



**UFSM**

Universidade Federal de Santa Maria

---

**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA  
INFANTIL E ANOS INICIAIS**

**ASPECTOS PEDAGÓGICOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA  
ATRAVÉS DO BRINCAR**

**MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO**

**Elinara dos Santos Pontel**

**Santa Maria, RS- Brasil  
2015**

# **ASPECTOS PEDAGÓGICOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ATRAVÉS DO BRINCAR**

**Elinara dos Santos Pontel**

Monografia apresentada ao Curso de Educação Física, da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista em Educação Física Infantil e Anos Iniciais.

**Orientador: Prof<sup>o</sup> Gustavo de Oliveira Duarte**

**Santa Maria, RS, Brasil**

**2015**

**Universidade Federal de Santa Maria  
Centro de Educação Física e Desportos  
Curso de Especialização em Educação Infantil e Séries Iniciais**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova a Monografia

## **ASPECTOS PEDAGÓGICOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ATRAVÉS DO BRINCAR**

“elaborada por”

**Elinara dos Santos Pontel** como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista em Educação Física Infantil e Séries Iniciais

**Comissão Examinadora**

**Gustavo de Oliveira Duarte, Dr. (UFSM)  
(Presidente/Orientador)**

**Márcia Gonzales Feijó, Ms (UFSM)**

**Daniele Kopp, Ms (UFSM)**

**Suplente: Mara Rúbia Alves da Silva, Dr. (UFSM)**

**Santa Maria, 27 de fevereiro de 2015**

“... quem não brinca cresce amarrado. Quem brinca experimenta o mergulho profundo na alma das coisas. E se torna livre para criar soluções, inovar caminhos, inventar o futuro...”

Vital Didonet

# ASPECTOS PEDAGÓGICOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ATRAVÉS DO BRINCAR

**Elinara dos Santos Pontel\***

## RESUMO

Este trabalho busca apresentar questões importantes sobre o processo de ensino-aprendizagem das crianças nos anos iniciais envolvendo aspectos norteadores da docência da Educação Física. Tais informações foram baseadas em autores renomados na área do desenvolvimento infantil, através de pesquisa bibliográfica com o objetivo de construir questões básicas e relevantes em uma abordagem pedagógica através do brincar. Constatou-se a ênfase dada por diversos pesquisadores em relação à importância do brincar como alicerce para a vida adulta da criança; pois é através de atividades lúdicas que ela aumenta sua imaginação por meio do faz-de-conta, propondo uma negociação com a realidade, a criança desenvolve sua criatividade e capacidade de tomar decisões. Através do brincar, as aulas podem ficar mais atraentes para os alunos, pois a partir de situações lúdicas o professor proporciona momentos agradáveis aos alunos contribuindo para desenvolver e ampliar o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo das crianças.

Palavras-chave: brincar, dimensão lúdica, desenvolvimento infantil

---

\* LICENCIADA EM LETRAS: PORTUGUÊS/ INGLÊS E RESPECTIVAS LITERATURAS\_ UNISC (2002), PÓS- GRADUADA EM GESTÃO ESCOLAR NUMA VISÃO PSICOPEDAGÓGICA: ÊNFASE EM ADMINISTRAÇÃO, SUPERVISÃO E ORIENTAÇÃO EDUCACIONAL\_ FACVEST (2006), PÓS-GRADUADA EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO\_ UFSM (2012), email: elinara.pontel@gmail.com.

# EDUCATION PHYSICAL TEACHING ASPECTS THROUGH PLAY

**Elinara dos Santos Pontel\***

## ABSTRACT

This work aims to present important ideas about the process children's teaching and learning in the early years involving guiding aspects of Physical Education teaching. Such informations were based on renowned authors in the field of child development, through literature search with objective to build basic and important ideas in a pedagogical approach through play. It was noted the emphasis placed by several researchers about importance of the play as a foundation for adult life of the child; for it is through recreational activities that it increases your imagination through make-believe, propose a negotiation with the reality, the child develop her creativity and capacity to make decisions. Through play, lessons can become more attractive to students, because from ludic situations the teacher offers a pleasant opportunity to students helping improve motor development, cognitive and affective of the children.

Keywords: play, playful dimension, child development

---

\* LICENSED IN LETTERS : PORTUGUESE / ENGLISH AND ITS LITERATURAS\_ UNISC (2002) , POST- GRADUATE IN SCHOOL MANAGEMENT IN A VISION PSYCHOPEDAGOGIC: EMPHASIS ON MANAGEMENT , SUPERVISION AND GUIDANCE EDUCACIONAL\_ FACVEST (2006) , POST-GRADUATE IN MEDIA IN EDUCAÇÃO\_ UFSM ( 2012) , email: elinara.pontel@gmail.com.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
1. FASES DO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....	10
2. RELAÇÃO DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....	19
3. O BRINCAR E A AÇÃO PEDAGÓGICA .....	26
3.1 Instrumentos de avaliação em Educação Física .....	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	40
REFERÊNCIAS .....	41
ANEXOS .....	44

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho procura apresentar caminhos que possibilitem ao educador propiciar oportunidades lúdicas para as crianças, através de orientações básicas para a prática da docência de Ed. Física escolar nos anos iniciais. Com o intuito de contribuir como subsídio aos professores que não possuem formação específica na disciplina e ministram suas aulas sem a sistematização necessária no que tange aos aspectos motor, cognitivo e afetivo- social.

Uma vez que a falta de tempo e o pouco incentivo contribuem para que aulas de Educação Física não possuam uma orientação adequada aos anseios e relevância que este ensino tem para as crianças. Elas estão em desenvolvimento e precisam de práticas que contribuam para a formação de indivíduos criativos, críticos e aptos a tomar decisões. Acredito ser uma dificuldade pertinente no meio educacional, e um grande problema que se encontra na mente de inúmeros professores sem habilitação específica, a seguinte questão: como desenvolver a prática pedagógica nas aulas de Educação Física?

Baseado neste contexto, o objetivo deste trabalho é auxiliar meus colegas professores, através de possibilidades de trabalho com Educação Física nos anos iniciais. Ressalto que as estratégias aqui descritas são a forma que encontrei para viabilizar a minha prática com alunos; por meio de estudos e pesquisas bibliográficas que realizei nesta área. Estudos estes que me fizeram ter uma nova visão em relação à criança, seu brincar, importância dos movimentos e a relação que o meio estabelece com cada ser em construção e que nós professores precisamos estar atentos e comprometidos com essa educação.

O enfoque metodológico deste trabalho baseou-se em pesquisa bibliográfica exploratória, a qual tem por objetivo descobrir novas ideias e suas relações entre os elementos que estão sendo pesquisados. Foram realizadas diversas leituras

envolvendo autores e documentos sobre a legislação vigente no que tange aspectos relacionados à Educação Física e ao brincar. Tais informações partiram das leituras fornecidas pelo curso de Pós Graduação em Educação Física infantil e anos iniciais, oferecido pela UFSM , bem como pesquisas de obras escritas, revistas e sites que abordam o assunto.

Para tal reflexão se fará necessária uma discussão acerca de como o ser humano se desenvolve para que o trabalho de cada educador seja adequado às necessidades, interesses e singularidades dos alunos. Bem como da importância do movimento humano, em se tratando especificamente do ato de brincar para o desenvolvimento de habilidades motoras que contribuem para a aquisição de diversas aprendizagens. A seguir serão apresentados pressupostos e sugestões pedagógicas nas aulas de Educação Física, fontes de pesquisa relacionadas a atividades que envolvam movimento e que contribuem para melhorar a capacidade do aluno nas diversas atividades que ele vier a realizar e comentários acerca da avaliação nesta disciplina. Sendo assim, no capítulo 1, abordo reflexões teóricas sobre as fases e desenvolvimento da criança. No capítulo 2, aponto a relação do brincar no desenvolvimento infantil. E, no capítulo 3, apresento ações pedagógicas através do brincar incluindo o processo de avaliação em Educação Física escolar.

## 1. FASES DO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Ao pensarmos no desenvolvimento de uma criança, imediatamente nos vem à ideia de um crescimento contínuo; tanto físico, como mental e emocional. No entanto essa evolução não se processa apenas biologicamente, mas também sofre influências do meio em que vive. Frente a isso a autora NISTA- PICOLLO, Vilma Lení, 2012, p. 41 destaca:

...a aprendizagem acontece por meio de uma interação social somada às oportunidades de experiências significativas que o indivíduo vivencia. Portanto, as características que uma pessoa apresenta são formadas histórica e socialmente e não apenas biologicamente herdadas. O desenvolvimento do ser humano se dá por meio de processos de amadurecimento que se dividem em períodos, os quais, na educação infantil, correspondem às seguintes etapas: da vida intrauterina ao nascimento, do recém-nascido aos três anos, contemplando a primeira infância; e dos três aos seis anos, fase esta denominada de segunda infância.

O crescimento físico é favorecido quando a criança participa de contínuas e progressivas atividades motoras, desde que sejam compatíveis com sua idade. De acordo com GALLAHUE apud NISTA- PICOLLO, Vilma Lení, 2012, p.42:

Para a criança aprender a movimentar-se efetivamente, é importante que tenha possibilidade de “treinar” sua locomoção, vivenciando-a de muitas formas. O seu desempenho só se aprimora à medida que ela tem a oportunidade de alterar sua locomoção diante dos ambientes diferentes e com diversos obstáculos. A cada exploração, o domínio de seus movimentos se amplia.

