)

Os alunos fizeram um passeio de trenzinho pela cidade, ao retornar almoçaram às 10hrs e retornaram para a sala. Na 5° aula às 10:20, a professora levou os mesmos para o pátio e pediu que todos ficassem sentados até a mãe chegar para buscá-los. Muitos queriam brincar, mas quando levantavam do lugar a professora pedia que os mesmos sentassem e aguardassem a chegada dos pais. Os alunos permaneceram sem realizar qualquer atividade por mais 50 minutos.



PLANO DE AULA 01 – PEGA-PEGA ARANHA

Nome: Gabrieli Costa Alves	
Nível de Ensino: Educação Infantil	
Turma: Pré I	
Quantidade de alunos: 24 alunos	Faixa etária: 4 e 5 anos
Regência número: 1	
Data: 21/10/2019	Horário: 07:50 às 08:40 (segunda aula)
1. Conteúdo:	
Jogos e Brincadeiras	
2. Objetivo:	
<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver habilidades motoras fundamentais: locomotores (rastejar e correr), manipulativos (pegar, tocar, agarrar) e estabilizadores (equilibrar) - Estimular cognitivo e a socialização - Desenvolver pequenas regras 	
3. Desenvolvimento/ metodologia:	
<p>Apresentar aos alunos a atividade, em seguida levar os para o pátio, para realizar alongamento dos membros e a atividade proposta.</p> <p>1 - Atividade: Iniciar com a explicação sobre a brincadeira e delimitar as regras que devem ser obedecidas. Um aluno será sorteado para ser o pegador, o mesmo será chamado de “aranha” e imitará a mesma rastejando pelo chão tentando pegar seus colegas, quem for pego torna – se uma aranha e ajuda o pegador</p> <p>Obs: A brincadeira acaba quando todo mundo for pego.</p>	
4. Recursos/ materiais:	
Pátio/sala ou gramado	
5. Avaliação:	
Participação e desenvolvimento	
6. Referências utilizadas:	
<p>CARVALHO, Ivete. PERUCCI, Ludmila Gonçalves. FERREIRA, Nayara Cristina. Psicomotricidade: cartilha de orientação a graduando de terapia educacional. Ribeirão Preto, 2012</p>	



PLANO DE AULA 02 – QUEIMADA

Nome: Gabrieli Costa Alves	
Nível de Ensino: Educação Infantil	
Turma: Pré I	
Quantidade de alunos: 24 alunos	Faixa etária: 4 e 5 anos
Regência número: 2	
Data: 22/10/2019	Horário: 09:30 às 10:20 (quarta aula)
1. Conteúdo:	
Jogos e Brincadeiras	
2. Objetivo:	
<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver as habilidades motoras fundamentais: locomotores (correr, saltar); estabilizadores (equilibrar, esquivar-se, virar-se) e manipulativos (agarrar, segurar, arremessar) - Estimular o cognitivo e a socialização - Desenvolver pequenas regras 	
3. Desenvolvimento/ metodologia:	
<p>Apresentar aos alunos a atividade, em seguida levar os para o pátio, para realizar alongamento dos membros e a atividade proposta.</p> <p>1 - Atividade: Iniciar com a explicação sobre a brincadeira e delimitar as regras que devem ser obedecidas. A Turma será dividida em dois grupos em que ficarão separadas por uma linha média desenhada no chão. As crianças tentam acertar a bola umas nas outras, ao acertar a bola em alguma parte de seu corpo, essa mesma está “queimada” e passará para linha do final da equipe contrária. A equipe vencedora é a equipe que ficar com o último sem ser “queimado”.</p>	
4. Recursos/ materiais:	
Pátio, giz, bola	
5. Avaliação:	
Participação e desenvolvimento	
6. Referências utilizadas:	
<p>CARVALHO, Ivete. PERUCCI, Ludmila Gonçalves. FERREIRA, Nayara Cristina. Psicomotricidade: cartilha de orientação a graduando de terapia educacional. Ribeirão Preto, 2012</p>	



PLANO DE AULA 03 – CORRIDA DO SACO

Nome: Gabrieli Costa Alves	
Nível de Ensino: Educação Infantil	
Turma: Pré I	
Quantidade de alunos: 24 alunos	Faixa etária: 4 e 5 anos
Regência número: 3	
Data: 23/10/2019	Horário: 09:30 às 10:20 (quarta aula)
1. Conteúdo:	
Jogos e Brincadeiras	
2. Objetivo:	
<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver as habilidades motoras fundamentais: locomotoras (saltar correr) estabilizadores (equilibrar, girar) e manipulativos (agarrar/segurar) - Estimular o cognitivo e a socialização - Desenvolver pequenas regras 	
3. Desenvolvimento/ metodologia:	
<p>Apresentar aos alunos a atividade, em seguida levar os para o gramado, para realizar alongamento dos membros e a atividade proposta.</p> <p>1 - Atividade: Iniciar com a explicação sobre a brincadeira e delimitar as regras que devem ser obedecidas. A turma será dividida em dois times, onde os componentes deverão estar posicionados em fila indiana, e o primeiro aluno de cada grupo estará dentro de um saco. Ao sinal, os dois sairão pulando como um coelho segurando o saco (até a linha da cintura) em direção ao local marcado com a corda, ao chegar deverá retornar ao lugar de onde partiram, passando o saco para o próximo colega da fila, para o mesmo realizar a mesma atividade.</p> <p>Obs: O grupo que terminar primeiro será o vencedor.</p>	
4. Recursos/ materiais:	
Gramado, sacos, corda e apito	
5. Avaliação:	
Participação e desenvolvimento	
6. Referências utilizadas:	
<p>CARVALHO, Ivete. PERUCCI, Ludmila Gonçalves. FERREIRA, Nayara Cristina. Psicomotricidade: cartilha de orientação a graduando de terapia educacional. Ribeirão Preto, 2012</p>	



