

**DESENVOLVIMENTO DOS PADRÕES FUNDAMENTAIS DE MOVIMENTO:
UMA OPÇÃO PELOS JOGOS INFANTIS**

por

NEWTON SANCHES MILANI

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'N' and 'M' followed by a horizontal line.

Dissertação Apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Educação Física da
Universidade Federal de Santa Catarina como Requisito Parcial a Obtenção
do Título de Mestre em Educação Física

Fevereiro, 1999

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE DESPORTOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

A dissertação: **DESENVOLVIMENTO DOS PADRÕES FUNDAMENTAIS DE MOVIMENTO: UMA OPÇÃO PELOS JOGOS INFANTIS**

elaborada por: **NEWTON SANCHES MILANI**

e aprovada por todos os membros da Banca Examinadora, foi aceita pelo Curso de Pós-graduação em Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito parcial à obtenção do título de

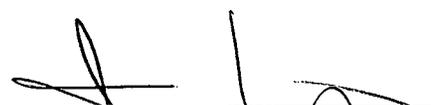
MESTRE EM EDUCAÇÃO FÍSICA
Área de Concentração: Teoria e Prática Pedagógica em Educação Física

Data: 15 de Março de 1999



Prof. Dr. MARKUS VINICIUS NAHAS
Coordenador do Mestrado em Educação Física

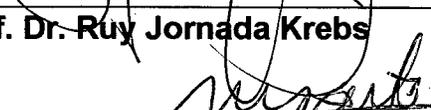
BANCA EXAMINADORA:



Prof. Dr. Arno Krug – Orientador



Prof. Dr. Ruy Jornada Krebs



Prof. Dr.ª. Maria de Fátima da Silva Duarte



Prof. Dr. Elenor Kunz

Para Diná, Paula e Isabelle

razões maiores da vida.

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Dr. Arno Krug, por ter dado a oportunidade de construir este trabalho e pela paciência, confiança e respeito às minhas limitações.

À Prof^a. Dr. Maria de Fátima Duarte, pela descoberta do tesouro que me fez descobrir os primeiros passos através da informática.

Ao Prof^o Francisco Emílio de Medeiros que gentilmente aceitou participar desta pesquisa.

Ao Diretor da Escola Básica Osvaldo Machado, Prof^o Loreni Steneir Becker.

À CAPES pelo apoio financeiro.

Aos funcionários do Centro de Desportos, que foram sempre atenciosos.

À Denise Maria Martins, Daniela Karina da Silva, Mauro Barros, Arno Junior, Luci Carla B. Waltortt, e Joice V. Rosa pelo auxílio na aplicação dos testes.

Aos demais profissionais que, de varias formas, ajudaram em diferentes momentos deste trabalho, em especial aos Prof^o Markus Vinícius Nahas, Prof^o Joaquim Felipe de Jesus, Prof^o Manoel Lino e ao Prof^o Ubirajara Oro.

A todos os amigos, que me socorreram nos momentos difíceis e me auxiliaram no crescimento profissional e pessoal, dentre eles: Denise Maria Martins, Daniela Di Bernardi São Thiago, José Luís Gonçalves, Mauro Barros, Carlos Miotto.

Em especial, a minha mulher e minha filha, que compreenderam a minha ausência e estiveram sempre à disposição nas horas difíceis, incentivando e dando-me forças para prosseguir.

RESUMO

DESENVOLVIMENTO DOS PADRÕES FUNDAMENTAIS DE MOVIMENTO: UMA OPÇÃO PELOS JOGOS INFANTIS.