De acordo com a autora NISTA- PICOLLO, Vilma Lení (2012) na fase pré-escolar os movimentos corporais são resultado de suas observações e imaginações. Essa é a melhor fase para aplicação das atividades ritmadas, principalmente aquelas que envolvem as percepções corporais e a memorização. Já no aspecto social a maturação é mais lenta e depende das relações da criança, tanto na escola como em casa. A introdução de atividades que envolvam expressões de sentimentos por meio de seus movimentos pode facilitar questões afetivas. É interessante que as atividades lúdicas impliquem cooperação, participação, responsabilidade auxiliando a criança a diminuir o medo e desenvolver-se. Também vale destacar a relação da dimensão motora com os aspectos cognitivos. Por meio

da solução de tarefas motoras, a criança aprimora o raciocínio e estimula sua criatividade. A linguagem, o desenho, a imitação fazem parte da estruturação das ações da criança, mas é por meio da expressão dos movimentos que essas estruturas se manifestam com maior facilidade de comunicação. As crianças precisam explorar as possibilidades de movimentos de atividades lúdicas, com princípios de prazer, de corporeidade<sup>1</sup>, de prática pedagógica que estimule a criatividade. O desenvolvimento humano é resultado de uma diversidade de acontecimentos; mediados pelas qualidades inatas de cada um somadas às interações realizadas durante o crescimento, com experiências vividas e ou oportunizadas pelas pessoas que convive, como os pais e professores.

A criança no seu processo de aquisição e construção de conhecimentos perpassa por diversas fases e situações. (GARANHANI, 2002, p.109) afirma que “na pequena infância o corpo em movimento constitui a matriz básica da aprendizagem pelo fato de gestar as significações do aprender”. Baseadas nas ideias de WALLON apud GARANHANI (2002) informa que o ato mental se desenvolve no ato motor, ou seja, a criança pensa na ação e isso faz com que o movimento do corpo ganhe um papel de destaque nas fases iniciais do desenvolvimento infantil. Isso ocorre de modo que os movimentos se apresentam como um dos campos funcionais, e integrado com a afetividade e a inteligência, constitui a pessoa como um todo. Sendo que, cada um dos campos funcionais, (o motor, o afetivo e o cognitivo) estão de tal forma integrados que cada um é parte constitutiva dos outros, de modo que a separação se faz necessária somente para a descrição do processo de desenvolvimento. Logo o exercício e o amadurecimento de um dos campos interferem no amadurecimento dos outros.

Nas fases iniciais do desenvolvimento infantil, o campo funcional motor integra a criança no seu contexto histórico-cultural, e é por intermédio dele que ela começa a organizar a sua compreensão sobre as coisas e sobre como elas se encontram no espaço, bem como as relações com as pessoas presentes nesse contexto. Diante disso, nesta fase inicial os movimentos do corpo se apresentam como instrumentos expressivos de bem estar e mal-estar. O referido autor WALLON apud GARANHANI (2002), ainda descreve que à medida que o desenvolvimento

---

<sup>1</sup> É o corpo em movimento que busca a vida num determinado tempo histórico e cultural.

avança a relação da criança com o meio facilita a discriminação das formas de se comunicar, sendo que o andar e a linguagem desencadeiam um salto qualitativo no desenvolvimento da pequena infância, possibilitando uma maior autonomia e independência na investigação do espaço e dos objetos que constituem uma oportunidade ou ocasião de movimentação e exploração do corpo, diante disso o material educativo na escola da pequena infância deve ser atrativo, considerando aspectos de natureza estética (tamanhos, cores e formas), mas também os que possibilitam diferentes experiências e diversas formas de se movimentar.



FIGURA 1: Demonstração de um ambiente lúdico.

Continuando a exposição sobre o desenvolvimento na pequena infância, o autor (WALLON apud GARANHANI, 2002, p.111) comenta que é na idade de dois a três anos (etapa projetiva) que a criança conquista a dimensão simbólica do pensamento, e isso lhe dará condições de se apropriar do conhecimento cultural acumulado, historicamente, pelo meio social. Esse simbolismo inicia quando a criança começa a imitar o que vê ao redor e a expressar o seu pensamento por gestos simulando uma situação de utilização do objeto sem tê-lo, de fato. Essa atividade em que o faz-de-conta se faz presente consiste, portanto, na descoberta e

<sup>2</sup> <https://bonequeira.blogspot.com>

no exercício do desdobramento da realidade, pressupondo o início da representação. Esse desdobramento só será possível, no entanto, quando houver a subordinação da atividade sensório-motora à representação. Nesse momento, assiste-se ao início da organização do pensamento; a criança é capaz de dar significação ao símbolo e ao signo, ou seja, encontrar para um objeto sua representação e para a representação um signo.

Assim, os movimentos do corpo, tão importantes no desenvolvimento físico-motor infantil, também constituem uma linguagem que se constrói no processo histórico-cultural do meio onde a criança se encontra. Isso nos leva a (re)pensar uma concepção de educação infantil que valorize o movimento corporal da criança não somente como uma necessidade físico-motora do seu desenvolvimento, mas também como uma capacidade expressiva e intencional.

Segundo (LEONTIEV, 1988, p. 122), “só no brinquedo as operações exigidas podem ser substituídas por outras e as condições do objeto podem ser substituídas por outras condições do objeto, com preservação do próprio conteúdo da ação”. Portanto, é no brincar que a criança adapta a sua condição física-motora e a do objeto e/ou situação às condições exigidas pela ação e, conseqüentemente, ela consegue experimentar, explorar e compreender os significados do seu meio.

Assim, brincando em atividades de intensa movimentação corporal, a criança desenvolverá os seus aspectos físico-motores e, ao mesmo tempo, poderá ser levada a entender que esses movimentos têm significados, pois se manifestam com o objetivo de expressão e comunicação. Poderá entender, também, que os movimentos corporais se agrupam em diversas práticas. Na pequena infância essas práticas se organizam em jogos e brincadeiras que expressam o conhecimento a ser apropriado e construído pela criança pequena sobre o seu movimentar. É válido apresentar as ideias de pensadores que dedicaram seus estudos a Psicologia do desenvolvimento infantil; tais como Piaget, Vygotsky e seguidores.

De acordo com (PIAGET apud FRIEDMANN, 2012, p.20) através da observação de seus filhos e de outras crianças criou uma abrangente teoria de como o desenvolvimento cognitivo promove uma capacidade crescente de adquirir e usar conhecimentos sobre o mundo. Sua teoria aborda o modo como às crianças

apreendem o mundo, se apropriam dos conhecimentos e interagem com eles e com diferentes objetos e indivíduos. Esse desenvolvimento cognitivo ocorre em fases ou estágios, em cada um dos quais são desenvolvidas novas formas de pensar e de responder ao ambiente. Piaget tem como objetivo principal estabelecer uma epistemologia genética<sup>3</sup>, estudando, por meio da psicogênese<sup>4</sup>, as formas de conhecimento. Logo, ele analisa de forma minuciosa o processo de desenvolvimento do indivíduo, detalhando e explicando a função do brincar no desenvolvimento intelectual da criança e sua evolução nos diferentes estágios. Piaget explicou o jogo<sup>5</sup> nas diferentes fases ou estágios do desenvolvimento da criança. O referido autor distingue três tipos de estruturas: os jogos de exercício, os jogos simbólicos e os jogos de regras.

Aos jogos de exercício se relacionam os esquemas sensório-motores,<sup>6</sup> de acordo com o grupo sociocultural, no qual as crianças crescem. A autora (FRIEDMANN, 2012, pg. 29) esclarece que “os jogos de exercício, cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento, caracterizam a primeira fase ou estágio que vai desde o nascimento até um ano e meio de idade, época em que surge a linguagem.” Por exemplo, quando uma criança empurra uma bola, vai atrás dela, volta e recomeça, ela o faz por divertimento. E essa repetição faz com que a criança assimile o movimento e a ação sobre o objeto, cada vez que é apresentado à criança um novo objeto, atividade ou desafio, o exercício da repetição é o caminho inicial para que ela apreenda o mundo à sua volta.

Quanto aos jogos simbólicos que caracterizam a fase que vai desde o momento que surge a linguagem, por volta de 1 ano e meio até aproximadamente aos 6- 7 anos. Nesta fase o símbolo implica a representação de um objeto ausente através de uma representação fictícia. Por exemplo, no jogo-simbólico de mãe-filhinha, a criança se interessa pelas realidades simbolizadas, e o símbolo (a boneca

---

<sup>3</sup>Criada por Piaget, essa teoria supõe que o indivíduo passa por várias etapas de desenvolvimento ao longo da vida e que o conhecimento é gerado pela interação sujeito-meio, a partir de estruturas do sujeito.

<sup>4</sup> Estudo das causas psíquicas que podem explicar mudanças de comportamento ou problemas psiquiátricos.

<sup>5</sup> Piaget fala sempre em jogo, já que em língua francesa só existe esta palavra para designar o que em Português significa também brincar; logo ao expressar as ideias de Piaget, quando tiver a palavra jogo deve-se remeter ao ato de brincar nas diferentes idades.

<sup>6</sup> É a fase de desenvolvimento dos bebês em que eles adquirem conhecimentos a partir de ações sensoriais (percepções do mundo) e motoras (ações no mundo).

ou a ação de embalar uma boneca) serve para evocar os afetos da criança para utilizar com liberdade suas habilidades individuais, reproduzir suas ações, para mostrá-las a si própria e aos outros.

Já os jogos de regras caracterizam a fase que vai dos 6- 7 anos em diante e supõem relações sociais impostas pelo grupo e ou transmitidas de geração a geração (como é o caso do jogo de bolinhas de gude), sua violação constitui falta. Os jogos de regras constituem-se no decorrer das fases e na vida adulta eles desenvolvem-se por serem atividades lúdicas do ser socializado, logo as regras substituem os símbolos e enquadram os exercícios, quando certas normas sociais se constituem se foram recebidas. Há dois tipos de regras: as transmitidas (tais como os jogos de mesa, baralho, dama, xadrez; os de quadra e os de tabuleiro) e as espontâneas. Na definição do autor (PIAGET apud FRIEDMANN, 2012, p.36) “os jogos de regras são combinações sensório- motoras (corridas, jogo de bolinhas, de bola) ou intelectuais (cartas, xadrez), com competição e cooperação entre indivíduos regulamentados por um código transmitido ou por acordos momentâneos”.