PLANO DE AULA 04 – CAI NÃO CAI

Nome: Gabrieli Costa Alves	
Nível de Ensino: Educação Infantil	
Turma: Pré I	
Quantidade de alunos: 24 alunos	Faixa etária: 4 e 5 anos
Regência número: 4	
Data: 24/10/2019	Horário: 07:00 às 07:50 (primeira aula)
1. Conteúdo:	
Jogos e Brincadeiras	
2. Objetivo:	
<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver as habilidades motoras fundamentais: estabilizadores (controle e equilíbrio) e manipulativas (puxar, aplicar força, pegar, tocar) - Estimular o cognitivo e a socialização - Desenvolver pequenas regras 	
3. Desenvolvimento/ metodologia:	
Apresentar aos alunos a atividade em sala, em sequência realizar alongamento dos membros e a atividade proposta.	
<p>1 - Atividade: Iniciar com a explicação sobre a brincadeira e delimitar as regras que devem ser obedecidas. No centro da sala estará o brinquedo cai não cai (feito de garrafa pet com vários furos onde se encaixam palitos de espetinho coloridos e bolinhas de papel alumínio emaranhadas sobre os palitos) e um aluno por vez será chamado para retirar a vareta uma de cada vez, tentando evitar que as bolinhas caiam no fundo da garrafa. Quem derrubar uma bolinha fica com ela até o final do jogo. Após todos terem participado e todas as bolinhas terem caído, cada um irá contar a quantidade de bolinhas que tem e quem obter o menor número de bolinhas é o vencedor.</p>	
4. Recursos/ materiais:	
Sala de aula, mesa, papel alumínio, garrafa pet, tinta guache e palitos de espetinho.	
5. Avaliação:	
Participação e desenvolvimento	
6. Referências utilizadas:	
CARVALHO, Ivete. PERUCCI, Ludmila Gonçalves. FERREIRA, Nayara Cristina. Psicomotricidade: cartilha de orientação a graduando de terapia educacional. Ribeirão Preto, 2012	



Educação Física: Aut. Port. nº 766 de 31/05/2000 / Rec. Port. nº 3.755 de 24/10/05 / Renovação Rec. Port. SERES/MEC nº 286 de 21/12/2012

FACULDADES MAGSUL
 Mantida pela A.E.S.P.
 Av. Presidente Vargas, 725 – Centro – Tel.: (67)3437-3805 – Ponta Porã – MS
 Home Page: www.magsul-ms.com.br E-mail: magsul@terra.com.br

PLANO DE AULA 05 – CIRCUITO

Nome: Gabrieli Costa Alves	
Nível de Ensino: Educação Infantil	
Turma: Pré I	
Quantidade de alunos: 24 alunos	Faixa etária: 4 e 5 anos
Regência número: 5	
Data: 25/10/2019	Horário: 08:40 às 09:30 (terceira aula)
1. Conteúdo:	
Jogos e Brincadeiras	
2. Objetivo:	
<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver as habilidades motoras fundamentais: locomotores (correr, andar, arrastar-se, pular); estabilizadores (equilibrar, rolar, esquivar) e manipulativos (agarrar, soltar). - Estimular o cognitivo e a socialização - Desenvolver pequenas regras 	
3. Desenvolvimento/ metodologia:	
Apresentar aos alunos a atividade, em seguida levar os para o pátio, para realizar alongamento dos membros e a atividade proposta.	
<p>1 - Atividade: Iniciar com a explicação sobre a brincadeira e delimitar as regras que devem ser obedecidas. No pátio estarão dispostos vários obstáculos para que o aluno percorra: mesa para passar por baixo; cordas para equilibrar-se andando em cima; cones para fazer zigue-zague; cadeira para rastejar por baixo; bambolês para pular dentro e colchão para fazer rolamento frontal. A sala será dividida em dois grupos organizados em fila, ao sinal do apito um de cada grupo deverá fazer o percurso, quem terminar primeiro será o vencedor, e assim sucessivamente até o último participante.</p>	
4. Recursos/ materiais:	
Pátio/sala ou gramado, cones, bambolês, corda, colchão, mesa, cadeira e apito	
5. Avaliação:	
Participação e desenvolvimento	
6. Referências utilizadas:	
<p>CARVALHO, Ivete. PERUCCI, Ludmila Gonçalves. FERREIRA, Nayara Cristina. Psicomotricidade: cartilha de orientação a graduando de terapia educacional. Ribeirão Preto, 2012</p>	