Newton Sanches Milani
Orientador: Prof Dr. Arno Krug

Este trabalho está centrado na investigação da interferência de um programa de jogos infantis nas aulas de Educação Física para crianças de sete a nove anos de idade do ensino fundamental, na cidade de Florianópolis, SC. Visa verificar a melhoria dos desempenhos quantitativo e qualitativo na execução dos Padrões Fundamentais de Movimento (PFM), Equilíbrio Dinâmico, Lançamento e Corrida, por meio da coleta e análise de dados quantitativos (testes motores) e qualitativos (acertos e erros). Para tanto, foram necessárias leitura e análise de uma bibliografia voltada para os Padrões Fundamentais de Movimento e jogos e suas classificações. Selecionaram-se dois grupos, sendo um de controle (GC) com aulas tradicionais, constituído de 21 crianças; e um experimental (GE), com 15 crianças, obedecendo a um programa preestabelecido de 20 aulas de jogos infantis envolvendo os PFM. A análise dos dados foi realizada por meio de tratamento estatístico, com a utilização da Análise de Variância (Anova), revelando que, estatisticamente, não houve diferenças significativas nos dados quantitativos. Já nos dados qualitativos, por meio da distribuição percentual, verificou-se uma evolução na execução dos padrões de movimento nos grupos estudados. A conclusão do estudo demonstra que, tanto no trabalho com aulas tradicionais quanto naquele com a utilização de um programa de jogos infantis, as crianças evoluíram nos padrões de movimento. Entretanto, constatou-se um maior envolvimento do grupo sujeito à intervenção do programa de jogos infantis quanto aos aspectos afetivos e sociais, o que leva a pensar que o mais importante para a criança é que ela tenha uma atividade física lúdica, regular e constante.

Palavras-chave: desenvolvimento motor, jogos infantis, padrões de movimento

ABSTRACT

Development of the Movement Fundamental Patterns: An Option for Infantile Games

Newton Sanches Milani

Advisor: Prof Dr. Arno Krug

This study is centered on investigation for interference of an infantile game program during the classes of Physical Education for 7-to-9-year old children of the fundamental teaching, in Florianópolis city - SC. It aims to verify the improvement of the quantitative and qualitative performances during the execution of the Fundamental Patterns of Movement (PFM), Dynamic Balance, Release and Race, by means of the collection and analysis of quantitative data (motor tests) and qualitative (successes and mistakes). So, the reading and analysis of a bibliography involving the Fundamental Patterns of Movement and games and their classifications were necessary. Two groups were selected, being one for control (GC) with traditional classes and constituted of 21 children; and an experimental one (GE) with 15 children obeying a preset program with 20 classes of infantile games involving the PFM. The analysis of the data was accomplished by means of statistical treatment using the Variance Analysis (Anova) which revealed that statistically there were not significant differences in the quantitative data. However, in the qualitative data, by means of the percentile distribution, an evolution was verified in execution of the movement patterns in the studied groups. The conclusion of the study demonstrates that both in the work with traditional classes and in that with the use of an infantile game program the children's movement patterns were developed. However, a larger involvement of the group subjected to intervention of the infantile game program was verified relatively to the affective and social aspects, what makes to think that the most important for the child is that he (she) has a regulate and constant game physical activity .

Key word: motor development, infantile games, movement patterns.

ÍNDICE

Página

LISTA DE ANEXOS.....	ix
LISTA DE TABELAS.....	x

Capítulo

I O PROBLEMA.....01

- Introdução/Formulação do Problema
- Objetivo do Estudo
- Objetivos Específicos
- Hipótese
- Justificativa
- Delimitações do Estudo

II. REVISÃO DA LITERATURA.....10

- Desenvolvimento Motor
- Educação Física Escolar de 1º a 4º Serie
- Jogo e sua Importancia
- O Jogor: suas Teorias e Classificacoes
- Jogos Quais e por quê?
- O Jogo na aula de Educação Fisica
- Tipos de Jogos
- Seleção de Jogos Apropriados
- Determinação de Niveis de Habilidades
- Modificação dos Jogos
- Seleção dos Jogos de Revezamentos

III. METODOLOGIA.....	52
Modelo de Estudo	
Seleção dos Sujeitos	
Tratamento Experimental	
Instrumentação	
Descrição dos Testes	
Coleta de Dados	
Tratamento e Análise dos Dados	
Programa de Jogos Infantis	
Preparação das Aulas	
Estrutura da Aula	
IV. RESULTADOS E DISCUSSÃO	63
Dados Quantitativos	
Dados Qualitativos	
Padrão Equilíbrio	
Padrão Lançar	
Padrão Correr	
V. CONCLUSÕES.....	70
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	76
ANEXOS.....	84