Quanto à prática de regras, (PIAGET apud FRIEDMANN, 2012, p.37) distingue quatro estágios:

- 1º. Motor e individual (0-2 anos) \_ São regras motoras de cada um;
- 2º. Egocêntrico (2-5 anos) \_ A criança pode jogar sozinha sem se preocupar em vencer, cada criança brinca sozinha sem cuidar da codificação das regras;
- 3º. Cooperação/ Competição (7- 10 anos) \_ Cada jogador procura vencer seus oponentes;
- 4º. Codificação das regras (11- 12 anos) \_ As partidas são minuciosamente regulamentadas, uma vez que as regras são conhecidas.

Partindo das afirmações de Piaget acerca dos estágios de desenvolvimento da criança é importante observar os alunos e reconhecer em que estágio eles se encontram. Poderá ser feita uma roda de conversas a fim de que as crianças exponham livremente suas preferências ou ainda que cada criança ou em pequenos grupos apresentem uma brincadeira, uma música ou um exercício para que todos desenvolvam ou participem junto. Trata-se de uma oportunidade para observar e

descobrir o potencial de desenvolvimento de cada criança, uma oportunidade de trocas e socialização de conhecimentos, emoções e atitudes a partir da criatividade de cada um.

Estudos posteriores, realizados por discípulos de Piaget em diferentes contextos e com diferentes indivíduos, mostraram que esses estágios de desenvolvimento seguem sempre uma ordem de sucessão fixa, podendo haver alguma variação em relação de um contexto a outro. Veja a tabela a seguir, descrita pelos discípulos de Piaget, envolvendo os estágios de desenvolvimento da criança. (FRIEDMANN, 2012, p. 21)

1º estágio	Sensório-motor	Ocorre do nascimento até o aparecimento da linguagem, por volta de 1 ano e meio, 2 anos de idade, dependendo do contexto.	
2º estágio	Inteligência representativa	Período pré-operatório	Ocorre em três subperíodos sequenciais: <ul style="list-style-type: none"> <li>• dos 2 anos aos 3 anos e meio;</li> <li>• dos 4 aos 5 anos;</li> <li>• dos 5 anos e meio aos 7-8 anos.</li> </ul> Ocorre dos 7 aos 11-12 anos.
3º estágio	Operações formais	Período das operações concretas	Ocorre em dois períodos sequenciais: <ul style="list-style-type: none"> <li>• dos 11 aos 12 anos;</li> <li>• até os 15-16 anos.</li> </ul>

TABELA 1: estágios de desenvolvimento da criança segundo discípulos de Piaget.

O pensador VYGOTSKY apud FRIEDMANN (2012) enfatiza a dimensão interacionista em seus estudos, o papel do meio social e cultural na formação das funções psicológicas; salienta a importância das atividades das crianças, isto é de suas interações na construção de seus conhecimentos. Para Vygotsky, o jogo deve se distinguir dos outros tipos de atividade das crianças, uma vez que ele envolve uma situação imaginária criada pelas crianças em ação. Ele afirma que não existe atividade lúdica sem regras de comportamento, o que na vida real passa

despercebido pelas crianças torna-se uma regra de comportamento no ato de brincar.

No brincar, as coisas e as ações não são o que aparentam ser. Em situações imaginárias, as crianças começam a agir independentemente do que veem e a ser orientadas pelo significado da situação, dessa forma o significado domina o objeto. A atividade lúdica também liberta as crianças pelo significado que carrega; quando uma criança faz de conta que está andando a cavalo, o significado domina a ação a partir da possibilidade de expressar seus desejos, esta atividade torna-se o nível mais alto do desenvolvimento cognitivo, pois o processo de criar situações imaginárias leva ao desenvolvimento do pensamento abstrato. Para Vygotsky isto acontece porque novos relacionamentos entre significados, objetos e ações são criados durante o brincar. O referido autor ainda formulou o conceito de zona de desenvolvimento proximal<sup>7</sup> para explicar o que uma criança é capaz de fazer com o auxílio de pessoas mais experientes. A partir dele, podemos avaliar o processo de desenvolvimento em que cada criança se encontra, assim como os processos que estão amadurecendo e se desenvolvendo.

Especificamente na área do brincar, Piaget analisa de forma minuciosa o processo de desenvolvimento do indivíduo, detalhando e especificando a função do brincar no desenvolvimento intelectual da criança e sua evolução nos diferentes estágios. O que Vygotsky e seus discípulos: Elkonin e Leontiev vieram acrescentar refere-se ao contexto social que determina a atividade lúdica e a questão das interações sociais, ou seja, o brincar constrói-se considerando como um elemento constituído sócio- historicamente pelo indivíduo e que se modifica em função do meio cultural e da época em que o sujeito está inserido.

ELKONIN apud FRIEDMANN (2012) acreditava que um tema básico na Psicologia do desenvolvimento era o estudo das atividades de aprendizagem em ambientes escolares. No âmbito do jogo, ele trouxe o conceito de “jogo protagonizado”; por exemplo, brincar de mamãe e filhinha é uma forma das crianças

---

<sup>7</sup> Define a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver um problema sem ajuda, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado por meio da resolução de um problema sem ajuda, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado por meio da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou em colaboração com outro companheiro.

“dominarem” seu mundo e, conseqüentemente proporem soluções para problemas que elas veem no seu dia a dia, constroem sua realidade à sua maneira. Já o psicólogo russo LEONTIEV apud FRIEDMANN (2012) apontou a diferença entre a formação do indivíduo humano e a ontogênese animal; a relação entre a estrutura da atividade e a estrutura da consciência; e o tema da alienação como um fenômeno histórico e social.

Na pequena infância, a capacidade de brincar otimiza o desenvolvimento físico-motor da criança e propicia uma relação com os símbolos que constituem as atividades do seu cotidiano; portanto, o brincar oferece à criança condições de se desenvolver e se apropriar de elementos da realidade por meio da compreensão dos seus significados. Essas considerações nos levam a concluir que a escola da pequena infância é um espaço, por excelência, de aprendizagens que envolvem movimentos corporais, e o brincar é um princípio que norteia, pedagogicamente, o seu cotidiano.

Analisando as relações que estabelecemos com as crianças em nosso cotidiano familiar e escolar, percebe-se uma afetividade bem nítida. Por exemplo, um adulto que se comporta quase como criança, deslumbrado com seu bebê que desenvolve seus primeiros movimentos e sons; principalmente quando articula para sua mãe aquele som tão especial, que toda mulher espera que seu filho diga primeiro: “mama” ou então quando a criança vem abraçar a prof<sup>a</sup> na escola. As crianças percebem quem gosta delas e retribuem de alguma forma esse afeto.

Logo as crianças precisam brincar de forma espontânea e ao educador cabe compreender melhor o que elas nos dizem com o seu brincar; quais são suas brincadeiras preferidas, suas necessidades e potencial de cada uma em criar novas situações, bem como quais valores estão impregnados nessas brincadeiras. Observando esse brincar, teremos meios de organizar novas ações e interesses com o intuito de problematizar e ou adequar propostas; selecionar um tipo de brincadeira, uma atividade motora que promova o desenvolvimento de uma determinada habilidade ainda não desenvolvida, um passeio que estimule a integração no grupo, a criatividade, a socialização e promovam a valorização da cultura de cada um, conforme a realidade de cada grupo infantil.

## 2. RELAÇÃO DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Crianças, brinquedos, brincar, jogo, movimento, brincadeiras novas em ambientes lúdicos são palavras que permeiam o cotidiano de nossas crianças e caminhos originais de felicidade e crescimento através da descoberta e imaginação; possibilidades de criar o mundo do faz de conta. O brincar relaciona-se com a ação lúdica, seja brincadeira, jogo, música, arte, palavras, com ou sem o uso do corpo e brinquedos. O seguinte parágrafo destaca a importância do brincar para a criança:

O brincar, para a criança, é necessário ao equilíbrio afetivo e intelectual; se as atividades infantis devem se adaptar sem cessar ao mundo adulto, principalmente à linguagem, o brincar aparece como um setor privilegiado, centrado numa motivação pessoal; utiliza um sistema de significantes por ela construído e flexível a suas vontades. (GUTTON, 2013, p. 222)

Estas ideias nos dizem muito da relação que a criança estabelece por meio do brincar. Seja como atividade lúdica e prazerosa ou como forma de desenvolver as suas vontades e vivências do cotidiano, que podem ser recriadas e remodeladas de acordo com o que a criança deseja representar naquele momento, através da brincadeira do faz de conta, onde muitas vezes ela imagina e age no papel de um adulto, isso também pode ser entendido como uma construção de ações fictícias para a vida adulta.



FIGURA 2: Crianças brincando.

