



FACULDADES MAGSUL

TATIANA DA SILVA

**A FUNÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA
EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL**

PONTA PORÃ- MS
2018

TATIANA DA SILVA

**A FUNÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA
EDUCAÇÃO FÍSICA 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.
Orientadora: Prof^a. Ma. Adriana Langer.

PONTA PORÃ- MS
2018

TATIANA DA SILVA

**A FUNÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA
EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL**

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

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Ma. Adriana Langer
Orientadora
Faculdades Magsul

Prof. Me. Silvano Ferreira de Araújo
Examinador
Faculdades Magsul

Ponta Porã-MS, 11 de dezembro de 2018.

Dedico este trabalho à Helena, mãe e amiga, pelas oportunidades e estímulos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente a Deus pelo dom da vida, por seu amor infinito, sem Ele nada sou. Agradeço à minha mãe, Helena Alves da Silva, que sempre esteve ao meu lado, sendo pai e mãe, minha maior incentivadora. Muitas vezes, renunciou aos seus sonhos para que eu pudesse realizar o meu. Essa conquista é sua!

Aos amigos que ganhei ao longo dos três anos de faculdade agradeço pela parceria e motivação. Levarei no coração as lembranças de cada um de vocês: Elaine Sanchez Duré, Claudiléia da Silva, Fredy Salomão e Marielle Venâncio, com seu carro azul chumbo. Especialmente à Gisele Barbosa Domingues, que encarou comigo grandes projetos. A frase que nos define nesses três anos de curso é: *“Você vai? Se tu for eu vou!”*. Obrigada por ser esta pessoa incrível e doce!

À minha orientadora, professora Adriana Langer, que acreditou em mim, que ouviu pacientemente as minhas aflições, e que com seu conhecimento e experiência sempre me motivou. Aqui expresso meu reconhecimento e admiração pela sua competência profissional e minha gratidão por sua amizade e pela forma humana que conduziu minha orientação.

Ao professor Silvano Ferreira de Araújo por aceitar fazer parte da banca examinadora deste trabalho e contribuir com sua experiência e conhecimento em minha formação profissional. Tenha a certeza de que, hoje, vejo a Filosofia de outra forma, como novidade.

Minha imensa gratidão ao querido professor e coordenador João Antonio da Silva Barbosa. Obrigada pelas inúmeras contribuições, pelas conversas e pelo exemplo de docência, e por isso é grande referência para mim.

À minha querida professora Wanessa Pucciariello Ramos por ter me apresentado a Educação Física em 2015. Lembro, como se fosse hoje, daquele estágio do Normal Médio no qual tive o privilégio de observar sua aula. Obrigada por sempre acreditar em meu potencial e puxar minha orelha quando foi necessária, e obrigada pelo carinho que tens por minha mãe!

À professora Ana Paula Moreira de Sousa por seus ensinamentos e por ter me levantado quando estava desanimada e querendo desistir de mim mesma. *“Prô”* voe alto sempre! Com a senhora aprendi que muitas vezes devemos deixar de lado algumas coisas para alcançar objetivos, e por isso estou concluindo o curso.

A todos os professores e mestres que dedicaram seu tempo e sabedoria para que minha formação acadêmica fosse um aprendizado de vida, especialmente: Reginaldo Alcalá, Cristiane O. Soares, Genivaldo Alves, Adan Medina, Sebastião Marcos, Gabriel Maia, Diego Izidro, Raphael Franco, Camila Cabral, Camila Riquelme e Cláudia Ribeiro.

Obrigada à bibliotecária Tatiane Brandão por sempre ter me auxiliado, mesmo naqueles momentos de desespero em busca de livro. Só tenho a agradecer por sua dedicação com nós acadêmicos. Amamos seu jeito doce incrível de ser!

Ao Curso de Educação Física das Faculdades Magsul! Obrigada a todos que, mesmo não citados aqui, sem os quais eu jamais chegaria até aqui sozinha. Minha eterna gratidão por terem colaborado para que este sonho pudesse ser concretizado. Tanto contribuíram para a conclusão desta etapa e para a construção da Tatiana da Silva que sou hoje.

Por último, mas não menos importantes, dedico este trabalho aos meus avôs maternos (*"In Memoriam"*). Sei que por onde se encontram devem estar vibrando com essa vitória. Obrigada por terem me ensinado todos os valores que carrego comigo em todos os momentos. Obrigada por me olharem de algum lugar!

Enfim, terá de ser o instrumento do reconhecimento dos caminhos percorridos e da identificação dos caminhos a serem perseguidos (LUCKESI, 1995, p.43).

SILVA, Tatiana da. **A função dos jogos e brincadeiras na educação física infantil**. Orientadora: Adriana Langer. 2018. 54 f. Trabalho de Conclusão (Graduação em Educação Física) - Faculdades Magsul, Ponta Porã-MS, 2018.

RESUMO

Este estudo trata da função dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizagem na Educação Infantil. Realizou-se uma pesquisa qualitativa de caráter exploratória e descritiva. Como procedimento, utilizou-se planos de aulas que foram posteriormente aplicados em uma escola pública municipal de Ponta Porã-MS, em turmas da Educação Infantil, cuja idade média dos alunos das turmas era de 4 anos. O projeto foi desenvolvido no período de dez aulas e em cada uma delas foi posta em prática uma atividade buscando desenvolver as diferentes capacidades das crianças. Os jogos e brincadeiras feitas possibilitaram a articulação das crianças umas com as outras, além de terem feito a mesma experiência e potencializarem seu desenvolvimento motor, cognitivo, criativo, entre outros aspectos. Concluiu-se que é por meio de vivências lúdicas que a criança conhece e reconhece sua própria identidade e percebe-se como ser único, complexo e individual. Assim, ressalta-se a importância do conhecimento dos jogos e brincadeiras para Educação Física escolar, pois seu uso possibilita a produção do conhecimento e também a estimulação da afetividade na criança. A brincadeira oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo.

Palavras-chave: Jogos; Ludicidade; Educação Física.

LISTA DE FOTOGRAFIAS

FOTOGRAFIA1: 1ª AULA- PEGA-PEGA ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.	22
FOTOGRAFIA2: 2ª AULA- TAPETE DA LATERALIDADE	23
FOTOGRAFIA3: 3ª AULA- PERCURSO COLORIDO.....	24
FOTOGRAFIA4: 4ª AULA - BOLICHE COLORIDO.	25
FOTOGRAFIA5: 5ª AULA - CORRIDA CANGURU.....	26
FOTOGRAFIA6: 6ª AULA - CORRIDA DO OVO NA COLHER.....	27
FOTOGRAFIA7: 7ª AULA - CAIXA SURPRESA.....	28
FOTOGRAFIA8: 8ª AULA - JOGO DA VELHA	30
FOTOGRAFIA9: 9ª AULA - AMARELINHA	31
FOTOGRAFIA10: 10ª AULA - PÉ-DE-LATA ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.	33

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
PPP	Projeto Político Pedagógico
RCNEI	Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
10 PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	13
1.1 A evolução da educação lúdica	13
1.2 A importância do brincar para a criança	14
1.3 O jogo e a educação infantil	16
1.4 O jogo como conteúdo de Educação Física	17
2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA	19
2.1 Tipo de Pesquisa	19
2.2 Local de Pesquisa	20
2.3 Sujeitos da Pesquisa	21
2.4 Materiais utilizados e procedimentos realizados	21
2.5 Análise e discussão dos resultados	21
CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS	36

ANEXOS

Anexo “A”- Ofício encaminhado à escola

Anexo “B”- Termo de Compromisso da Instituição Escolar

Anexo “C”- Autorização de Pesquisa (TCC)

APÊNDICES

Planos de aula

INTRODUÇÃO

A Educação Física percebe o jogo como um dos seus conteúdos clássicos, que possibilita desenvolver uma educação baseada em um processo lúdico e criativo, permitindo modificar imaginariamente a realidade dos sujeitos. A Educação Infantil é fase inicial da vida escolar da criança, onde ela se desperta para um mundo de curiosidade e aprendizado, sendo o professor o responsável por organizar e incentivar a criança pela busca e interesse.

A escolha do tema deste trabalho decorreu de sua importância para o desenvolvimento da criança. Ora, cabe à educação propiciar uma relação de adaptação ao meio físico, de forma lúdica e prazerosa, possibilitando um equilíbrio que será refletido em toda sua vida. Nesse contexto, destaca-se a Educação Física Escolar, que tem como uma de suas funções propor aos alunos novas formas de brincar exercitando sua criatividade.