LISTA DE ANEXOS

Anexo	Página
1. Formulário de Avaliação dos Padrões Motores.....	85
2. Guia do Avaliador.....	89
3. Aviso aos Pais.....	91
4. Modelo das Aulas.....	93
5. Programa de Jogos Infantis.....	95
6. Material Utilizado nos Testes.....	147
7. Dados Quantitativos do Grupo Experimental.....	150
8. Dados Qualitativos do Grupo Experimental.....	152
9. Dados Quantitativos do Grupo Controle.....	154
10. Dados Qualitativos do Grupo Controle.....	156

LISTA DE TABELAS

Tabela	Página
1. Distribuição dos sujeitos nos Grupos Experimental e Controle.....	59
2. Cálculo das médias das diferenças e do desvio-padrão.....	63
3. Dados da análise de variância.....	64
4. Distribuição percentual dos grupos.....	65

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO

Formulação do Problema

A prática da Educação Física nas escolas vem sendo motivo de amplas discussões para o melhoramento do conteúdo dessa disciplina, tendo em vista que o ensino hoje, em grande parte delas, está voltado para a identificação de talentos. A escola passa a ser entendida como celeiro de talento; a pirâmide social é justificada onde se incentiva o esporte de massa para selecionar os melhores. A obrigação competitiva parece ser a tônica das atividades.

A Educação Física nos diferentes níveis de ensino proclama seu papel educativo, mas seus professores não conseguem explicar claramente os propósitos dessa disciplina e, quando buscam esta explicação, confundem seus objetivos com as próprias finalidades da educação enquanto fenômeno mais amplo.

Durante os últimos anos foram detectadas por vários profissionais, dentre eles Freire (1994), incoerências nas aplicações dos métodos tradicionais nas aulas de Educação Física, como desrespeito pela individualidade no crescimento das crianças; desenvolvimento do desporto como fim em si mesmo; busca de características de esportes de alto nível; segmento

de uma linha de ação que se interessa pelo rendimento técnico; e reserva de um lugar de destaque, dentro da escola, para os mais habilidosos, colocando de lado os menos hábeis.

Ao situar o enfoque em crianças das quatro primeiras séries do 1º grau, está-se tratando de um universo em que os atos motores são indispensáveis não só na relação com o mundo, mas também na compreensão dessas relações. Nenhuma criança fica esperando chegar o momento de entrar na escola para começar a aprender. O mundo da cultura infantil é muito vasto, mas, ao que parece, invisível para a escola. Por isso, antes de pretender equiparar o nível das habilidades motoras aos dos modelos teóricos, devem-se levar em conta as interferências de ordem afetiva, cultural e econômica, mais que as biológicas.

A preocupação, hoje, se fundamenta naquilo que se pode chamar de paralisação física ou talvez síndrome da imobilização da vida, pois caminha-se no mundo moderno para uma civilização urbana onde vários fatores têm influenciado o desenvolvimento motor das crianças. Dentre esses, destaca-se a falta de oportunidade, que é característica desse tempo onde o crescimento urbano substituiu gradativamente as áreas verdes por edifícios, fábricas, centros comerciais e praças públicas construídas sem planejamento e sem equipamentos de lazer, tornando-se difícil à criança encontrar um local adequado e seguro para brincar. As ruas que eram o palco natural de brincadeiras e da aproximação das crianças são hoje propriedade do automóvel. Encontra-se também uma falta de motivação, oriunda do surgimento de atividades alternativas como programas de televisão, jogos eletrônicos e, ainda, o sedentarismo dos adultos, que proporcionam um modelo vivo de desestímulo aos jogos e brincadeiras naturais, que satisfazem a necessidade do organismo de permanecer ativo.