8

A palavra brincar parece envolvida em ações que denotam prazer a criança. Quem já não viu os olhos de uma criança brilhar frente à possibilidade de ir brincar. Quem não gosta de se divertir de alguma forma, seja através de um jogo ou atividades de lazer. O adulto mesmo muitas vezes fica maravilhado vendo as crianças brincar, talvez imaginando as brincadeiras que participava quando era criança; enquanto que outros entram nas brincadeiras de criança e até se divertem mais do que as próprias crianças; talvez na época em que eram crianças algumas brincadeiras de hoje em dia nem existiam. Imagine um adulto acompanhando o filho no carro choque, pela demonstração de euforia ao dirigir o pai parece se divertir tanto quanto o filho. Esta diversão prazerosa remete ao lúdico. Observe o seguinte comentário:

Em seus aspectos fundamentais cabe enumerar que o lúdico é a vivência prazerosa da atividade, é espontânea, pertence à dimensão do sonho, da magia, abre novos caminhos, privilegia a criatividade, a inventividade e a imaginação. O lúdico se baseia na atualidade como uma semente da qual germinará o amanhã, onde as crianças se relacionam com o real, a seu modo, construindo e recriando esta realidade, muito alívio é experimentado no brincar e este é um dos fatores que o tornam essencial para a criança. (ALVES, 1987, p. 95)

Desde a Antiguidade, há evidências de que o homem sempre brincou. O que se altera são as formas de brincar em decorrência principalmente pela chegada da mídia eletrônica, das redes sociais, da indústria de brinquedos e influência da televisão. Segundo (BROUGÉRE apud MUNARIM, 2015, p.137/138) a televisão transformou as referências, influenciou a cultura lúdica e a vida da criança. E é na brincadeira, onde a criança se apropria de imagens presentes na realidade da qual faz parte, incorpora elementos presentes na televisão. Para o autor, não basta que as imagens sejam apresentadas na televisão, nem mesmo que elas agradem para gerar brincadeiras; é preciso que elas possam ser integradas ao universo lúdico da criança.

---

<sup>8</sup> <http://www.livrodobebe.com.br>

Esta ideia lembra as brincadeiras do faz de conta; na qual a criança se apropria da cultura que dispõe para representar suas vontades, recriando o universo a sua volta por meio da imaginação. Esta integração ao universo lúdico da criança pode ser vista quando elas brincam livremente com seus pares ou em atividades de representação desta cultura orientadas pelo professor.

Na época em que a minha mãe era criança brincavam em casa, com seus oito irmãos; de fazer comidinha pras bonecas de pano e pedra, de casinha, de roda, de se esconder, de carretão, de perna de pau, de gata cega, e ela me relatou que na escola não brincavam, não tinham aulas de Educação Física, só brincavam na hora do recreio de roda ou com bolas artesanais. Atualmente percebe-se que a hora do recreio é aproveitada de forma diferente. Ainda existem os que gostam de atividades com bola, outras crianças preferem cordas, dançar ou brincar nos brinquedos da pracinha, enquanto que outros brincam livremente representando sua cultura lúdica.

Segundo (BROUGÉRE apud COSTA E BETTI, 2006, p. 172) a cultura lúdica infantil envolve diversos elementos externos, inclusive as mídias, que influenciam os brinquedos e as brincadeiras. Em cada lugar a criança incorpora elementos da cultura para alimentar suas brincadeiras, seja nos conteúdos, nos personagens ou nas tramas, as imagens transmitidas pela televisão e os games são apropriados pelas crianças e transformados em estruturas que sustentam suas brincadeiras. No entanto, nem todos tem acesso às novas tecnologias, e cabe à escola desempenhar o seu papel e sanar mais essa dificuldade na criança. (MERCADO apud PONTEL, 2011, p.193) argumenta em sua obra que a escola precisa ensinar os alunos a utilizar e dominar as inovações tecnológicas em situações de ensino-aprendizagem, pois elas desempenham papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e intelectual.

As novas tecnologias desempenham papel diferenciado na cultura lúdica da criança, fazem com que ela tenha outros conhecimentos, envolvendo personagens e ações que praticam, influenciando a criança e criando outro universo; contribuindo para que muitas vezes ela queira representar na escola com seus colegas aquilo que visualizou nas telas.

Em relação ao ato de brincar, SANTOS (2000), enfatiza em sua obra que o lúdico e o ato de brincar da criança, lhe possibilitam explorar o mundo e conviver socialmente mediante esta interação. Nesse brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e brinquedos que podem favorecer a imaginação, a confiança e a curiosidade, proporcionando a socialização, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da criatividade e da concentração. Em relação à importância do brincar no desenvolvimento infantil os autores (Melo& Valle, 2005, p.177) afirmam que:

À medida que a criança brinca, ela constrói e recria um mundo onde seu espaço esteja garantido. Esse jogo de emoções a ajuda a estruturar sua personalidade e lidar com angústias. A brincadeira facilita o aprendizado e ativa a criatividade, ou seja, contribui diretamente para a construção do conhecimento.

Logo faz-se necessário à observação atenta do professor em relação ao tipo de aluno, suas vivências e dificuldades que podem ser percebidas em suas brincadeiras e ações; para que o docente consiga reestruturar sua aula de acordo com as necessidades do grupo, uma vez que a Educação Física contribui para o desempenho de inúmeras atividades que a criança vier a fazer.

Além dos renomados autores citados neste trabalho que abordaram suas ideias sobre o brincar temos o documento chamado Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil que enfatiza:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, desde muito cedo, pode se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde ter determinado papel na brincadeira. O brincar faz com que a criança desenvolva sua imaginação e fantasia, elementos fundamentais para que a criança aprenda mais... (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, vol. 2, p. 22).

Diante disso o direito de brincar é uma questão legal, reconhecida por lei, cabe a nós professores oportunizar essa prática. Sabemos que o brinquedo é um suporte material que facilita o ato de brincar, mas havendo a sua falta, nem por isso a criança deixará de brincar.

Ao abordar a Educação Física inserida nas escolas, vale lembrar como é entendida. De acordo com (BRACHT, 1992, p. 15-16):

A Educação Física não é qualquer movimento, é o movimento humano carregado de significados e sentidos, conferidos por um contexto histórico e social, apresentando-se na forma de jogos ginástica, lutas e esporte. Para isso a educação Física, além de oferecer aos seus alunos diferentes atividades da cultura corporal, deve-se diversificar as opções de atividades a serem oferecidas no tempo disponível do aluno, precisa-se também instrumentalizá-lo para que tal apropriação ocorra.

Frente a isso, GALLAHUE e OZMUN (2005), registram a importância da Ed. Física como construtora do desenvolvimento integral do indivíduo, em que a prática de atividades lúdicas criativas de locomoção como correr, de estabilização como o equilíbrio e de manipulação como a recepção de bola podem influenciar no desenvolvimento das habilidades básicas, podendo ocorrer avanços nos estágios de aprendizagem. Ao mesmo tempo em que a criança brinca e se diverte com as atividades motoras, ela lida com o mundo real onde tem que pensar no que realizar. Ainda em relação às possibilidades de construção da criança neste tipo de aula BAECKER (2001) argumenta sobre as necessidades de uma aula de Ed. Física e as experiências corporais que elas promovem, abrindo acesso para que a criança possa aprender conceitos e ações; desenvolver sua independência, consciência própria, individualidade e amadurecimento cognitivo. Todas essas interações lúdicas através do movimento, brinquedo, jogos tradicionais e o brincar contribuem para o crescimento e desenvolvimento integral do aluno.

Já a autora Junqueira, faz importantes esclarecimentos no que tange ao aprendizado recreativo por meio do livro-brinquedo, informações estas que podemos interligar com a questão do desenvolvimento de habilidades motoras e ludicidade em aulas de Educação Física. Para ela o livro-brinquedo gera um aprendizado recreativo, através de relações de prazer e interdependência entre o ler e o brincar. A referida autora comenta que:

O livro-brinquedo é transportado como brinquedo pelas crianças, serve de exercício a experiências motoras, ajuda a construir habilidades e competências no manuseio e percepção expressiva daquilo que flui na hora da brincadeira, ou seja, na disponibilidade que o livro abre para o que se

repete, o que se cria e o que se improvisa. Assim, a cada movimento de puxar, rodar, abrir, fechar, levantar, sentir, ouvir, tocar, a cada investida da criança que folheia, há aprendizado de ações que se repetem, mas que não são fáceis para a educação infantil, mantendo-se como desafios. (SOUZA, 2011, p.14-15)

Desafios estes que devem ser propostos e incentivados pelos professores em suas aulas, uma motivação que leva ao aprendizado através da oportunidade de envolver-se nas brincadeiras espontaneamente, como é o caso do livro-brinquedo; que carrega consigo a intenção de brincar e dessa forma ele faz companhia a criança ao fomentar seu imaginário e ações lúdicas através da leitura de suas imagens e texturas e, pela valorização da manipulação deste brinquedo que colabora para uma infância letrada.

Todas as vivências e brincadeiras que a criança teve e o meio a que ela pertence reflete na vida adulta em todas as suas ações, atitudes, escolhas, lugares preferidos e formas criativas de desenhar seu dia a dia. Frente a isso a autora argumenta:

As crianças crescem em universos multiculturais recebendo a influência das mais diversas culturas: a familiar (de pai, mãe, ou outros adultos responsáveis por elas); a da comunidade na qual estão inseridas; a praticada na escola e a cultura global (transmitida pela mídia). Todo esse “caldo” reflete-se nas brincadeiras, em que as crianças mesclam esse riquíssimo universo lúdico. (FRIEDMANN, 2012, p.17)

A referida autora nos chama a atenção pelo fato de que nas zonas rurais, as crianças constituem mão de obra adicional a dos pais ou cuidam da casa e dos irmãos. Já as das zonas urbanas, ficam expostas à influência da mídia, que acaba preenchendo o vazio deixado pela ausência dos pais que precisam trabalhar. Sendo assim, cada vez menos as crianças têm oportunidades de brincar usando o corpo e seus movimentos, já que os brinquedos acabam se tornando o carro chefe das brincadeiras. Também são importantes, já que por meio deles as crianças podem expressar mensagens, valores e emoções. Logo a escola do século XXI tem um papel fundamental na construção e garantia do espaço do brincar na vida das crianças. Apesar das brincadeiras e jogos estarem em constante mudança, o prazer de brincar não muda, pois se trata da essência do ser humano e da possibilidade de

expressar o mundo à sua volta; se inserirem nos grupos e participarem ativamente como ser social em constante desenvolvimento e aprendizagem.