Neste trabalho buscamos responder a seguinte problemática: Qual a função dos jogos e brincadeiras na Educação Física da Educação Infantil? Para tanto utilizamos a metodologia de pesquisa qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, cujos procedimentos foram embasados em autores como Kishimoto (2002), Maluf (2009), Huizinga (1980), Macedo (2005), Vigotsky (1994), Oliveira (2005), Gallahue, Ozmun e Goodway (2005) e Queiroz (2006).

O objetivo geral foi compreender a função dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizagem na Educação Infantil. Os objetivos específicos são analisar o desenvolvimento da coordenação motora na Educação Infantil; conhecer os conceitos de Jogos e Brincadeiras no contexto do lúdico; desenvolver uma problematização sobre situações de jogos e brincadeiras que proporcionem às crianças a estimulação necessária para sua aprendizagem.

Como referenciais teóricos foram utilizados livros disponibilizados no acervo da biblioteca das Faculdades Magsul. Em busca realizada a base de dados da Instituição não foram encontradas monografias com o tema, aspecto que nos conduz a argumentar da relevância e justificar a realização deste trabalho.

Para uma melhor aproximação ao objetivo, o trabalho foi dividido em duas seções. Na primeira tratamos sobre o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Física Escolar, apontando a evolução da ludicidade e sua possibilidade de utilização como instrumento metodológico na Educação Infantil.

Na segunda seção explicitamos os procedimentos metodológicos da pesquisa, caracterizada como pesquisa-ação, qualitativa de caráter exploratório e descritivo, visando compreender a função dos jogos e brincadeiras e aprendizagem na Educação Infantil. Apresentamos, também, o local, os sujeitos participantes e os materiais utilizados na pesquisa. Por último, apresentamos os resultados, os quais foram descritos em registros buscando relatar a aplicação dos planos de aulas.

Os jogos e brincadeiras utilizadas de forma adequada como recurso pedagógico contribuem para o processo de aprendizagem das crianças na escola, especialmente na educação infantil. Nessa perspectiva, ao se falar em jogos, geralmente faz-se associação a um divertimento, brincadeira, passatempo que obedece a regras observadas durante a realização dessas atividades. Contudo, segundo a perspectiva adotada, o jogo deve ser encarado como um processo lúdico e criativo que possibilita ao sujeito modificar imaginariamente sua realidade, além de funcionar como elo integrador entre os três domínios do conhecimento: o psicomotor, cognitivo e o afetivo-social.

Desde aqui destacamos que toda criança tem necessidade de descobrir o mundo por meio da brincadeira, dos jogos e das atividades de liberdade que proporcionam prazer a elas, de modo que entrem em contato e assimilem a diferença entre o real e o imaginário, além de serem incluídos no processo de socialização.

1 O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Nesta seção apresentamos o referencial teórico, tendo como mote a evolução da educação lúdica, a importância do brincar, e a relação entre o jogo e a Educação Infantil em idade pré-escolar.

1.1 A evolução da educação lúdica

A palavra ludicidade origina-se do latim *“ludus”*, cujo significado é jogo, assim, é caracterizado como movimento espontâneo, realizado através da ação de brincar. O estudo da psicomotricidade trouxe o lúdico como traço essencial do comportamento humano, sendo o jogo uma necessidade básica da personalidade, da mente e do corpo.

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o movimento vivido (OLIVEIRA, 2005). Desde os mais remotos tempos o ser humano produz cultura, sendo esta entendida como o conjunto de códigos simbólicos reconhecíveis dentro de uma comunidade. O jogo, o esporte, a dança e as lutas possuem como origem comum: a representação corporal, com características lúdicas, as quais foram incorporadas pela Educação Física moderna (BRASIL, 1996a).

Kishimoto (2009) afirma que a criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa. Para Maluf (2002), as experiências lúdicas possibilitam ao educador mediar, conhecer e compreender melhor o desenvolvimento da criança. É uma forma de acesso às fixações e experiências mais profundas da criança, o que auxilia a atuação do professor no sentido de reorientar as ações pedagógicas em favor de um desenvolvimento cada vez mais saudável, que promove ou estabelece um bem-estar psicológico para a criança.

A atividade lúdica, segundo Huizinga (1980), é uma ação na qual se pode propiciar a plenitude das experiências de prazer ao ser humano, exercício desenvolvido por meio do jogo simbólico ou como dos jogos de regras. Assim, ela deve ser utilizada ferramenta que desenvolve o prazer na criança, além de possibilitar a liberdade necessária para a criatividade e, finalmente, procurar outros valores sociais que possam construir para melhorar o futuro de todos.

Huizinga (1980) aponta que as crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside a sua liberdade. O brincar desperta emoções e sensações de bem-estar, liberta das angústias e expulsa as emoções ruins, ajudando a criança a entender os sentimentos negativos que fazem parte do seu dia a dia.

Brincando a criança aprende a lidar com o mundo, constituindo sua identidade e autonomia, experimenta sentimentos bons, como o amor, e ruins, como o medo e a insegurança. A ação de brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Trata-se de uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo (MALUF2009).

Com isso, a ludicidade se torna uma dimensão humana que expõe os sentimentos de liberdade e espontaneidade. Atende as atividades despreziosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia, é livre de pressões e avaliações. Para Macedo (2005),

[...] a ideia é sugerir indicadores para inferir a dimensão lúdica. Antes disso, talvez seja interessante lembrar a diferença entre julgamentos com base em conceitos (que nos possibilitam fazer classificações) e julgamentos com base em inferências (que nos permitem fazer observações, regulações ou avaliações não conceituais). (MACEDO, 2005, p. 15).

As atividades lúdicas fazem parte da atividade humana caracterizando-se pela espontaneidade, funcionalidade, satisfação e prazer do indivíduo, sobretudo por sua presença em atividade prática na Educação Infantil.

1.2 A importância do brincar para a criança

Para Kishimoto (2002) o jogo ou a brincadeira é o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, com um sistema de regras e um objeto. A autora afirma que o jogo pode ser definido como uma ação que depende de uma linguagem, de fatos, atitudes, manipulação da realidade sustentando os desejos, a imagem, e que mesmo assim, de acordo com a época em que se desenvolve, ele deve ter um significado específico.

De acordo com Vigotsky (1994), é através da brincadeira que a criança vence seus desafios e limites, experimenta experiências novas independente de sua idade e realidade na qual está inserida, proporcionando seu desenvolvimento integral e de sua consciência. O autor complementa ainda afirmando que:

[...] brincando a criança é capaz de satisfazer as suas necessidades e estruturar-se à medida que ocorrem transformações em sua consciência. Através da imaginação a criança se liberta de sentimentos que a oprimem, de limites, convenções e exigências impostas pelo mundo que a rodeia (VIGOTSKY, 1994, p. 66).

Diante das referidas situações, Kishimoto (2002) afirma que ao brincar, a criança não está preocupada com o resultado da brincadeira - fato possível de ser observado durante e depois da brincadeira. O que impulsiona a explorar e descobrir o mundo são o prazer e a motivação que surgem da necessidade de aprender através de exemplos dos pais, amigos ou pessoas próximas, desde que seja está uma de seus atuais referenciais de comportamento de mundo. Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI):

Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade maneira não literal, transferido e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetivos substitutos (BRASIL, 1996a).

Segundo Oliveira (2005), o brincar é muito mais complexo do que as definições encontradas nos dicionários. Exemplo disto é o dicionário Aurélio (2003, p.12) que define o brincar como “divertir-se, recrear-se, entreter-se, folgar”. Ou seja, brincar é algo muito presente na vida do ser humano, ou pelo menos deveria ser.

O brincar não significa apenas divertir-se sem fundamento e razão, caracterizando-se como uma das formas mais complexas da criança em comunicar-se consigo mesma e como o mundo (OLIVEIRA, 2005). Maluf (2009, p. 9) destaca ainda que essa ação “proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo”.

Não se trata de apenas passatempo, deve ser visto como atividade fundamental para o dia a dia de qualquer criança, as crianças encaram o brincar

como um trabalho, pois é através deste momento que elas desenvolvem talentos, descobrem seus limites, fazem novas experiências e potencializam habilidades.

Enquanto a criança brinca de polícia e ladrão ou de professor e aluno, por exemplo, nota-se a seriedade com que tratam a brincadeira, tanto quanto os adultos em suas pesquisas mais sérias.

Brincar é coisa séria, também, por que na brincadeira não há trapaça, há sinceridade e engajamento voluntário e doação. Brincando nos reequilibramos, reciclamos nossas emoções e nossa necessidade de conhecer e reinventar. E tudo isso desenvolvendo atenção, concentração e muitas habilidades. É brincando que a criança mergulha na vida, sentindo-a na dimensão de possibilidades. No espaço criado pelo brincar nessa aparente fantasia, acontece a expressão de uma realidade interior que pode estar bloqueada pela necessidade de ajustamento às expectativas sociais e familiares (VIGOTSKY, 1994, p. 67).