É necessário fornecer às crianças ao longo do processo educacional formas de brincar em que elas sejam capazes de explorar, descobrir, criar e obter o máximo de movimentos novos, em vez de continuar entregando idéias empacotadas, que não estimulam a criatividade,

já embutida dentro da ideologia do brinquedo, que por sua vez transmite a ideologia da sociedade industrial. Crianças brincando, atualmente, significa montar fortalezas de plásticos, fazer guerra com brinquedos eletrônicos, que sempre obedecem às normas estabelecidas pelos fabricantes.

Brincar é uma atividade indispensável para o desenvolvimento integral da criança.

A escola resiste à cultura infantil, que é uma cultura de brinquedo¹ e de jogos², brinquedo infantil implica movimento corporal. Reconhecer esta cultura é levar em consideração a criança real, não transformada em aluno na escola ou em atleta no clube. Educar a criança real é educar uma criança que brinca, que se mexe, que questiona. Portanto, a essência do ato educativo estaria aí, no relacionamento de educando e educador com os meios da Educação Física (o jogo, a dança, o exercício) e nas conseqüências decorrentes de situações onde as idéias de todos são bem-vindas, a divergência é admitida e há respeito e liberdade com responsabilidade, razão pela qual acredita-se em uma Educação Física escolar mais real, partindo de uma ação metodológica fundamentada na utilização de jogos infantis.

Segundo Meinell (1984), “as crianças entusiasmam-se rapidamente por qualquer tipo de esporte ou jogo (brincadeira) e dão a essa satisfação uma expressão desinibida; no entanto, a satisfação e a atenção paralisam-se de maneira relativamente rápida quando lhes é dada, por exemplo, uma repetição quantitativa da mesma tarefa de movimento e pouca variação na aula de Educação Física”.

Não se tem até o momento, em nível de Brasil, conhecimento de estudos que analisem o desenvolvimento motor das crianças nas quatro primeiras séries do 1º grau, mediante uma metodologia que utilize um programa de jogos infantis, em função dos padrões fundamentais

¹ O significado e a importância serão tratados no próximo capítulo.

² O significado e a importância serão tratados no próximo capítulo.

de movimentos (PFM).

Na Educação Física, em decorrência da tradição histórica e da influência dos tradicionais métodos de ensino das escolas européias e americanas, por muito tempo prevaleceram e ainda estão em uso os tradicionais métodos diretivos, que se caracterizam pelo autoritarismo por parte do professor, que toma todas as decisões em relação ao processo ensino-aprendizagem. Por outro lado, existe a possibilidade, segundo Mosston (1994), de se buscarem formas de ensino menos diretivas, que realmente contribuiriam para a autonomia, autodeterminação e criatividade dos alunos.

Professores que não adotarem diferentes estratégias para ensinar estarão limitando o seu próprio potencial e não poderão assegurar oportunidades de aprendizagem adequadas a todos os alunos, pois tornar-se um professor consciente significa examinar seus atuais comportamentos de ensino e estar aberto para adquirir novos ou mudar os velhos (Krug, 1997 b).

Carvalho (1992), diagnosticando e analisando as fases e estágios de desenvolvimento, o foco de ensino e os níveis de aprendizagem de habilidade de movimentos na Educação Física, concluiu que houve diferença nos estágios de desenvolvimento motor e o nível intermediário de aprendizagem foi o mais evidenciado, sendo os focos de ensino predominantes o diretivo e o combinado.

As brincadeiras e os jogos infantis contêm valores educativos que parecem interferir no desenvolvimento motor, assim como no desenvolvimento da conscientização cultural. Essas brincadeiras ocupam um espaço de considerável importância quando encaradas como um dos meios para educar o indivíduo na sua dimensão psicomotora. Nas escolas onde foram introduzidas as brincadeiras e os jogos infantis nos planejamentos da Educação Física, as crianças não rejeitavam as atividades físicas, visto que nas aulas eram aplicadas brincadeiras

apropriadas a elas.

Com o aparecimento do modelo de Gallahue (1993), várias pesquisas estão utilizando sua matriz de análise para diagnosticar e analisar as fases e os estágios de desenvolvimento motor das crianças nas escolas em relação aos padrões fundamentais de movimento.