Sendo assim, o ensino voltado para a ludicidade e interação das crianças espontaneamente em um aprendizado recreativo contribui e facilita a sua aprendizagem e desenvoltura. Logo é necessário dar valor ao brincar da criança, oferecendo oportunidades para que elas interajam umas com as outras, com ou sem brinquedos. Movimentando-se em atividades de grupo e individuais, em brincadeiras tradicionais, jogos, em circuitos e gincanas promovidas pela escola.

### 3. O BRINCAR E A AÇÃO PEDAGÓGICA

Neste capítulo, apresentamos algumas orientações acerca do ensino da Educação física nos anos iniciais. Partindo de informações e ideias abordadas nos PCNS das séries iniciais, sendo este um dos principais documentos que regem o ensino desta disciplina.

Ao ingressarem na escola as crianças têm uma série de experiências corporais, no entanto ainda precisam desenvolver certas atitudes para estarem prontos aos jogos e brincadeiras em grupo. Tais como: o uso do espaço, pequenos desentendimentos, regras de organização, o esperar a vez e a interação com os colegas. Diante disso, os Parâmetros comentam que:

A maneira de brincar e jogar sofre uma profunda modificação no que diz respeito à questão da sociabilidade. Ocorre uma ampliação da capacidade de brincar: além dos jogos de caráter simbólico, nos quais as fantasias e os interesses pessoais prevalecem, as crianças começam a praticar jogos coletivos com regras, nos quais têm de se ajustar às restrições de movimentos e interesses pessoais numa dinâmica coletiva. A possibilidade e a necessidade de jogar junto com os outros, em função do movimento dos outros, passa pela compreensão das regras e um comprometimento com elas. Isso é algo que leva todo o primeiro ciclo para ser construído. Significa também que o professor deve discutir o sentido de tais regras, explicitando quais são suas implicações nos jogos e brincadeiras. (PCN, 1997, p.60)

Continuando a análise dos Parâmetros Curriculares Nacionais em relação à Educação Física, que tem seus fundamentos nas concepções de corpo e movimento, evidencia-se a busca em democratizar, humanizar e diversificar a prática pedagógica da área levando em consideração as dimensões afetivas, cognitivas e socioculturais dos alunos, entendendo-a como uma cultura corporal, enfatiza-se que:

A área de Educação Física hoje contempla múltiplos conhecimentos produzidos e usufruídos pela sociedade a respeito do corpo e do movimento. Entre eles se consideram fundamentais as atividades culturais de movimento com finalidades de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções, e com possibilidades de promoção, recuperação e manutenção da saúde. (PCN, 1997, p. 27)

Toda criança, dependendo da quantidade e qualidade do exercício motor e atenção nas execuções, vai desenvolvendo o controle dos movimentos. Frente a

isso os Parâmetros anunciam: “Quanto mais uma criança tiver a oportunidade de saltar, girar ou dançar, mais esses movimentos tendem a ser realizados de forma automática” (PCN, 1997, p.34), ou seja, menos atenção e maiores condições terão de desenvolver e aperfeiçoar seus movimentos, contribuindo para ser capaz de adaptar-se a uma variedade maior de situações e novos desafios.

Cabe ao professor analisar, quais dos gestos envolvidos já podem ser realizados automaticamente sem prejuízo de qualidade e quais solicitam a atenção do aluno no controle de sua execução; bem como criar novas situações com o intuito de que o aluno possa executar cada movimento da forma mais atenta possível. Por exemplo, em um jogo de amarelinha, quando a criança vai brincar pela primeira vez, ela já dispõe de esquemas motores solicitados como o saltar e aterrissar sobre um ou dois pés. No entanto, a coordenação desses movimentos, na circunstância proposta pela amarelinha constitui um problema a ser resolvido que necessita de toda a atenção da criança. Outra questão importante é em relação a um mesmo gesto que adquire significados diferentes conforme a intenção de quem realiza e a situação em que isso ocorre. Por exemplo, “o chutar é diferente no futebol, na capoeira, na dança e na defesa pessoal, na medida em que é utilizado com intenções diferenciadas e em contextos específicos; é dentro deles que a habilidade de chutar deve ser aprendida e exercitada.” (PCN, 1997, p. 33) Logo, a atenção e discernimento de cada atividade que participa, deve estar relacionada com a habilidade motora que deseja realizar, já que existe um gesto mais ou menos adequado para cada contexto.

O desenvolvimento da aprendizagem de práticas da cultura corporal faz com que o aluno interaja com o grupo, dentro de um determinado contexto social e essa aprendizagem envolve alguns riscos do ponto de vista físico, próprios do ato de se movimentar: elevação dos batimentos cardíacos, pequenas quedas, impactos de bola e cordas, os (PCNS, 1997, p.37) comentam: “cabe ao professor à tarefa de organizar as situações de ensino e aprendizagem, de forma a minimizar esses pequenos incidentes”.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais tecem ainda critérios de seleção e organização dos conteúdos de Educação Física que devem ter relação com

possibilidades de lazer e a promoção e manutenção da saúde; bem como que contemplem as demandas sociais através das características dos alunos e da área. Esses conteúdos estão organizados em três blocos: esportes, jogos, lutas e ginásticas; atividades rítmicas e expressivas e conhecimentos sobre o corpo; que deverão ser desenvolvidos ao longo de todo o ensino fundamental, servindo de subsídio ao professor, que deverá distribuir os conteúdos de maneira equilibrada e adequada.

Em relação às aulas de Educação Física no desenvolvimento de habilidades motoras e capacidades físicas, cabe ao professor oferecer uma variedade de atividades em que diferentes competências sejam exercidas e as diferenças individuais sejam valorizadas e respeitadas. Logo, as situações de ensino precisam desafiar o aluno e contemplar individualmente as possibilidades de cada aluno no desenvolvimento de práticas corporais que envolvam seus movimentos e expectativas de aprendizagem.

Uma vez que cada criança quando se depara com uma atividade nova a ser desenvolvida constrói automaticamente dentro de si expectativas e sentimentos que são expressos de maneira intensa e devem ser reconhecidos como objeto de ensino e aprendizagem, e de certa forma orientados a manter atitudes de respeito por si e pelo outro. Sendo necessário conhecer as possibilidades e capacidades de cada um para que as aulas transcorram normalmente e o aluno tenha condições de perceber se ele pode se arriscar e errar, sem que isso implique qualquer humilhação ou constrangimento. Uma vez que cada aluno é único, tem suas características e formas de compreender e relacionar-se com o próprio corpo, com o espaço, os objetos e com o outro.

De acordo com os Parâmetros espera-se que ao final do 1º ciclo (1ª e 2ª s.) os alunos tenham condições de participar de diferentes atividades corporais tais como: correr, saltar, arremessar, rolar, bater, equilibrar objetos, quicar bolas, nas mais diferentes situações envolvendo jogos, brincadeiras e representações mentais de situações corporais simples, bem como adotar atitudes de cooperação, respeito e

reconhecimento de alterações provocadas pelo esforço físico que possam ser resolvidos individualmente. Sendo assim:

Equivale dizer que, no primeiro ciclo, é necessário que o aluno tenha acesso aos objetos como bolas, cordas, elásticos, bastões, colchões, alvos, em situações não-competitivas, que garantam espaço e tempo para o trabalho individual. A inclusão de atividades em circuitos de obstáculos é favorável ao desenvolvimento de capacidades e habilidades individuais. (PCN, 1997, p. 64 - 65)

Já no 2º ciclo (3ª e 4ª s.) é de se esperar que os alunos já tenham diversos conhecimentos em relação a jogos, brincadeiras, esportes, lutas, danças e ginásticas, os quais deverão ser transformados e ampliados expressando um grau de dificuldade e complexidade maior; na realidade o segundo ciclo são aperfeiçoamentos dos conteúdos do ciclo anterior. Por exemplo, correr quicando uma bola, saltar e arremessar, receber em movimento, chutar uma bola mais distante, saltar-rebater, girar-saltar, equilibrar objetos-correr, pequenas coreografias, aspectos técnicos e táticos de esportes e lutas e utilização de habilidades motoras. Neste ciclo é possível sugerir brincadeiras e jogos em que algumas habilidades mais específicas sejam trabalhadas, dentro de contextos significativos. É possível ainda solicitar que as crianças criem suas próprias brincadeiras.

A Ed. Física abordada nos Parâmetros é vinculada a uma proposta abrangente de formação integral do aluno, por meio do exercício físico e da disciplina do corpo e mente através da igualdade de oportunidades e com o intuito de desenvolver potencialidades corporais significativas dentro do contexto e ação envolvida; e que as habilidades motoras deverão ser aprendidas durante toda a escolaridade e estarem contextualizadas nos conteúdos e dentro dos esportes, jogos, lutas e danças. Diante disso: “nas aulas de Educação Física o professor deverá sempre contextualizar a prática, considerando as suas várias dimensões de aprendizagem, priorizando uma ou mais delas e possibilitando que todos seus alunos possam aprender e se desenvolver.” (PCN, 1997, p. 81)

Logo é necessário dar ênfase tanto a aspectos práticos quanto conceituais que contemple todas as dimensões envolvidas em cada prática corporal, através da construção de conhecimentos relativos ao corpo e ao movimento; quanto na

capacidade de refletir sobre suas possibilidades e ainda “A Educação Física escolar deve dar oportunidades a todos os alunos para que desenvolvam suas potencialidades, de forma democrática e não seletiva, visando seu aprimoramento como seres humanos”. (PCN, 1997, p. 28)

Em relação aos padrões motores de movimento GALLAHUE E OZMUN (2003) classificou-os em:

- movimentos estabilizadores fundamentais, como equilíbrio num pé e o rolamento;
- movimentos locomotores fundamentais, como a corrida, o salto e o galope;
- movimentos manipulativos fundamentais, por exemplo: o rolamento da bola, arremesso por cima, apanhar ou interceptar, chutar, etc.