O brincar possibilita o desenvolvimento, não sendo somente um instrumento didático facilitador para o aprendizado, já que os jogos influenciam em áreas do desenvolvimento infantil. A liberdade que o brincar proporciona é de grande importância para o desenvolvimento da criança, liberdade que a leva a conciliar o mundo real e o mundo da imaginação.

1.30 jogo e a educação infantil

Por meio das brincadeiras e dos jogos, a criança constrói o seu universo, manipulando-o e trazendo para a sua realidade situações inusitadas do seu mundo imaginário, além de aguçar a criatividade, o pensar, raciocínio, a persistência, a interação, a socialização, a criação e a recriação.

De acordo com Kishimoto (2002) o jogo, assim como a brincadeira, deve ser aplicado como método de aprendizagem, método este mediado de forma agradável para as crianças; não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira,

as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos (BRASIL, 1996a).

O jogo é uma das experiências mais ricas para a criança, onde ela pode se divertir, aprender e se desenvolver integralmente. Que os jogos na infância podem ser entendidos como atividades recreativas, mas também podem ser utilizados como recurso didático em sala de aula.

Kishimoto (2002) diz que pode ser uma tarefa difícil conceituar o jogo de forma específica conceituação que pode ser elaborada de acordo com cada contexto social. Para alguns educadores, a brincadeira é fundamental na vida da criança, cabe ao professor de Educação Física querer ou não a introduzir em seu cotidiano escolar.

1.40 jogo como conteúdo de Educação Física

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) 9.394/96 (BRASIL, 1996b), na Seção II, Art.29, destaca-se:

[...] A Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996b).

A chamada fase lúdica, onde o brincar se encontra como o mais importante para a criança, tem o maior interesse. A criança frequenta a escola e através do convívio com outras crianças da mesma idade consegue desenvolver atividades variadas oferecidas que são de grande validade para o desenvolvimento.

Trata-se de um processo contínuo e demorado e, pelo fato de as mudanças mais acentuadas ocorrerem nos primeiros anos de vida, a criança, ao entrar na escola, já traz de seu convívio social uma gama de conhecimentos e aprendizagem. Entretanto, é através de sua vida escolar que a mesma vai aprender, por meio das brincadeiras lúdicas, a construir e adquirir novos conhecimentos sobre o mundo ao seu redor.

De acordo com Gallahue, Ozmun e Goodway (2005) por esse motivo a preferência em aplicar as atividades lúdicas nas aulas de Educação Física, visto que estimula a criatividade e proporciona uma aprendizagem qualitativa, partindo de princípios que estimulam o seu desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e psicomotor.

Com desenvolvimento infantil dos aspectos nesta idade estão definidos na fase dos movimentos fundamentais. Refere-se aos atos de pegar, gatinhar, andar, correr, saltar, girar, rolar, são esses movimentos que constatamos na fase da educação infantil. Para Rodrigues (2011), esta fase se caracteriza pelo aperfeiçoamento das formas de movimentos adquiridos com os novos e anteriores níveis:

Os movimentos já apresentam melhor qualidade e um aumento rápido de rendimento, quando aplicados em diferentes situações. O “andar apresenta uma diminuição do número de passos e maior amplitude da passada; já ocorre a tomada do solo com o calcanhar e um rolamento até a ponta do pé no momento da impulsão e transferência do peso do corpo.” (RODRIGUES, 2011, p.27).

Para as crianças de 3 a 4 anos as atividades são tarefas motoras de estabilização, locomoção e manipulação, podendo ser coordenadas por movimentos. Nessa idade, começam a aceitar melhor as regras e compreendê-las, apresentam maior atenção e concentração, começam a se organizar em grupos, elemento muito importante nessa fase (GALLAHUE; OZMUN; GOODWAY, 2005).

A fase do Pré-operatório se inicia com a capacidade do pensamento representativo, ou seja, a criança começa a gerar representações da realidade no próprio pensamento, possibilitando a aprendizagem da fala (que começa bem mais cedo, mas se desenvolve nessa fase) e as brincadeiras de “faz de conta”.

O movimento é fundamental durante a vida do ser humano, pois é através dele que se aprende sobre o meio social em que vive. As primeiras experiências motoras da criança durante são de grande importância para o desenvolvimento cognitivo, pois o movimento é a essência da infância. Permite que a criança tenha autonomia na escolha das atividades que deseja fazer, tornando-a mais prazerosa e significativa, porém, na escola cabe ao professor acompanhá-las e motivá-las.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Esta pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa-ação, de natureza qualitativa e caráter descritivo, cuja realização se deu em uma escola municipal de Ponta Porã-MS com o objetivo de desenvolver uma análise reflexiva sobre os fenômenos da Educação Física Infantil, a partir do acompanhamento direto do cotidiano da referida instituição, da observação de atitudes e ações que nela se desenrola.

2.1 Tipo de Pesquisa

Para uma melhor aproximação ao objetivo, foi mantido contato direto com a situação onde ocorrem os fatos, tendo a pesquisa sido caracterizada como de tipo qualitativo, de caráter exploratório-descritivo. Segundo Gil (2002), este tipo de pesquisa é o que se desenvolve numa situação natural; é rico em dados descritivos, tem um plano aberto e flexível e focaliza a realidade de forma complexa e contextualizada.

A metodologia da pesquisa-ação, segundo Bosco Pinto (1989), é entendida como sequência lógica e sistemática de passos intencionados, ou seja, passos com objetivos que se operacionalizam através de instrumentos e técnicas.

De acordo com Severino (2007), é pela pesquisa-ação, que possui suas especialidades, que se coloca de saída um problema a ser compreendido pelo pesquisador. O autor complementa afirmando que:

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 em que realiza um diagnóstico e a análise de uma determinada situação, a pesquisa-ação propõe a conjunto de sujeitos envolvidos mudanças que levam a um aprimoramento das práticas analisadas. (SEVERINO, 2007, p. 120).

Já para Thiollent (1992), a pesquisa-ação é um tipo de investigação social com base empírica concebida e realizada em estreita associação a uma ação ou resolução de um problema coletivo no qual os pesquisadores e os participantes da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo.

Segundo Lakatos e Marconi (2009), a pesquisa exploratória caracteriza-se pela exploração de um problema para fornecer informações a fim de uma investigação mais precisa. Objetiva uma maior aproximação com o tema, que pode ser construído com base em hipóteses ou intuições.

Sobre os procedimentos a serem adotados, os autores explicitam:

Empregam-se geralmente procedimentos sistemáticos ou para a obtenção de observações empíricas ou para a análise de dados (ou ambas, simultaneamente). Obtém-se frequentemente em descrições tanto quantitativa quanto qualitativas do objeto de estudo, e o investigado deve conceituar as inter-relações entre as propriedades do fenômeno, fato ou ambiente observado. (LAKATOS& MARCONI, 2009, p.190).

2.2 Local de Pesquisa

A pesquisa foi realizada em uma Escola Municipal situada na zona Urbana de Ponta Porã-MS. A instituição foi inaugurada dia 06 de março de 2018, considerada uma Escola modelo na Rede Municipal de Ensino da cidade.

De acordo com o Projeto Político Pedagógico (PPP), conta com 714 alunos distribuído nos períodos matutino e vespertino. Para custear a merenda escolar, recebe recursos financeiros provenientes da Prefeitura Municipal. Tem importância referendada pela comunidade local, pois atende aos bairros próximos à área central da cidade, com professores de excelência.

A escola possui apenas uma quadra esportiva coberta, 14salas de aula; 01 sala de tecnologia, 01 sala de projeto; 01 sala de recursos; 01 sala de Direção em conjunto com a Coordenação; 01secretaria; 01 sala de professores; e03 banheiros grandes, sendo 02 para alunos e 01 para professores e funcionários.

O corpo técnico administrativo e de serviço gerais é composto por 01 diretora administrativa, 01 coordenadora pedagógica, 01 auxiliar de coordenação, 01 secretária escolar, 01 auxiliar administrativo, 04 auxiliares de serviços gerais, 02 auxiliares de disciplina, 02 merendeiras e 02 auxiliares de merendeira, totalizando 15 funcionários.

A escola oferece as seguintes modalidades de ensino: Educação Infantil e Ensino Fundamental (1° ao 5 ° ano), sendo para o Ensino Fundamental a carga de 1000 horas em, no mínimo, 200 dias letivos, modular de 40 semanas, distribuídas

em hora-aula de 50 minutos. Na Educação Infantil é de 800 horas com no mínimo de 200 dias letivos.