Compartilha-se neste trabalho o pensamento de Freire (1994), de que o jogo contém um elemento de motivação que poucas atividades teriam para a infância: o prazer da atividade lúdica³. Todas as propostas sérias de desenvolvimento poderiam ser realizadas dentro do jogo, aproveitando seu caráter lúdico. No entanto, não se deve cair no exagero, pois escola alguma poderia ser só jogo. Nas atividades infantis, mesmo aquelas sem orientação escolar, o que a criança faz contém uma mistura inseparável de jogo e trabalho, de atividades descomprometidas e atividades sérias, de puro prazer funcional e ação adaptativa. Portanto, seria perfeitamente compatível o desenvolvimento de atividades sérias dentro do contexto do jogo. A escola não seria só jogo, mas, na primeira idade escolar⁴, o contexto de desenvolvimento das atividades poderia ser o do jogo.

Desse modo, tornou-se possível pensar na Educação Física dentro de um contexto mais coerente com a realidade das crianças, deixando de lado as aulas tradicionais e promovendo, assim, os jogos infantis por se tratarem de atividades que estão ligadas aos aspectos socioculturais e motores das crianças. Espera-se que essas atividades venham contribuir, significativamente, para a melhoria dos padrões fundamentais de movimentos.

Este estudo procurou verificar algumas abordagens das citadas anteriormente na literatura sobre o desenvolvimento motor da criança, a Educação Física escolar e o jogo infantil, investigando como a criança se encontra inserida no contexto do trabalho da Educação

³ O significado e a importância serão tratados no próximo capítulo.

⁴ Segundo Meinel, a primeira idade escolar compreende o período da primeira a terceira séries escolares, respectivamente do sétimo ao nono ano de vida. A idade média ao final da terceira série é nove anos.

Física escolar e fazendo uma relação com o desenvolvimento dos PFM, (de estabilidade, locomotor e manipulativo) citado por Gallahue & Ozmun (1997).

Portanto, o presente estudo, utilizando o modelo de Gallahue & Ozmun (1997) como marco referencial teórico, pretendeu trazer uma contribuição em nível do ensino fundamental com relação aos jogos infantis baseados nos padrões fundamentais de movimentos com crianças de sete a nove anos da Escola Básica Municipal Osvaldo Machado, na cidade de Florianópolis, Santa Catarina.

Objetivo Geral do Estudo

Investigar se a utilização intencionada de uma metodologia de jogos infantis em aulas de Educação Física é capaz de apresentar diferenças no desempenho qualitativo e quantitativo nos PFM equilíbrio dinâmico, lançar e correr em crianças de sete a nove anos do ensino fundamental.

Objetivos Específicos do Estudo

- Analisar o nível inicial e final das crianças por meio de pré e pós-teste nos padrões de movimento, equilíbrio dinâmico, lançar e correr nos dois grupos.
- Analisar qualitativa e quantitativamente o desempenho nos grupos experimental e controle por meio de pré e pós-teste.

Hipótese

Existe uma melhoria no grupo experimental nos parâmetros quantitativo e qualitativo nos padrões fundamentais de movimento em crianças de sete a nove anos do ensino fundamental quando submetidos a um programa de jogos infantis composto de atividades de equilíbrio dinâmico, lançar e correr.

Justificativa

O Departamento de Educação Física da Universidade Federal de Viçosa tem sido constantemente solicitado, sendo seus professores convidados pelas Superintendências Regionais de Ensino a ministrar cursos no Estado de Minas Gerais. Foi observado que grande parte das crianças matriculadas nas escolas praticavam atividades físicas sem qualquer orientação pedagógica e que muitas delas só participavam das aulas de Educação Física por coação do sistema de avaliação e do treinamento para jogos escolares municipais quando fossem realizados.