Em relação a uma aula de movimento ideal para a educação infantil Basei, (2008) destaca:

“devem acontecer atividades relacionadas a jogos, brincadeiras, ginásticas e danças, com o intuito de imitar e criar ritmos, através da expressão do corpo para que a criança possa conhecer a si própria, testar seus limites, modificar seus gestos, compreender a função de seus movimentos e criar novos movimentos que a auxiliem a superar suas dificuldades sempre tendo em vista a dimensão lúdica como elemento essencial para a ação educativa na infância. Além disso, atividades que permitam que as crianças descubram os próprios limites, enfrentem desafios, conheçam e valorizem o próprio corpo, relacionem-se com outras pessoas, percebam a origem do movimento, expressem sentimentos, utilizando a linguagem corporal, localizem-se no espaço, entre outras situações voltadas ao desenvolvimento de suas capacidades intelectuais e afetivas, numa atuação consciente e crítica”. (Basei, 2008).

Para que tudo isso seja alcançado, vale observar as informações retiradas da revista ABRAMOVICZ, 2000, p.22 que destaca a importância do ambiente interno ser bastante motivador com diversas opções de jogos de exercício, brinquedos de encaixar, instrumentos musicais, rolos ou blocos de espuma, bolas, material reciclável; favorecendo o movimento da criança e a exploração de materiais. Sobre a quantidade, é importante verificar se há material suficiente para todos. Sobre a qualidade, os objetos devem ser feitos de materiais seguros, com tamanhos maiores que o da boca dos bebês aberta e com diferentes cores e texturas. Os brinquedos devem ser organizados em cantos diferenciados, de acordo com a habilidade que cada um deles possibilita desenvolver. Por exemplo, colchões, almofadas e rolos num lado da sala, opções de jogos para encaixar e empilhar em outro e

instrumentos em uma prateleira ao alcance da turma. Com o tempo, as crianças podem ajudar na reformulação dos ambientes.

Para entender a mensagem delas, atenção ao modo como se comportam os pequenos. Se reparar que há um canto aonde ninguém vai, ou que deixou de ser popular depois de algumas semanas de diversão, vale a pena reorganizar os materiais e acrescentar novos elementos. Quando começar o momento da brincadeira investigue de que forma os materiais disponíveis são usados. Com base nas descobertas, devem surgir outras possibilidades de exploração. Aqueles que começam a reagir aos brinquedos com sons, por exemplo, vão adorar experimentar diferentes instrumentos. Já os que conseguem empilhar peças podem brincar com cubos de diversos tamanhos.

Atenção à questão do tempo: os pequenos costumam demorar mais para se envolver com um brinquedo. Eles chegam perto, mexem um pouco, largam e voltam. A noção de permanência vem com a experiência. Por isso, é importante não mudar os jogos com muita frequência. Ao longo do ano, as crianças irão buscá-los diversas vezes e, aos poucos, tentarão realizar novas experiências com cada um deles. Nesse aspecto, a parceria do professor é muito importante. Mas não se deve impor regras ou rotular ações como certas ou erradas. Ao contrário: a mediação precisa estimular a curiosidade e a criatividade. Coloque questões como "Você gostou de batucar esse tambor?", "Por que encaixou esta peça aqui?" e "Quer pegar o aviãozinho?". O objeto com que você está brincando produz sons ao ser chacoalhado? Encaixa em outro maior? Abre uma portinha?". São atividades simples mas que fazem a criança refletir e compreender o meio.

Baseado na obra de NISTA-PICCOLO (2012) as práticas motricias podem contribuir no ato educativo e na criatividade. A referida autora apresentou práticas com cordas em que as crianças exploram as várias possibilidades de movimento: com a corda em duplas; explorando as possibilidades de movimentos com fitas coloridas, diretamente na mão ou em um bastão; atividades de equilíbrio com vários materiais, pequenas rampas, latinhas, pneus, bambolês, bolas menores e maiores, crianças equilibrando balões com várias partes do corpo, dançando em duplas com balão a testa, ritmados por uma música; entre outras atividades.



FIGURA 3: Crianças realizando movimentos com fitas coloridas.

Segundo a autora a criança pode se envolver numa atividade de maneira prazerosa, aprendendo certos conteúdos enquanto brinca. Mas as brincadeiras devem ser contextualizadas, e para isso o professor tem de conhecer muito bem seus alunos, observando-os sempre em diferentes situações. “Ser um pesquisador de seu aluno é poder observar tudo o que ele sabe e não sabe fazer, oferecendo a ele oportunidades de se desenvolver.” (NISTA- PICCOLO, 2009, p.95).

Segue no anexo1, sites com comentários e imagens envolvendo, gincanas, atividades de psicomotricidade para desenvolver o esquema corporal, a lateralidade, a orientação, a motricidade, o equilíbrio, a flexibilidade, entre outros; danças; brinquedos do folclore brasileiro; jogos de bola, de locomoção, de observação, brincadeiras com partes do corpo; importância e iniciativas que valorizam o brincar através de jogos e brincadeiras. A seguir vou apresentar um exemplo de aula descrita na tabela, inicialmente poderia ser criada a estrutura básica da aula com série, faixa etária, objetivos, materiais necessários e programação.

<sup>9</sup> <http://revistaescola.abril.com.br/fundamental-1/mil-movimentos-ginastica-ritmica-744663.shtml#ad-image-0>

Tabela 2: descrição de atividades de condução da bola.

Atividade 1	Descrição da atividade
Nome: <b>Condução da bola</b>	O conteúdo trabalhado no período de aula será a “condução da bola” pelo aluno.
Objetivo: <b>Proporcionar ao aluno noções sobre a condução da bola;</b>	A aula será dividida em três partes distintas, que são:
Duração prevista: <b>30 min.</b>	* <u>Parte inicial</u> – Aquecimento:
Estilo de ensino: <b>exploratório e de comando</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- conversa inicial com o grupo de alunos, buscando integrá-los ao momento da prática esportiva;</li> <li>- exercícios de alongamento;</li> <li>- exercícios de mobilidade/aquecimento articular;</li> </ul>
	<p>* <u>Parte principal</u> – Desenvolvimento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exercícios de condução da bola: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. O aluno deve conduzir a bola e, ao ouvir o apito, parar imediatamente; (variação: o aluno deverá executar os movimentos com ambos os pés);</li> <li>2. O aluno deve conduzir a bola e, ao ouvir o apito, parar imediatamente; ao ouvir o apito novamente, continuar conduzindo a bola; ao ouvir o apito pela terceira vez, passar a bola a um colega; (variação: o aluno deverá executar os movimentos com ambos os pés);</li> <li>3. Em duplas, de mãos dadas, um dos alunos deverá conduzir a bola e, ao ouvirem o apito, parar imediatamente; ao ouvirem o apito novamente, o outro aluno passará a conduzir a bola; (variação: os alunos deverão executar os movimentos com ambos os pés);</li> <li>4. Em trios, os alunos deverão conduzir a bola de futsal, trocando passes entre si com os pés (variação: os alunos deverão executar os movimentos de condução da bola de futsal com ambos os pés);</li> <li>5. Circuito: O aluno deve conduzir a bola, circundando toda a extensão da quadra, de um lado ao outro e a seguir trazer a bola até a lateral da quadra, onde estarão dispostos cones plásticos que deverá transpor em zigue-zague; (variação: o aluno deverá executar os movimentos com ambos os pés);</li> <li>6. Circuito: O aluno deve conduzir a bola, circundando toda a extensão da quadra e a seguir trazer a bola até a lateral, onde estará disposta uma fileira de alunos, que deverá transpor em zigue-zague; (variação: o aluno deverá executar os movimentos com ambos os pés).</li> </ol> </li> <li>* <u>Parte final</u> – Volta à calma. <ul style="list-style-type: none"> <li>- exercícios de alongamento;</li> <li>- conversa final com o grupo de alunos, buscando reforçar elementos da prática esportiva e elementos positivos de ordem comportamental e ainda, identificar se os objetivos propostos foram alcançados;</li> </ul> </li> </ul>

Tabela 3: descrição de atividades de passe da bola

Atividade 2	Descrição da atividade
<p><b>Nome:</b> Passe da bola</p> <p><b>Objetivo:</b> Proporcionar ao aluno noções sobre o passe da bola;</p> <p><b>Duração prevista:</b> 30 min.</p> <p><b>Estilo de ensino:</b> exploratório e de comando</p>	<p>O conteúdo trabalhado no período de aula será o “passe” pelo aluno.</p> <p>* <u>Parte inicial</u> – discussão;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expor aos alunos que a aula será sobre o fundamento passe.</li> <li>• Iniciar uma discussão com perguntas operacionalizadas, tais como: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quais os tipos de passe que vocês conhecem? De bico, de sola, com a parte interna e externa do pé, de calcanhar e outros.</li> <li>- Qual é o melhor passe? É aquele que chega ao companheiro, pois este é o objetivo do passe.</li> <li>- O que pode interferir na execução de um passe? À distância em que se encontra o companheiro que receberá o passe; A presença de um adversário entre o executor do passe e receptor; entre outros motivos.</li> </ul> </li> </ul> <p>* <u>Parte principal</u> – Desenvolvimento</p> <p><i>Exercícios de passe em trio:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizar os alunos em grupos de três, cada grupo com uma bola. Dois jogadores deverão ficar de um lado da quadra, próximo a linha lateral e o outro do lado contrário. A bola inicia do lado que tem dois jogadores, sendo que, quando o primeiro passar a bola, este deve ir se posicionar atrás do jogador que recebeu.</li> <li>• Exercício 1 – dominar a bola e passar com a parte interna do pé para o companheiro que estiver no outro lado da quadra;</li> <li>• Exercício 2 – idem ao anterior com a parte externa;</li> <li>• Exercício 3 – diminuir a distância e realizar o passe com a sola do pé;</li> <li>• Exercício 4 – idem, executar o passe por suspensão;</li> <li>• Exercício 5 – pedir para os alunos simularem um drible num cone colocado à sua frente e só depois executarem o passe. Neste caso, o tipo de passe ficará a critério do jogador, adaptando à situação em que o mesmo estiver ao final da execução do drible;</li> <li>• Exercício 6 – dominar a bola, virar de costas e executar o passe de calcanhar;</li> <li>• Exercício 7 – executar um drible, finalizando de costas para o companheiro, realizando um passe de calcanhar para o companheiro;</li> <li>• Exercício 8 – incentivar os alunos a criarem formas diferentes de executar um passe e para isso será feito</li> </ul>