2.3 Sujeitos da Pesquisa

A pesquisa teve como público-alvo com 24 estudantes de ambos os sexos, de uma turma do período vespertino da Educação Infantil, com faixa etária 4 anos de idade, pois, segundo Gallahue, Ozmun e Goodway (2005), a criança aos 4 anos se encontra no estágio elementar que exige maior domínio e uma melhor coordenação dos movimentos fundamentais.

2.4 Materiais utilizados e procedimentos realizados

A metodologia utilizada neste trabalho caracteriza-se como pesquisa qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, na qual o procedimento foi aplicação de planos de aula teoricamente sustentado por autores do campo de estudos.

Como recursos foram utilizados os seguintes materiais: corda; bolas; tnt colorido; bambolês; giz; som; pen drive; balões; garrafa pete.v.a., entre outros.

A análise dos dados foi feita a partir da descrição das 10 aulas aplicadas no período vespertino e do registro de fotografias das atividades, observando o desenvolvimento dos alunos com os jogos e brincadeiras.

2.5 Análise e discussão dos resultados

Conforme os aspectos anteriormente explicitados, iniciamos a análise do trabalho através de descrição das fotografias obtidas nas aulas realizadas.

FOTOGRAFIA 1:1ª AULA - PEGA-PEGA



Fonte: Acervo pessoal (SILVA, 2018).

A imagem acima exibe a aplicação do primeiro plano de aula, na qual realizamos a brincadeira Pega-Pega. Havia 17 alunos, sendo 7 meninas e 10 meninos. Inicialmente a brincadeira foi explicada e sua regra explicitada, segundo a qual a criança que fosse tocada pelo pegador, aquele que iniciaria a brincadeira, tornar-se-ia em pegador também. O pegador foi identificado com uma máscara colorida, de modo que os demais deveriam fugir para não serem tocados por ele.

De acordo com Freire (1996), o pega-pega é uma brincadeira que faz a criança brincar livremente no seu meio, desenvolve a coordenação motora, o raciocínio, a memorização, a atenção e equilíbrio. A brincadeira de pega-pega é um processo que contempla a progressiva coordenação, o equilíbrio da criança e através de suas regras oportuniza a aprendizagem social, ou seja, a criança aprende a competir, a colaborar com as outras, a combinar e a respeitar regras.

Verificamos que nesta aula a atividade estimulou e promoveu muitas competências dos alunos, e que a partir de uma simples brincadeira lúdica todos participaram e se divertiram.

FOTOGRAFIA 2: 2ªAULA - TAPETE DA LATERALIDADE



Fonte: Acervo pessoal (SILVA, 2018).

Para a segunda aula utilizamos o Tapete da Lateralidade, em um pequeno circuito. Ao chegarmos na quadra realizamos um alongamento com música e a seguir iniciamos o percurso.

Os alunos que começavam o percurso caminhando saltavam por objetos dispostos ao longo do trajeto, que eram barreiras feitas com cones coloridos, dando continuidade aos arcos que os alunos realizavam com saltos duplos. A área foi delimitada com saída e chegada.

Ao final do percurso havia um tapete da lateralidade que os alunos, caminhando, deveriam pular com os pés seguindo as direções estabelecidas pelo tapete. Era visível a falta de percepção entre lado direito e esquerdo, e noção de distância entre elementos posicionados, aspecto que dificultou a realização de movimentos para alguns alunos.

A lateralidade, segundo Oliveira (2005), é a propensão que o ser humano possui, de utilizar preferencialmente, mais um lado do corpo do que o outro em três

níveis: pés, mãos e olhos. Existe a dominância de um dos lados, o qual apresenta maior força muscular, mais precisão e mais rapidez.

FOTOGRAFIA 3: 3ª AULA - PERCURSO COLORIDO



Fonte: Acervo pessoal (SILVA, 2018).

A imagem acima exibe a aplicação da terceira aula, na qual realizamos o Percurso colorido. Neste dia, por terem muitos professores de Educação Física utilizando a quadra, optamos em realizar a atividade em sala, portanto o percurso foi feito em um local reduzido.

A atividade consistia no seguinte: o aluno deveria sair do ponto de partida levando a bola com os pés até um cone, chegando e deixando a bola equilibrada no topo do cone. Em seguida, realizar o zigue-zague e engatinhar passando por dentro dos arcos sem derrubá-los. Ao sair do túnel dos arcos, pegar a bola e colocá-la, mais uma vez, no topo do cone, e retornar ao ponto inicial sem deixar a bola cair. Os alunos foram divididos em duas filas e todos realizaram a atividades quantas vezes quiseram.

Estes alunos se encontram no estágio elementar, que de acordo com Gallhaue (2005) exige maior domínio e uma melhor coordenação dos movimentos fundamentais. Se bem estimulados, possibilita as habilidades motoras fundamentais da primeira infância, sendo a ludicidade o fio condutor deste desenvolvimento.

FOTOGRAFIA 4: 4ª AULA - BOLICHE COLORIDO



Fonte: Acervo pessoal (SILVA, 2018).

A imagem exhibe a aplicação da atividade do Boliche Colorido, onde foram utilizadas garrafas pet's, líquido xadrez, bola e e.v.a. Neste dia a turma estava composta por 22 alunos, tendo a atividade sido realizada na quadra esportiva. Entretanto, tivemos que dividir a quadra em 3 espaços pois no local havia 3 professores de Educação Física, acontecimento comum em vários dias da semana em razão do grande número de salas de aula.

O jogo de Boliche Colorido desenvolve percepção visual, coordenação motora e concentração. Utilizamos garrafas numa sequência de 4,3,2 e 1, formando um

triângulo. Cada criança tinha 3 chances para derrubar as 12 garrafas, de modo que lhes exigisse muita concentração, noção de espaço e agilidade.

Acordamos com Maluf (2009) quando refere que a brincadeira lúdica desenvolve noção espacial, lateralidade e concentração, tal como percebido com os alunos participantes.

FOTOGRAFIA 5: 5ª AULA - CORRIDA CANGURU



Fonte: Acervo pessoal (SILVA, 2018).

A imagem acima exibe a aplicação plana de aula da atividade na qual realizamos a Corrida Canguru. O objetivo desta atividade foi a aprendizagem lúdica de modo a despertar nos alunos o sentido de cooperação, além de desenvolver as capacidades físicas como força, resistência, coordenação, sentido de equilíbrio, velocidade, entre outros.

Organizados em estações, os alunos deveriam entrar no saco e pular até o final do percurso. Ao sinal do apito, os primeiros saíram saltando dentro de cada saco de estopa, segurando-o na altura da cintura, tendo como ponto de encontro um

cone disposto em outro extremo e retornaram ao início, passando o saco de estopa para o próximo da fila, que realizou o mesmo percurso.

Verificamos que a maioria dos alunos não tinha controle e equilíbrio ao pular dentro do saco. Ora, o intuito desta atividade não era o de fazer com que os alunos competissem entre si, mas sim possibilitar o desenvolvimento das capacidades físicas que devem ser estimuladas na Educação Infantil. Gallahue, Ozmun e Goodway (2005) apontam que na referida fase escolar as crianças desenvolvem padrões fundamentais de movimentos e aprendem a responder com controle motor e competências respeitando o tempo de cada um.

FOTOGRAFIA 6: 6ª AULA - CORRIDA DO OVO NA COLHER



Fonte: Acervo pessoal (SILVA, 2018).

A imagem acima é referente à sexta aula, com a atividade Corrida do ovo na colher. Inicialmente foram organizadas duas filas para levar os alunos na quadra esportiva, e em seguida realizamos um alongamento com os 18 alunos presentes. Todos receberam uma colher e um ovo, que era de borracha para evitar sujeiras. Na

linha branca da quadra deveriam caminhar carregando o ovo na colher sem que ele caísse. Desta forma, para que todos pudessem reconhecer e controlar, ao invés de carregar apenas segurando na mão, mudaria para a boca.

O percurso o qual os alunos deveriam realizar foi delimitado tendo dois extremos, sendo eles a largada e a chegada. Separados em pequenos grupos cada um esperava por sua vez. Vencia a criança que primeiro ultrapassasse linha de chegada sem derrubar o ovo. Ao longo da atividade aconteceram várias quedas dos ovos, muito mais do que na primeira que consistia em apenas carregá-los segurando-os com as mãos.

Nesse sentido, foi visível a falta de controle e dificuldade de muitos em conseguir levar o ovo na colher utilizando a boca. Ressaltamos, entretanto, que por meio dos jogos e brincadeiras a criança ainda experimenta, descobre, inventa e aprende; que além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, essas estratégias proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção (MALUF, 2009).