Neste contexto foram observadas as brincadeiras nas quais as crianças tanto se entretinham. Nessas observações, percebeu-se que existiam razões para que as crianças se negassem a participar das tradicionais aulas de Educação Física, propostas pelo professor da escola. As brincadeiras praticadas pelas crianças não determinavam nenhum tipo de gesto técnico, nem movimentos rígidos na sua realização, isto é, eram apenas realizados com prazer. Os conteúdos das brincadeiras diferenciavam-se dos movimentos técnico-pedagógicos da Educação Física da escola, que se preocupava com as repetições de exercícios

predeterminados pelo sistema, os quais, muitas vezes, tornavam-se abusivos e enfadonhos.

Assim, consultando a literatura e as pesquisas da área sobre o desenvolvimento motor realizadas no Brasil, constatou-se que os estudos até o presente momento têm demonstrado os PFM relacionados aos estágios de desenvolvimento, ao período de maturação em que se encontram as crianças e às habilidades motoras específicas, não havendo estudos que tenham explorado a utilização de uma metodologia intencionada por meio dos jogos infantis para verificar os efeitos das aulas nos parâmetros qualitativo e quantitativo após um período de 20 aulas.

Diante desse fato, surgiu uma questão para ser pesquisada: qual a influência de um programa de jogos infantis composto de atividades de equilíbrio dinâmico, lançar e correr no desenvolvimento motor de crianças de sete a nove anos de idade ?

Delimitações do Estudo

Este estudo limitou-se a analisar alguns padrões fundamentais de movimento (equilíbrio dinâmico, lançar e correr), utilizando jogos infantis predeterminados, somente com alunos de segunda série do ensino fundamental da Escola Básica Municipal Osvaldo Machado, localizada na cidade de Florianópolis, SC, sem o controle de concepções, metodologias utilizadas pelo professor de Educação Física, solicitando apenas que este professor desenvolvesse suas aulas da forma tradicional para as duas turmas.

Não foram estudados os aspectos cognitivos e sociais, o que talvez poderia explicar muitos dos fatores que não se podem controlar plenamente e que não se constituíam no foco do presente estudo.

Os resultados obtidos nesta pesquisa não devem nem podem ser generalizados, considerando que existem inúmeras características que são peculiares ao grupo estudado.

CAPÍTULO II

REVISÃO DA LITERATURA

Desenvolvimento Motor

O desenvolvimento motor é um processo que se inicia na concepção e continua ao longo do tempo. Existem nesse campo muitas definições, entre elas podem-se citar Tani et al. (1988), segundo os quais o desenvolvimento motor é um processo contínuo e lento, ocorrendo mudanças acentuadas nos primeiros anos de vida, podendo-se determinar assim que tipo de adulto se tornará.

A literatura consultada evidencia alguns aspectos a serem considerados sobre a seqüência de desenvolvimento motor, ressaltando que esta parece ser a mesma para todas as crianças, apenas a velocidade de progressão é que varia.

Wickstrom (1977) fez exaustiva pesquisa no desenvolvimento dos padrões motores fundamentais, os quais ele identifica como a linguagem básica do movimento. Como as notas são a básica da música e as palavras o são para a escrita, assim também existe algo básico para o movimento. Como as notas culminam numa composição musical e as palavras em histórias, os movimentos básicos desenvolvem-se em padrões mais maduros, que são as bases para as habilidades esportivas. Wickstrom classifica o caminhar, o correr, o saltar, o chutar, o jogar e o pegar como os seis padrões fundamentais do movimento. Estes padrões emergem no decorrer dos cinco primeiros anos de vida, progredindo de uma forma bem inicial para outras formas

mais maduras, as quais, por sua vez, estabelecem padrões básicos requeridos nos esportes.

As mudanças acontecem devido às oportunidades de prática de movimentos em várias situações e também ao crescimento físico. Essas mudanças ocorrem na regulação do tempo, velocidade e ritmo, assim como na adequação da execução conjunta com os membros que se integram para a realização das ações. Wickstrom (1977) define as formas maduras como “precoce desenvolvimento de habilidade que culmina indicando o progresso para as aptidões esportivas”.

As crianças começam a ação de lançar logo no seu primeiro ano de vida, através dos movimentos de segurar e largar os objetos. Há quatro estágios no lançar, que mostram os progressos desde uma forma bem inicial à mais madura, segundo Curtiss (1988).