	<p>linhas na quadra marcando a posição de cada jogador, as possibilidades de jogadas, à distância a ser percorrida e o melhor deslocamento até o gol.</p> <p>* <u>Parte final</u> – <i>jogo de futsal com apenas dois toques</i>: Organizar os alunos em dois ou mais times para jogarem futsal com a seguinte alteração da regra: cada jogador poderá dar somente dois toques na bola. Se os alunos tiverem uma dificuldade inicial e o jogo não estiver dinâmico, pode-se permitir a execução de até três toques e quando os jogadores estiverem habituados, volta-se a realizar o jogo com apenas dois toques.</p>
--	---

Tabela 3: descrição de atividades de passe de bola.

10

A Educação Física é uma disciplina que pode contribuir muito para o desenvolvimento integral da criança. Com atividades prazerosas, ela proporciona à criança a oportunidade de interagir com objetos, com pessoas e com situações que estarão preparando-a para sua vida em sociedade. O movimento humano permite às crianças agirem sobre o meio físico e expressarem sentimentos, emoções e pensamentos.

### 3.1 Instrumentos de avaliação em Educação Física

A avaliação nos ajuda a construir e a estabelecer parâmetros, é uma tarefa didática necessária e permanente no trabalho docente que vem a contribuir no processo de ensino no sentido de reorganizar a prática a fim de constatar progressos, dificuldades e reorientar o trabalho do professor para superar os

<sup>10</sup> [objetoseducacionais2.mec.gov.br/bistream/handle/mec/20496/futsal-guia-imp.pdf?sequence=3](http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/bistream/handle/mec/20496/futsal-guia-imp.pdf?sequence=3)

obstáculos que surgirem no decorrer das aulas. Frente a isso focalizo para o que pensa (ABRAMOWICZ, 2000, p. 24):

A avaliação é um processo dialógico, interativo, que visa fazer do indivíduo um ser melhor, mais crítico, mais autônomo, mais participativo. Acredito numa, avaliação que leve a uma ação transformadora e também com sentido de promoção social, de coletividade, de humanização.

Todas estas questões são consideradas importantes nas aulas de Educação Física, não apenas a aprendizagem motora, o movimento, mas também o que contribuirá para a formação social do indivíduo. Uma vez que a criança está em pleno desenvolvimento e crescimento tanto físico, mental como afetivo, logo é necessário valorizar a formação de valores e atitudes da criança com o grupo.

Outro aspecto importante no que tange a avaliação é o fato do aluno saber desde o início sobre o processo de ensino em que será avaliado, dessa forma terá condições de focar sua aprendizagem, visando também o desenvolvimento de suas dificuldades. Frente a isso (SCHNEIDER, 2005, p. 44) Comenta que: “cabe ao professor partilhar com os alunos, ou pelo menos que eles saibam na íntegra em que estão sendo avaliados”.

A avaliação necessita uma atenção especial, pois desempenha uma responsabilidade de realimentar as práticas educativas, no sentido de diagnosticar o que o aluno sabe, mas também o que não sabe, com a finalidade de analisarmos o que pode melhorar no processo de ensino, no sentido de levar o aluno a aprender. BARBOSA, 2010 esclarece:

Avaliar o agir das crianças, para então planejar-reavaliar a nossa prática pedagógica. Planejar, diagnosticar e reavaliar, nos ajuda a encontrar novos olhares para as práticas pedagógicas com o intuito de aprimorá-las.

Em relação à avaliação na Educação Física, os Parâmetros Curriculares Nacionais no 1º ciclo consideram importante a interação com os colegas, o respeito às regras e organização bem como a segurança para experimentar as situações propostas em aula. Já no 2º ciclo o enfrentamento dos desafios propostos pelos jogos e competições, respeitando as regras e adotando uma postura cooperativa,

relacionando a prática e a melhora da saúde individual e coletiva valorizando as diversas manifestações da cultura corporal.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), a avaliação deve ser útil, tanto para o professor como para o aluno, para que ambos possam dimensionar os avanços e as dificuldades do processo de ensino e aprendizagem. A avaliação deve considerar também e da mesma forma as motivações, os interesses dos alunos, seus limites e possibilidades enquanto seres afetivos, sociais e culturais. Os critérios de avaliação são sempre norteados pela concepção de Educação Física em seus três aspectos.

O primeiro aspecto tem a ver com as Habilidades Motoras, tais como correr, saltar, equilibrar, rolar, arremessar, receber, chutar, rebater e quicar. O segundo aspecto refere-se ao Conhecimento - conteúdos a serem ensinados. E o terceiro refere-se às Atitudes- em relação às situações propostas nas aulas de Educação Física demonstrando responsabilidade, comunicação, relações interpessoais, cooperação, autonomia. Vale lembrar também que os Parâmetros relacionam a Educação Física com a saúde e a qualidade de vida, no sentido de verificar como as crianças e jovens integram elementos da cultura corporal aprendidos em atividades físicas em relação à qualidade de vida. Bem como a importância na definição dos objetivos, conteúdos, metodologias e recursos de ensino nas aulas; no sentido de esclarecer o que o aluno ainda precisa aprender; quais conhecimentos, competências, habilidades, atitudes, valores, comportamentos a desenvolver e o que precisamos ensinar.

Os Instrumentos de avaliação podem ser:

- \*Observações - em relação às habilidades e comportamentos (sociais e afetivos). Estas observações podem ser catalogadas através de fichários que podem ser preenchidos a cada final de aula pelo professor, dependendo do tipo de avaliação que o professor realiza.

- \*Conversas: diálogos entre alunos e professores, professores e alunos.

- \* Auto-avaliação.

De acordo com GONZÁLEZ (2012) é importante trabalhar na perspectiva de uma avaliação que inclui autoavaliação, coavaliação<sup>11</sup>, avaliações e classificações dialogadas como ferramentas fundamentais. As informações importantes sobre as aprendizagens dos alunos podem ser registradas em diários, cadernos ou fichas de acompanhamento que são instrumentos específicos e estruturados que permitem o registro de informações sobre o conhecimento inicial e a apropriação de conhecimentos em uma prática pedagógica, na qual o professor vai lançando informações sobre progressos percebidos nos alunos, de forma descritiva. As fichas de acompanhamento podem assumir vários formatos tais como: lista de verificação ou controle, escala de classificação, registro de acontecimentos, amostragem de tempo, registro de intervalos, cronometragem. Uma forma simples de montar um instrumento de avaliação do desempenho do aluno consiste em uma tabela de aspectos a serem avaliados, em que se faz uma marca (“ok” ou “x”, realiza ou não realiza, por ex.) conforme o uso do instrumento de avaliação, a lista de verificação pode ser montada para realizar uma avaliação individual, mais adequada como ferramenta de coavaliação ou quando o professor trabalha com uma única turma; ou grupal mais adequada para avaliações realizadas pelos professores que atendem diversas turmas. A ficha pode apresentar os assuntos estudados, na qual o professor marcará o nível de conhecimento do aluno, em diferentes momentos da prática. O sistema permite constatar mudanças no grau de conhecimento ao longo das aulas. Como nem sempre é possível avaliar todos os alunos numa mesma aula e cada aluno será avaliado mais de uma vez no trimestre, é interessante fornecer a data em que as observações foram feitas.

Ainda baseado na obra de GONZÁLEZ (2012) à avaliação dos saberes corporais de desempenho técnico-tático em jogos esportivos coletivos de invasão, apresenta dois instrumentos de avaliação em Educação Física bastante citados na literatura internacional. Estes instrumentos potencializam a leitura do desempenho dos alunos em situações de jogo e se mostraram eficazes na avaliação quando testados com crianças a partir dos dez anos. São eles o *Team Sports Performance*

---

<sup>11</sup> O conceito de coavaliação se refere à [evolução](#) do [desempenho](#) de um aluno com o objetivo de determinar o nível que está em cada matéria da forma mais realista.  
<http://conceitos.com/coavaliacao/>

*Assessment Procedure- TSAP* que tem o propósito de produzir informações válidas para a avaliação do desempenho dos alunos nos esportes de invasão; organizado em uma planilha individual por aluno, ou então por equipe; oferece colunas de marcação em relação a posse de bola e o aproveitamento da posse de bola; com base nessas informações existe uma fórmula para ser usada para cálculo dos índices e pontuação de desempenho. O outro instrumento é o *Game Performance Assessment Instrument- GPAI* é uma ferramenta desenhada e aprimorada por um grupo de professores norte-americanos, projetado para analisar o desempenho em diferentes tipos de esportes. O instrumento apresenta sete dimensões de observação do jogo, em duas formas de codificação: sistema de registro de acontecimento e sistema de pontuação. No sistema de registro de acontecimento é calculado o percentual de ações adequadas no conjunto de ações realizadas em eficazes ou ineficazes, no caso da execução do movimento, e isto é marcado na planilha. O segundo se vincula mais diretamente aos procedimentos de avaliação somativa.