FOTOGRAFIA 7: 7ª AULA - CAIXA SURPRESA



Fonte: Acervo pessoal (SILVA, 2018).

A imagem acima refere-se à sétima aula, na qual realizamos a atividade intitulada Caixa surpresa. De acordo com Oliveira (2005), a brincadeira é a parte fundamental no desenvolvimento infantil, e o ato de brincar deve oportunizar à criança informações, ações, construções e vivência, garantindo, assim, o lúdico.

Neste dia, sexta-feira, havia 14 alunos, pois, muitos faltaram. Inicialmente realizamos um alongamento utilizamos a música Tchutchê, de Rebeca Nemer, para animar a turma. Organizamos os alunos em círculo e próximos à caixa surpresa, de modo que todos conseguissem ouvir e ver a caixa sem dificuldades. Explicamos que seria uma criança por vez e que a escolhida seria vendado, argumentando que aquela caixa era mágica e nela continha objetos interessantes; para saber o que tinha dentro era preciso colocar as mãos sem medo do que podia pegar, e que teria que adivinhar de qual objeto se tratava.

Na caixa surpresa foram colocados tais objetos: bolinha de papel, retrato, relógio, garrafa pet, galinha pintadinha, um rolo de papel higiênico, carinho, boneca, um ursinho, microfone, bola, concha de tirar feijão, luva de borracha, batom, um par de uma bota, agenda, caixa de som, fita crepe, bolinha de tênis, copo descartável, boné, balão cheio, um óculos de sol e uma toquinha de banho.

Cada aluno foi vendado e os demais não poderiam ajudar aquele que estava à frente. Este, apenas com o tato deveria acertar qual objeto era. Os alunos ficaram ansiosos por sua vez e acharam engraçados os objetos que saíam da caixa surpresa, mas em alguns momentos tivemos que trocar o objeto retirado porque falavam para o colega o que era.

Pode-se afirmar que o lúdico é uma ferramenta no processo de ensino e aprendizagem que desperta e mobiliza a participação, a vivência e o envolvimento dos alunos na vida escolar. O uso do lúdico como parte de metodologia educacional possibilita, também, o desenvolvimento de potencialidades de forma harmoniosa, que respeita os aspectos biológicos e psicológicos em cada fase da escolarização, cuja a base é a Educação Infantil.

A imaginação é elemento importante e essencial quando o assunto é a ludicidade, pois, por meio dela ocorre uma relação harmoniosa entre a atividade e a maneira como a criança se expressa, o que de fato possibilita novas aprendizagens.

FOTOGRAFIA 8: 8ª AULA - JOGO DA VELHA

Fonte: Acervo pessoal (SILVA, 2018).

Para a oitava aula utilizamos como atividade o jogo da velha. Neste dia havia apenas 14 alunos. Ao chegar à sala a turma foi chamada para o lanche. Organizados em fila fomos até o refeitório, onde aguardamos todos comerem por cerca de 10 minutos. Em seguida voltamos para sala, e pelo fato do intervalo das turmas de 4º e 5º ano ser conjunto e na quadra até às 15:50, a aula teve que, mais uma vez, ser realizada em sala de aula comum.

Iniciamos com um alongamento e em seguida a atividade do jogo da velha, a qual exigiu habilidades tanto cognitivas quanto motoras dos alunos, tanto lúdico quanto dinâmico; O tabuleiro era grande e com peças coloridas para despertar o interesse de quem estivesse jogando. A regra fundamental do jogo consistia em que o primeiro aluno que realizasse uma sequência de três símbolos iguais, fosse em linha, coluna ou diagonal, ganharia pontos.

Em dupla, um jogador jogava com o círculo (O) e outro com o xis (X.) Cada jogador, na sua vez, colocava a peça numa lacuna que estivesse vazia.

Quando um jogador conquistava o objetivo, riscava os três símbolos e pontuava. E quando havia empate ocorria o famoso “deu velha”, zerando o jogo.

O jogo tem a importância de propiciar prazer e a descoberta. A propósito, Kishimoto (2002) garante que os jogos funcionam como fontes disponíveis de expressão, elas exigem o respeito a certas regras de construção que nada têm a ver com a ordem do mundo.

FOTOGRAFIA 9: 9ª AULA - AMARELINHA



Fonte: Acervo pessoal (SILVA, 2018).

A imagem acima exibe a nona aula, que teve a aplicação do plano de aula com a atividade Amarelinha. A aula deste dia foi realizada na sala em decorrência de a quadra esportiva estar cheia, e não possibilitava, naquele momento, a divisão do espaço. Assim, organizamos um alongamento utilizando balões e, em seguida, iniciamos a amarelinha com uma música lúdica, transcrita abaixo:

*“Preste atenção que agora vou ensinar
A pular amarelinha e você vai gostar
Já começa a brincadeira desenhando no chão
Oito casas bem maneiras siga a numeração
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Chame a prima, chame o irmão, bate na porta da vizinha
Chame todo mundo pra brincar de amarelinha
E agora uma pedrinha você tem que arranjar
Pra jogar em cada casa, boa sorte vamos lá
Vai e volta até o começo, siga tudo que eu disser
Não pode pisar na casa que a pedrinha estiver
Até chegar ao céu
Vai pulando num pé só
Nesse jogo de equilíbrio
Quero ver quem é melhor
Amarelinha
É uma brincadeira fácil pra dedéu
Amarelinha
Pulando pulando até chegar ao céu
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8”(XUXA, 2007).*

Abrimos um diálogo após a música, questionando se a turma conhecia o jogo da amarelinha, e, surpreendentemente, metade da sala não havia experiência do o jogo. Então demonstramos os dois jogos que havíamos levado no momento, mostramos os desenhos de amarelinhas e suas cores. Rapidamente, de forma simples e objetiva, explicitamos as regras do jogo.

A pedrinha, feita de tecido, deveria ser lançada na primeira casa da amarelinha, devendo o aluno percorrer o trajeto pulando (ora com um pé, ora com os dois), evitando o quadrado onde a pedra estava. A sequência se repetia enquanto a pedra avança de casa em casa e o grau de dificuldade aumentava.

Nesta aula os alunos tiveram um conhecimento de um jogo novo, por mais que a amarelinha não o seja. Através do plano de aula, baseado em Kishimoto (2002), avaliamos que a criança aprende brincando utilizando recursos que fazem com que ela evolua em relação aos aspectos motores, físicos, organizacionais etc.

FOTOGRAFIA 10: 10ª AULA - PÉ-DE-LATA

Fonte: Acervo pessoal (SILVA, 2018).

A imagem acima exibe a última aula, na qual realizamos a atividade intitulada Pé-de-lata. Mais uma vez por ter muitos professores de Educação Física utilizando a quadra esportiva optamos por realizar a aula na sala. Nela organizamos a turma e realizamos um alongamento

A brincadeira proposta para os alunos teve o intuito de estimular a criatividade, a imaginação, à espontaneidade e a curiosidade em caminhar sob objetos. Além de desenvolver na criança a capacidade de concentração, atenção e observação, também estimula a coordenação de movimentos amplos, desenvolve o equilíbrio e a eficiência dos movimentos do corpo.

Inicialmente a turma teve que escolher o aluno que seria o "guardião da lata" para que todos pudessem aguardar por sua vez. Enquanto o guardião se preparava para subir no par de latas, após colocar a lata, o guardião começa a caminhar pela sala com o objetivo de entregar para o próximo aluno sem se desequilibrar.

No início os alunos tiveram receio em cair, mas com incentivo deixaram o medo e encararam o pé-de-lata. Notamos o maior domínio das meninas em relação ao equilíbrio. De acordo com Queiroz (2006) a partir da brincadeira, a criança constrói sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivencia experiências de tomadas de decisões.

A seguir serão feitas as considerações finais deste trabalho, explicitando suas contribuições e respondendo sua pergunta central.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de Conclusão de Curso tratou sobre os jogos e brincadeiras na Educação Infantil. A realização do projeto no qual se inscreve a pesquisa apresenta permite afirmar que o lúdico contribui para o desenvolvimento integral da criança, que o professor de Educação Física deve conhecer e saber respeitar as fases do desenvolvimento em que a criança se encontra e, também, que o ambiente adequado é um fator que estimula a aprendizagem.

Pudemos verificar a importância do lúdico nas aulas de Educação Física e o seu processo de desenvolvimento da coordenação motora através dos jogos e brincadeiras, com planos de aulas que a estimulam, além de apresentar possibilidades de jogos e brincadeiras que podem auxiliar a coordenação geral. Conseguimos obter um resultado satisfatório considerando que algumas aulas foram realizadas em sala de aula, de modo que argumentamos de todo modo, que o lúdico é ferramenta necessária e essencial do processo de escolarização de crianças na Educação Infantil.