A nossa cultura tem enfatizado atividades de lançamento muito mais para os meninos do que para as meninas, e, mesmo entre muitas variáveis encontradas nas crianças, as diferenças relativas ao fator sexo podem ser notadas aos cinco anos. Embora não haja razões de ordem física para justificar as diferenças que tornam as meninas menos hábeis nesta atividade, o que se nota pode ser atribuído à falta de estímulo e encorajamento do meio (Curtiss, 1988).

Muitos autores estabelecem algumas habilidades para determinadas idades, no entanto a intenção é auxiliar no estabelecimento de qual o estágio que a criança atingiu quanto ao desenvolvimento dos padrões e, ao mesmo tempo, mostrar como estes se desenvolvem (Curtiss, 1988).

É importante enfatizar que o desempenho se modifica a partir da prática e da maturação. Todas as crianças progridem, porém em diferentes velocidades, e devem ser avaliadas por sua execução individual mais do que pela idade. Também, os currículos devem ser planejados com base nas diferentes fases de desenvolvimento e estágios.

A primeira idade escolar normalmente abrange do sétimo ao décimo ano de vida, do primeiro ao quarto ano escolar. Segundo Meinel (1984), o traço básico dominante do comportamento motor das crianças na faixa etária de sete a dez anos é a vivacidade ou a flexibilidade expressa. Ela corre paralelamente a uma prontidão alegre para a solução de tarefas de movimento esportivo. As crianças aprendem a dominar seus impulsos de movimento e a concentrar-se em determinada atividade, tornando-se mais conservadoras e equilibradas no desejo de rendimento. A tendência de desenvolvimento marcante é o rápido aumento da habilidade de aprendizagem motora. O desenvolvimento torna-se bem claro no nono e no décimo ano de vida (terceiro e quarto anos escolares) e é visto como consequência de rápidos progressos nos aspectos físico e psíquico, bem como em diversas habilidades de condicionamento e principalmente de coordenação.

Conforme Meinel (1984), as altas cotas⁵ de crescimento anuais ocorrem no desenvolvimento da velocidade de movimento, na habilidade de resistência, na habilidade de direção e na combinação motora. Na habilidade de apresentação rítmica, em crianças não-preparadas, verificam-se progressos evidentes apenas na passagem do terceiro para o quarto ano escolar, respectivamente no nono e décimo anos de vida. A flexibilidade desenvolve-se contraditoriamente e com diferenças individuais consideráveis. Em geral, as capacidades de força desenvolvem-se insatisfatoriamente, ressaltando-se que na força de braços e tronco os progressos são poucos, quando falta um fortalecimento objetivo e contínuo.

Com o ingresso na escola, é importante dar-se a máxima consideração à expressa necessidade de movimento das crianças. No pátio escolar e em casa elas deveriam ter, por esta razão, suficiente liberdade de movimento e ser orientadas para manter-se ao ar livre, bem como

⁵ Meinel cita as cotas de crescimento anual em relação ao desenvolvimento dos rendimentos de velocidade que duram até aproximadamente os dez anos, a partir de então diminuem gradativamente.

para brincar e mover-se. Estas medidas são muito necessárias para a saúde, o desenvolvimento físico e motor normais e também para o bem-estar psíquico das crianças. As aulas na escola também deveriam ser ligadas, tanto quanto possível, a movimentos. Especialmente no tratamento oral da linguagem, no escrever, calcular e cantar podem ser usados movimentos correspondentes e diretos como auxiliar de aprendizagem.

Dos três aos dez anos mais ou menos, o desenvolvimento das habilidades e jogos atléticos é mais uma questão de grau do que de mobilidade. Portanto, se for de interesse desenvolver alguma habilidade específica, necessária a um esporte posterior, deve-se começar bem cedo, contanto que o material seja de tamanho proporcional à habilidade da criança (Bee, 1984).

Gesell (1977), ao afirmar que o crescimento é movimento, reconhece a importância do movimento como elemento de construção da personalidade e do desenvolvimento motor da criança resultado, por um lado, das experiências vividas e, por outro, da maturação fisiológica.