Tais instrumentos, não são apresentados aqui, como únicas formas de avaliar, mas como esboços que ajudam a pensar formas de avaliar as aprendizagens do aluno, coerentes com as formas de ensinar. Logo, toda avaliação deve ser um reflexo do ensino-aprendizagem e deve estar condizente com os objetivos de ensino relacionados aos saberes corporais e valores.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização deste estudo, percebe-se a importância do professor conhecer as fases do desenvolvimento da criança, para compreender melhor o comportamento infantil. Dessa forma o professor conseguirá identificar suas facilidades e dificuldades de cada criança em relação à fase em que ela se encontra; oportunizando novas situações para que a criança desenvolva suas dificuldades e também ter a convicção que o ato de brincar livremente com a orientação do professor conduz a criança a desenvolver-se através da interação com o grupo de crianças.

Neste sentido, infere-se que o brincar como finalidade pedagógica nos leva a uma reflexão acerca do relevante papel que o Educador Infantil e das séries iniciais tem a desempenhar nesse aspecto, proporcionando possibilidades e oportunidades para que a criança brinque e, ao mesmo tempo, aprenda, dentro de um contexto planejado e equilibrado entre a ação do educador e a espontaneidade do educando com o máximo de aproveitamento em prol do desenvolvimento integral da criança.

Assim, no que diz respeito ao tema abordado, fica evidente que o brincar é parte integrante do desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança, onde ela tem a oportunidade de através do imaginário, expressar suas angústias, sentimentos e emoções. Através da brincadeira, a criança irá construir uma base de compreensão de sistemas simbólicos, linguagem, habilidades de criar, construção e reconstrução de seu conhecimento, desenvolvimento afetivo e motor.

Ficou nítida a relação prazerosa que a criança estabelece por meio do brincar e a partir dele o professor poderá estruturar a sua aula, descobrir o que o aluno sabe ou não e reorganizar a sua prática. Fazendo com que além do brincar nas aulas sejam aprendidos também comportamentos e desenvolvimento motor da criança, uma vez que brincar é o que a criança sabe fazer melhor e, especialmente, com prazer.

## REFERÊNCIAS

ABRAMOWICZ, M. Um reflexo fiel da escola. **Nova Escola**, São Paulo: Abril, Ed. 96, maio/2000, p. 22.

ALVES, Rubem. **A gestão do futuro**. Campinas: Papirus, 1987.

BAECKER, I. M. **Vivência de movimento e Educação Física**. in: I Seminário Municipal de Lazer, Esporte e Educação Física Escolar, Santa Maria/ RS. Anais... Secretaria Municipal de Educação, 2001.

BARBOSA, Claudio Luiz de Alvarenga. **Educação Física e Didática: um diálogo possível e necessário**. Vozes, 2010.

BASEI, Andréia Paula. A Educação Física na Educação Infantil: a importância do movimentar-se e suas contribuições no desenvolvimento da criança. **Revista Iberoamericana de Educación**, Santa Maria, p. 12, out.2008. Disponível em: <<http://www.rieoei.org/deloslectores/2563>. Acesso em: 20 de dezembro de 2014.

BRACHT, Valter. **Educação Física e aprendizagem social**. Porto Alegre: Magistério, 1992.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, v. 3.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física – Ensino de primeira à quarta série/**. - Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais** / Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1997.

COSTA, Alan Queiroz da e BETTI, Mauro. Mídias e jogos do virtual para uma experiência corporal educativa. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 165-178, jan.2006. Disponível em: <http://rbceonline.org.br/revista/index.php/RBCE/article/viewFile/100/109>.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. 1. ed. São Paulo: Moderna, 2012.

GALLAHUE, D. e OZMUN, J.C. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. 3º ed. São Paulo: Phorte, 2005.

\_\_\_\_\_. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. 2º ed. São Paulo: Phorte, 2003.

GARANHANI, M. C. A educação física na escolarização da pequena infância. **Pensar a Prática**, v. 5 2002. Disponível em: <http://www.revistas.ufg.br/index.php/feft/rt/printerFriendly/49/2700>.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime e FRAGA, Alex Branco. **Afazeres da Educação Física na escola: planejar, ensinar, partilhar**. Erechin: Edelbra, 2012.

GUTTON, Philippe. **O brincar da criança: estudo sobre o desenvolvimento infantil**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

LEONTIEV, Alexis N. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré- escolar**. In: VYGOTSKY, Le Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1988.

MAGILL, R. **Aprendizagem motora: conceitos e aplicações**. São Paulo: 2ª edição, Blucher, 2000.

MELLO e VALLE apud ROLIM, A. A. M. et al. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Rev. Humanidades, Fortaleza**, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008. Disponível em: [http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar+\\_vygotsky.pdf](http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar+_vygotsky.pdf)

MUNARIM, Iracema e GIRARDELLO Gilka (orientadora). **BRINCANDO NA ESCOLA: O IMAGINÁRIO MUDIÁTICO NA CULTURA DE MOVIMENTO DAS CRIANÇAS.** Disponível em: [http://nte.ufsm.br/moodle2\\_UAB/pluginfile.php/85059/mod\\_resource/content/1/exto%20Munarin.pdf](http://nte.ufsm.br/moodle2_UAB/pluginfile.php/85059/mod_resource/content/1/exto%20Munarin.pdf)

NISTA-PICOLO, Vilma Leni e MOREIRA, Wagner Wey. **Corpo em movimento na Educação Infantil.** 1ªed. \_São Paulo: Telos, 2012.

\_\_\_\_\_, V. L. **Pedagogia da ginástica artística.** São Paulo: Phorte Editora, 2009.

PONTEL, Elinara dos Santos. Ferramentas tecnológicas e sua realidade de uso em escolas das redes municipal e estadual de Passa Sete e Sobradinho. **CadernosdoAplicacao**, v. 24, n. 2 (2011). Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/article/view/24420>.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.** Petrópolis, RJ: vozes, 2000.

SCHNEIDER, R. M. **Avaliação Escolar.** Concurso do Magistério (apostila), Santa Cruz: jan. /2005, p. 44.

SOUZA, Renata Junqueira de e TAGLIARI FEBA, Berta Lúcia (org.) **Leitura literária na escola: reflexões e propostas na perspectiva do letramento.** Campinas, SP: Mercado de Letras, 2011.

## ANEXOS

**Anexo 1-** sites com comentários e imagens envolvendo atividades:

### **Atividades de psicomotricidade**

<http://coordenacaoeducacaoinfantil.blogspot.com.br/2012/05/sugestoes-de-atividades-para-os.html>

**Proposta para organizar um ambiente interno de sala de aula.**

<http://www.gentequeeduca.org.br/planos-de-aula/brincar-e-explorar>

**Gincana escolar com atividades e fotos das crianças realizando as atividades.**

<http://epontarussa.blogspot.com.br/2012/10/gincana-das-criancas-2012.html>

### **A brincadeira e a cultura infantil**

A autora, Tizuko Kishimoto, trata da importância de contos, lendas, brinquedos e brincadeiras na formação de indivíduos criativos, críticos e aptos a tomar decisões.

<http://www.fe.usp.br/laboratorios/labrimp/cullt.htm>

### **Escolarização e brincadeira na educação infantil**

Neste artigo, Tizuko Kishimoto apresenta vários estudos realizados ao longo da história da educação, abordando a importância do ato de brincar para a criança.

<http://www.fe.usp.br/laboratorios/labrimp/escola.htm>

### **O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras - Um Olhar Psicopedagógico**

Analisa a importância do brincar no desenvolvimento e aprendizagem na educação infantil, sob a visão psicopedagógica.

<http://revista.fundacaoaprender.org.br/index.php?id=148>

### **Recreio Legal**

Apresenta a experiência realizada em uma escola de Educação Infantil e Ensino Fundamental de Osasco, onde através do planejamento de atividades interessantes como jogos e danças, foi possível acabar com as brigas e correrias do intervalo.

[http://novaescola.abril.com.br/ed/151\\_abr02/html/brincadeiras.htm](http://novaescola.abril.com.br/ed/151_abr02/html/brincadeiras.htm)

### **Jogos e brincadeiras**

Educadoras da rede municipal de Santo André comentam iniciativas que valorizam o ato de brincar no cotidiano dos alunos.

<http://www.dgabc.com.br/setecidades/descola/03se10.pdf>

### **A influência da cultura regional nos jogos e brincadeiras**

Apresenta um conjunto de aulas que versam sobre jogos e brincadeiras e sua relação com a cultura.

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaColecaoAula.html?id=33>

### **Jogos infantis: brinquedos do folclore brasileiro**

Elenca jogos tradicionais, como bola de gude, queimada, cabra cega e outros. Também procura relacionar as contribuições das três etnias - portuguesas, africanas e indígena nas brincadeiras e jogos infantis no Brasil.

<http://www.terrabrasileira.net/folclore/manifesto/jogos.html>

### **Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos**

Apresenta um inventário de jogos e brincadeiras tradicionais do acervo bibliográfico do Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos - LABRIMP, da USP. Elenca jogos de bola, de locomoção, contos e fábulas, cantigas, jogos verbais, jogos de observação, brincadeiras com partes do corpo, jogos para tirar a sorte, etc.

<http://www.fe.usp.br/laboratorios/labrimp/labrimp1.htm>

**Uma ferramenta do Google permite criar de maneira fácil formulários que podem ser usados para avaliação:**

- [Tutorial do Google Formulários](#); Disponível em:  
<http://www.apoioaprofessor.com.br/unidades/avaliacao/outrosambientes.html>