Por meio da metodologia utilizada neste trabalho, das práticas e das análises desenvolvidas, ressaltamos a importância de se trabalhar atividades lúdicas como recursos diferenciados que estimulem todos os aspectos da infância da criança. Uma vez que a criança aprende a partir do estímulo com jogos e brincadeiras, desenvolverão a competência de articulação e trabalho em grupo.

Outro aspecto levantado é de que as atividades lúdicas desenvolvidas no projeto podem auxiliar na qualidade de vida dos alunos. Isto porque a Educação Física Infantil não focaliza somente o interesse pela prática de atividades físicas, mas objetiva contribuir o desenvolvimento integral da criança, fazendo com que ela construa suas habilidades motoras.

Este trabalho contribuiu para minha formação, visto que me proporcionou um maior conhecimento sobre a realidade na qual atuei. A partir das práticas desenvolvidas, pude refletir sobre a função do professor de Educação Física não apenas em uma modalidade bastante específica da educação, mas no processo educativo mais amplo.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial Curricular Para Educação Infantil**. Brasília, 1996a.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei n. 9394**, de 20 dezembro de 1996. Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 1996b.

GALLAHUE, David L.; OZMUN, John C.; GOODWAY, Jacqueline
D.Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos. 3. ed. São Paulo: Ed. Phorte, 2005.

GIL, Antônio Carlos. **Como laborar projeto pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo, Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, TizukoMorchida (Org.). **Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação**. 6. ed., São Paulo, SP, Cortez, 2002.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. Ed. São Paulo: Atlas, 2009.

LUCKESI, Cipriano C. **Avaliação da aprendizagem escolar**. São Paulo: Cortez, 1995.

MACEDO, Lino. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas**. 2 Ed. Petrópolis, RJ: vozes, 2009.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil: Fundamentos e Métodos**. São Paulo: Cortez Editora, 2005.

PINTO, João Bosco Guedes. **Pesquisa-Ação: detalhamento de sua sequência metodológica**. Recife, 1989, Mimeo.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. Ed. revista e atualizada. São Paulo: Cortez, 2007.

QUEIROZ, Norma Lucia Neris de;MACIEL, Diva Albuquerque; BRANCO, Angela Uchôa. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Paidéia** (Ribeirão Preto), Ribeirão Preto, v. 16, n. 34, ago./2006.

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

THIOLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1992.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

XUXA. **Amarelinha (PulandoPulando)**. 2007.

Disponível em: <https://youtu.be/ewvdvnC0xXg>. Acesso em: 13 set. 2018.

ANEXOS



FACULDADES MAGSUL

Educação Física: Aut. Port. nº766de31/05/2000/Rec. Port. nº3.755de24/10/05/Renovação Rec. Port. nº286de21/12/2012
Mantidapela A. E. S. P.

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

HomePage: www.magsul-ms.com.br

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

ANEXO "A"

OFÍCIO ENCAMINHADO À ESCOLA

À

Escola Municipal X

Assunto: Solicitação para realização de pesquisa acadêmica.

Eu, **Tatiana da Silva**, brasileiro, solteira, inscrito no CPF: 052.541.431-26 e no RG nº: 001.885.412, residente e domiciliado na cidade de Ponta Porã - MS, na Rua: barra bonita, aluno regular do curso de Licenciatura em Educação Física das Faculdades Magsul, venho respeitosamente solicitar permissão para realização de uma pesquisa acadêmica no período de 6º semestre neste ano letivo de 2018 na referida escola, que fará parte de um Trabalho de Conclusão de Curso Interdisciplinar intitulado "**A função dos jogos e brincadeiras na Educação Física Infantil**". Ressalta-se que as identidades da escola e dos participantes serão preservadas na pesquisa.

Certo do atendimento do meu pedido, aguardo deferimento.

Ponta Porã - MS, 06 de setembro de 2018.

Tatiana da Silva
Orientando

Profª. Ma. Adriana Langer
Orientadora



FACULDADES MAGSUL

Educação Física: Aut. Port. nº766de31/05/2000/Rec. Port. nº3.755de24/10/05/Renovação Rec. Port. nº286de21/12/2012

Mantidapela 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 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 **Tatiana da Silva**, acadêmico do curso de Educação Física das Faculdades Magsul tenha acesso à Escola **X**, para realização de pesquisa para a elaboração do seu trabalho de conclusão de curso, com o objetivo de compreender a função dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizagem na Educação Infantil.

Comprometo-me na qualidade de Coordenador Pedagógico desta escola 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 "**A função dos jogos e brincadeiras na Educação Física Infantil**".

Destaco que estamos cientes da 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 - MS, 06 de Setembro de 2018.

Coordenadora Pedagógica da Escola.



FACULDADES MAGSUL

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

Mantidapela 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; ed.fisicamagsul@terra.com.br

ANEXO "C"

AUTORIZAÇÃO DE PESQUISA (TCC)

Autorização de Pesquisa (TCC)

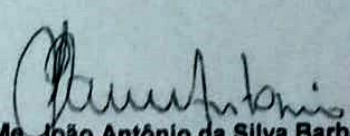
Prezado(a) Diretor(a):

Solicito autorização para que o(a) acadêmico(a): João Antônio da Silva,
do 5º semestre do Curso de Educação Física, realize pesquisa, para um trabalho
referente à disciplina de Trabalho de Conclusão Interdisciplinar I, neste estabelecimento de
Ensino.

Certos de contarmos com vossa valiosa colaboração, antecipamos agradecimentos.

Atenciosamente,


e. M.P. Orlando Mendes Gonçalves
Criação Lei nº 4327, de 8 de Fevereiro 2018
R. Antônio João nº 513 Ponta Porã - MS
E-mail: orlandomendesg@hotmail.com


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



APÊNDICES



PLANO DE AULA 01: PEGA-PEGA

Nome: Tatiana da Silva

Nível de Ensino: Educação Infantil

Data: 18/09/2018

Horário da Aula - Início: 14h40min

Regência Número: 01

Série: Jardim

Dia da Semana: terça-feira

Final: 15h30min

1. Objetivo:

Desenvolver as capacidades físicas (força, resistência, coordenação, sentido de equilíbrio, velocidade, etc.);
Favorecer a aprendizagem de atividades lúdicas;
Desenvolver pequenas regras.

2. Conteúdo:

Jogos e Brincadeiras.

3. Desenvolvimento/ metodologia:

Realizar a chamada, apresentar aos alunos a proposta da aula em seguida levar os mesmos à quadra esportiva da escola. Realizar o alongamento para aplicação das atividades.

Atividade 01 -Iniciar com uma explicação sobre a brincadeira e especificar a regra, na qual quem fosse tocado pelo pegar tornava um também. A execução da brincadeira será a partir da escolha de um aluno como pegador e para que as crianças poder identificar quem é, será colocada uma mascara colorida quem for o pegador, e os demais deveriam fugir para não ser pegos pelo pegador mascarado. Se for pego se torna um pegador.

4. Recursos/ materiais:

Quadra esportiva; e.v.a.

5. Avaliação:

Observar os objetivos propostos durante a aplicação da atividade, verificando cada avanço de cada aluno, sendo que cada um tem seu tempo de aprendizagem. A avaliação será feita através da observação do professor que analisará as diferentes maneiras como as crianças jogam e o grau de desenvolvimento de cada uma delas.

6. Referências:

HUIZINGA, Johan. Formas lúdicas da arte. In: HUIZINGA, Johan. **Homo ludes**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1990.



PLANO DE AULA 02: TAPETE DA LATERALIDADE

Nome: Tatiana da Silva

Nível de Ensino: Educação Infantil

Data: 19/09/2018

Horário da Aula - Início: 15h40min

Regência Número: 02

Série: Jardim

Dia da Semana: quarta-feira

Final: 16h20min

1. Objetivo:

Desenvolver as capacidades físicas (força, resistência, coordenação, sentido de equilíbrio, velocidade, etc.);
Favorecer a aprendizagem de atividades lúdicas;
Desenvolver a lateralidade;
Desenvolver pequenas regras.

2. Conteúdo:

Jogos e Brincadeiras

3. Desenvolvimento/ metodologia:

Realizar a chamada, apresentar aos alunos a proposta da aula em seguida levar os mesmos à quadra esportiva da escola. Realizar o alongamento para aplicação das atividades.

Atividade 01 -Os alunos deveram começar o percurso caminhando saltando por objetos disposto ao longo do trajeto, que será barreiras feitas com cones coloridos, dando continuidade com arcos organizados próximos aos outros, que os alunos realizaram com saltos duplos. Toda área será delimitada entre saída e chegada. Ao final do percurso haverá um tapete da lateralidade, que os alunos deveram caminhar e pular com os pés seguindo as direções estabelecidas pelo tapete.

4. Recursos/ materiais:

Quadra esportiva, e.v.a; cones e tnt.

5. Avaliação:

Observar os objetivos propostos durante a aplicação da atividade, verificando cada avanço de cada aluno, sendo que cada um tem seu tempo de aprendizagem. A avaliação será feita através da observação do professor que analisará as diferentes maneiras como as crianças jogam e o grau de desenvolvimento de cada uma delas.

6. Referências:

RODRIGUES, Maria. **Manual teórico-prático de Educação Física Infantil**. 9ª ed. rev., atual. eampl. São Paulo: Ícone, 2011.



PLANO DE AULA 03: PERCURSO COLORIDO

Nome: Tatiana da Silva

Nível de Ensino: Educação Infantil

Série: Jardim

Data: 21/09/2018

Dia da Semana: sexta-feira

Horário da Aula - Início: 14h40min

Final: 15h30min

Regência Número: 03

1. Objetivo:

Propiciar aos alunos novas atividades no que aludi aos jogos;
Desenvolver atividades de ênfase à cultura corporal de movimento;
Desenvolver atividades locomotoras e não locomotoras.

2. Conteúdo:

Jogos e Brincadeiras.

3. Desenvolvimento/ metodologia:

Realizar a chamada, apresentar aos alunos a proposta da aula em seguida levar os mesmos à quadra esportiva da escola. Realizar o alongamento para aplicação das atividades.

Atividade 01 -A atividade é sair do ponto de partida levando a bola com os pés até um cone, chegando e deixando a bola equilibrada no topo do cone. A seguir realizar o zigue -zague e engatinhando passar por dentro do arco sem derrubá-los, ao sair do túnel dos arcos pegar a bola e colocar no cone como se fosse um sorveteinho (cone invertido) e retornar ao ponto inicial sem deixar a bola cair, será divididos em duas colunas, e todos realizará a atividades.

4. Recursos/ materiais:

Quadra esportiva; objeto qualquer (osso).

5. Avaliação:

Observar os objetivos propostos durante a aplicação da atividade, verificando cada avanço de cada aluno, sendo que cada um tem seu tempo de aprendizagem. A avaliação será feita através da observação do professor que analisará as diferentes maneiras como as crianças jogam e o grau de desenvolvimento de cada uma delas.

6. Referências:

RODRIGUES, Maria. **Manual teórico-prático de Educação Física Infantil**. 9ª ed. rev., atual. e ampl. São Paulo: Ícone, 2011.



PLANO DE AULA 04: JOGO DO BOLICHE COLORIDO

Nome: Tatiana da Silva

Nível de Ensino: Educação Infantil

Data: 25/09/2018

Horário da Aula - Início: 14h40min

Regência Número: 04

Série: Jardim

Dia da Semana: terça-feira

Final: 15h30min

1. Objetivo:

Desenvolver as capacidades físicas (força, resistência, coordenação, sentido de equilíbrio, velocidade, etc.);
Favorecer a aprendizagem de atividades lúdicas, para que a criança;
Desenvolver percepção visual.

2. Conteúdo:

Jogos e Brincadeiras.

3. Desenvolvimento/ metodologia:

Realizar a chamada, apresentar aos alunos a proposta da aula em seguida levar os mesmos à quadra esportiva da escola. Realizar o alongamento para aplicação das atividades.

Atividade 01 - Iniciar a aula montando o percurso do jogo de Boliche Colorido, em uma seqüência de garrafas: 4,3,2 e 1 formando assim um triângulo. Cada criança tinha três chances para derrubar as 12, não conseguindo passa a vez para o próximo colega.

4. Recursos/ materiais:

Quadra esportiva; garrafas pets; e.v.a, pistola quente e tinta xadrez.

5. Avaliação:

Observar os objetivos propostos durante a aplicação da atividade, verificando cada avanço de cada aluno, sendo que cada um tem seu tempo de aprendizagem. A avaliação será feita através da observação do professor que analisará as diferentes maneiras como as crianças jogam e o grau de desenvolvimento de cada uma delas.

6. Referências:

RODRIGUES, Maria. **Manual teórico-prático de Educação Física Infantil**. 9ª ed. rev., atual. eampl. São Paulo: Ícone, 2011.



PLANO DE AULA 05: CORRIDA DO CANGURU

Nome: Tatiana da Silva

Nível de Ensino: Educação Infantil

Data: 26/09/2018

Horário da Aula - Início: 14h40min

Série: Jardim

Dia da Semana: quarta-feira

Final: 15h30min

Regência Número: 05

1. Objetivo:

Proporcionar aos alunos novas atividades Lúdicas;
Estimular a cooperação; capacidades físicas e resistências;
Desenvolver atividades locomotoras e não locomotoras.

2. Conteúdo:

Jogos e Brincadeiras.

3. Desenvolvimento/ metodologia:

Realizar a chamada, apresentar aos alunos a proposta da aula em seguida levar os mesmos à quadra esportiva da escola. Realizar o alongamento para aplicação das atividades.

Atividade 01 -Os alunos devem estar organizados para quando chegar por sua vez ir até a fila entrar no saco de estopa. Ao sinal do professor, os primeiros de cada equipe saem saltando dentro de cada saco, segurando-o na altura da cintura. Saem saltando como canguru até o local predeterminado volte para o início e passem o saco de estopa para o próximo da coluna, que fará o mesmo percurso.

4. Recursos/ materiais:

Quadra esportiva; saco de estopa.

5. Avaliação:

Observar os objetivos propostos durante a aplicação da atividade, verificando cada avanço de cada aluno, sendo que cada um tem seu tempo de aprendizagem. A avaliação será feita através da observação do professor que analisará as diferentes maneiras como as crianças jogam e o grau de desenvolvimento de cada uma delas.

6. Referências:

RODRIGUES, Maria. **Manual teórico-prático de Educação Física Infantil**. 9ª ed. rev., atual. e ampl. São Paulo: Ícone, 2011.



PLANO DE AULA 06: CORRIDA DO OVO NA COLHER

Nome: Tatiana da Silva

Nível de Ensino: Educação Infantil

Data: 02/10/2018

Horário da Aula - Início: 14h40min

Regência Número: 06

Série: Jardim

Dia da Semana: terça-feira

Final: 15h30min

1. Objetivo:

Desenvolver atividades de ênfase à cultura corporal de movimento;
Desenvolver atividades locomotoras e não locomotoras.

2. Conteúdo:

Jogos e Brincadeiras.

3. Desenvolvimento/ metodologia:

Realizar a chamada, apresentar aos alunos a proposta da aula em seguida levar os mesmos à quadra esportiva da escola. Realizar o alongamento para aplicação das atividades.

Atividade 01 -Iniciar atividade da corrida do ovo na colher delimitando o percurso no qual os alunos deveram realizar somente ao ponto de largada e outro de chegada, separando em pequenos grupos cada um esperar por sua vez. O aluno deverá atravessar de uma linha a outra segurando uma colher na boca, sobre a qual deve equilibrar o ovo, que será de borracha para evitar sujeiras desnecessárias, vence a criança que primeiro ultrapassar à linha de chegada sem derrubar o ovo.

4. Recursos/ materiais:

Quadra esportiva; ovos de borracha e colheres.

5. Avaliação:

Observar os objetivos propostos durante a aplicação da atividade, verificando cada avanço de cada aluno, sendo que cada um tem seu tempo de aprendizagem. A avaliação será feita através da observação do professor que analisará as diferentes maneiras como as crianças jogam e o grau de desenvolvimento de cada uma delas.

6. Referências:

RODRIGUES, Maria. **Manual teórico-prático de Educação Física Infantil.** 9ª ed. rev., atual. eampl. São Paulo: Ícone, 2011.



PLANO DE AULA 07: CAIXA SURPRESA

Nome: Tatiana da Silva

Nível de Ensino: Educação Infantil

Data: 03/10/2018

Horário da Aula - Início: 15h40min

Regência Número: 07

Série: Jardim

Dia da Semana: quarta-feira

Final: 16h20min

1. Objetivo:

Favorecer a aprendizagem de atividades lúdicas;
Proporcionar através imaginação;
Desenvolver percepção tato.

2. Conteúdo:

Jogos e Brincadeiras.

3. Desenvolvimento/ metodologia:

Realizar a chamada, apresentar aos alunos a proposta da aula em seguida levar os mesmos à quadra esportiva da escola. Realizar o alongamento para aplicação das atividades.

Atividade 01 -Organizar os alunos sentados em círculo e próximo da caixa surpresa, de modo que todos consigam ouvir e ver a caixa surpresa sem dificuldades, explicarei um por vez e que o escolhido será vendado, que caixa é mágica e ali contem objetos interessantes, que é preciso colocar as mãos sem medo do terá e adivinhar qual objeto se trata. Nesta caixa surpresa serão colocados objetos: bolinha de papel, porta-retratos, relógio, garrafa pet, galinha pitadinha, um rolo de papel higiênico, carinho, boneca, um ursinho, microfone, bola, concha de tirar feijão, luva de borracha, batom, um par de uma bota, agenda, caixa de som, fita crepe, bolinha de tênis, copo descartável, boné, balão cheio, um óculos de sol, e uma toquinha de banho. Cada um por sua vez será vendados e os demais não poderão ajudar o colega, apenas com o tato o aluno deve tentar acertar qual objeto é.

4. Recursos/ materiais:

Quadra esportiva; bolinha de papel, porta-retrato, relógio, garrafa pet, galinha pintadinha, um rolo de papel higiênico, carinho, boneca, um ursinho, microfone, bola, concha de tirar feijão, luva de borracha, batom, um par de uma bota, agenda, caixa de som, fita crepe, bolinha de tênis, copo descartável, boné, balão cheio, um óculos de sol, e uma toquinha de banho.

5. Avaliação:

Observar os objetivos propostos durante a aplicação da atividade, verificando cada avanço de cada aluno, sendo que cada um tem seu tempo de aprendizagem. A avaliação será feita através da observação do professor que analisará as diferentes maneiras como as crianças jogam e o grau de desenvolvimento de cada uma delas.

6. Referências:

RODRIGUES, Maria. **Manual teórico-prático de Educação Física Infantil.** 9ª ed. rev., atual. e ampl. São Paulo: Ícone, 2011.



PLANO DE AULA 08: JOGO DA VELHA

Nome: Tatiana da Silva

Nível de Ensino: Educação Infantil

Data: 05/10/2018

Horário da Aula - Início: 14h40min

Regência Número: 08

Série: Jardim

Dia da Semana: sexta-feira

Final: 15h30min

1. Objetivo:

Proporcionar aos alunos novas vivências no lúdico
Desenvolver o cognitivo;
Desenvolver atividades locomotoras.

2. Conteúdo:

Jogos e Brincadeiras

3. Desenvolvimento/ metodologia:

Realizar a chamada, apresentar aos alunos a proposta da aula em seguida levar os mesmos à quadra esportiva da escola. Realizar o alongamento para aplicação das atividades.

4. Recursos/ materiais:

Iniciar a aula com um alongamento e perguntar se a turma conhece o jogo da velha, e em seguida montar o tabuleiro. O tabuleiro possui grande com peças coloridas para despertar o interesse de quem for jogar, o primeiro aluno que realizar uma seqüência de três símbolos iguais, seja em uma linha, coluna ou na diagonal ganha pontos. Por dupla, o jogador serão círculo (O) e outro com o (X). Cada jogador, na sua vez para uma jogada, colocando a peça, em uma lacuna que esteja vazia quando um jogador conquistar o objetivo, riscar os três símbolos e pontuar. E quando ocorrer empate será "velha".

5. Avaliação:

Observar os objetivos propostos durante a aplicação da atividade, verificando cada avanço de cada aluno, sendo que cada um tem seu tempo de aprendizagem. A avaliação será feita através da observação do professor que analisará as diferentes maneiras como as crianças jogam e o grau de desenvolvimento de cada uma delas.

6. Referências:

HUIZINGA, Johan. Formas lúdicas da arte. In: HUIZINGA, Johan. **Homo ludes**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1990.



PLANO DE AULA 09: AMARELINHA

Nome: Tatiana da Silva

Nível de Ensino: Educação Infantil

Data: 16/10/2018

Horário da Aula - Início: 14h40min

Regência Número: 09

Série: Jardim

Dia da Semana: terça-feira

Final: 15h30min

1. Objetivo:

Desenvolver atividades locomotoras e não locomotoras;
Estimular coordenação motora e lateralidade;
Trabalhar as cores;
Proporcionar atividades lúdicas;
Desenvolver a concentração e percepção.

2. Conteúdo:

Jogos e Brincadeiras.

3. Desenvolvimento/ metodologia:

Realizar a chamada, apresentar aos alunos a proposta da aula em seguida levar os mesmos à quadra esportiva da escola. Realizar o alongamento com balões para aplicação das atividades seguinte.

Atividade 01 -Iniciando a aula com questionando os alunos se eles conhecem a brincadeira, se já brincaram ou não. Amarelinha é um jogo colorido que desperta interesse a criança, com a música da Xuxa apresentar o jogo.

Amarelinha - Xuxa

Preste atenção que agora vou ensinar

A pular amarelinha e você vai gostar

Já começa a brincadeira desenhando no chão

Oito casas bem maneiras siga a numeração

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Chame a prima, chame o irmão, bate na porta da vizinha

Chame todo mundo pra brincar de amarelinha

E agora uma pedrinha você tem que arranjar

Pra jogar em cada casa, boa sorte vamos lá

Vai e volta até o começo, siga tudo que eu disser

Não pode pisar na casa que a pedrinha estiver

Até chegar ao céu

Vai pulando num pé só

Nesse jogo de equilíbrio

Quero ver quem é melhor

Amarelinha

É uma brincadeira fácil pra dedéu

Amarelinha

Pulando pulando até chegar ao céu

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Com o tabuleiro grande dividido em dez retângulos menores - as 'casinhas' - numerados de 1 a 10. Na parte superior do diagrama, com uma meia-lua e escreva a palavra 'Céu'. Para jogar, deve ficar atrás da linha do início do traçado - do lado oposto à palavra 'Céu' - e atirar o marcador na casinha que não poderá ser pisada, começando pelo número 1. Atravessar o resto do circuito com pulos alternados nos dois pés e em um pé só. Ao chegar no 'Céu', faça o caminho de volta do circuito, pegue o marcador - sem pular na casa onde ele está - e volte para trás do traçado. Depois jogar o marcador na próxima casinha e assim sucessivamente.

4. Recursos/ materiais:

Quadra esportiva; e.v.a; fita crepe, tnt e tinta guache.

5. Avaliação:

Observar os objetivos propostos durante a aplicação da atividade, verificando cada avanço de cada aluno, sendo que cada um tem seu tempo de aprendizagem. A avaliação será feita através da observação do professor que analisará as diferentes maneiras como as crianças jogam e o grau de desenvolvimento de cada uma delas.

6. Referências:

HUIZINGA, Johan. Formas lúdicas da arte. In: HUIZINGA, Johan. **Homo ludes**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1990.

XUXA. **Amarelinha (Pulando Pulando)**. 2007.
Disponível em: <https://youtu.be/ewvdvnC0xXg>. Acesso em: 13 set. 2018.



PLANO DE AULA 10: PÉ-DE-LATA

Nome: Tatiana da Silva

Nível de Ensino: Educação Infantil

Data: 17/10/2018

Horário da Aula - Início: 14h40min

Regência Número: 10

Série: Jardim

Dia da Semana: quarta-feira

Final: 15h30min

1. Objetivo:

Desenvolver as capacidades físicas (força, resistência, coordenação, sentido de equilíbrio, velocidade, etc.);
Favorecer a aprendizagem de atividades lúdicas, para que a criança;
Despertar a criatividade;
Desenvolver percepção de equilíbrio.

2. Conteúdo:

Jogos e Brincadeiras.

3. Desenvolvimento/ metodologia:

Realizar a chamada, apresentar aos alunos a proposta da aula em seguida levar os mesmos à quadra esportiva da escola. Realizar o alongamento para aplicação das atividades.

Atividade 01 -Iniciar a aula, a turma deve escolher o aluno que vai ser o "guardião da lata" para que todos possam aguardar por sua vez. Enquanto o guardião se prepara para subir no par de latas, após colocar a lata, o guardião começa a caminhar pela quadra com o objetivo de entregar para o próximo aluno sem desequilibrar.

4. Recursos/ materiais:

Quadra esportiva; e.v.a, lata de leite linho, fita de cetim.

5. Avaliação:

Observar os objetivos propostos durante a aplicação da atividade, verificando cada avanço de cada aluno, sendo que cada um tem seu tempo de aprendizagem. A avaliação será feita através da observação do professor que analisará as diferentes maneiras como as crianças jogam e o grau de desenvolvimento de cada uma delas.

6. Referências:

HUIZINGA, Johan. Formas lúdicas da arte. In: HUIZINGA, Johan. **Homo ludes**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1990.