Dos sete até os dez e 12 anos, o desenvolvimento caracteriza-se pelo refinamento e pela diversificação na combinação das habilidades (locomoção, manipulação, estabilidade) em padrões seqüenciais cada vez mais complexos. Nessa fase, as habilidades antes desenvolvidas vão sendo canalizadas para uma futura opção esportiva, esboçando, então, o gesto técnico. Isso ressalta a importância em respeitar a seqüência de desenvolvimento motor humano para se obterem resultados que não sejam prejudiciais às crianças. A qualidade dos primeiros contatos com o esporte é raramente esquecido quando essas crianças atingem a fase adulta, pois elas entram pela primeira vez em situações nas quais o sucesso ou fracasso é muito visível às outras pessoas, amigos e familiares.

Segundo Proença (1989), os termos locomoção, manipulação e estabilização e as possíveis combinações ajudam a organizar programas de atividades físicas para crianças,

definindo dessa maneira as três categorias do movimento relacionadas com as habilidades motoras. Essas combinações raramente têm sido adotadas pelos professores e, segundo Pereira (1990), é necessário que ocorra uma seqüência natural, a qual depende do meio e também da escola, que influenciará neste processo através das diversas atividades motoras por elas oportunizadas proporcionando a execução correta dos movimentos, com economia e muito desempenho.

Analisando Meinel (1984), percebe-se que o autor considera que crianças de cinco/seis a 12 anos já são extremamente solicitadas com correções metodológicas no correr, saltar e lançar e ainda não reagem com o êxito de aprendizagem necessário. Somente com o passar do tempo e, principalmente, no segundo e terceiro anos é que a habilidade de aprendizagem motora alcança um nível tal que se torna possível, daí para a frente, uma educação técnica esportiva mais efetiva. Aqui o conhecimento psicopedagógico e metodológico do professor é visivelmente da maior importância que nos anos que se seguem, porém a realidade que se apresenta nas escolas tem sido contrária a isso.

Algumas pesquisas voltadas para crianças pré-escolares mostram que a maioria delas encontrava-se em estágios inferiores aos que deveria estar.

Manfio et al. (1993) analisaram os PFM de crianças pré-escolares nos movimentos de correr, saltar, quicar, receber, chutar e arremessar e concluíram que elas não atingiram o estágio maduro de desenvolvimento. Também, Copetti et al. (1993), investigando os níveis de maturidade dos PFM estabilizadores (movimento axial, apoio invertido, rolamento do corpo, caminhar sobre a trave de equilíbrio e equilíbrio em um pé sobre a trave), concluíram que essas crianças se encontravam em níveis inferiores, relacionados à literatura, concentrando-se nos estágios inicial e elementar.

Surdi et al. (1994) investigaram o nível de maturidade de movimentos fundamentais de

locomoção, manipulação e estabilizadores em crianças pré-escolares, concluindo que estas não atingiram estágios maduros de desenvolvimento motor, limitando-se à qualidade e quantidade dos movimentos na adolescência. Por isso, é necessário repensar as atividades realizadas pelas crianças tanto em seu meio ambiente escolar como em casa.

Copetti (1993) estudou os níveis de maturidade dos padrões fundamentais estabilizadores em crianças de seis anos e concluiu que a maioria dos movimentos das crianças atingiu os níveis iniciais e elementares. Recomendou que sejam oferecidas às crianças atividades motoras que enfatizem oportunidades e encorajamento na prática. Já Souza (1993) investigou o nível de maturação dos movimentos fundamentais manipulativos de crianças com seis e sete anos e concluiu que os movimentos fundamentais manipulativos estavam num nível elementar.

Sabe-se que para trabalhar com crianças é muito importante conhecer suas fases biológicas e necessidades afetivas para evitar o medo, a rejeição e a insegurança. Acredita-se que é por essas concepções inadequadas ao desenvolvimento infantil, as quais muitas escolas transmitem com seus falhos currículos, que se desenvolve apenas o aspecto cognitivo, inibindo o desenvolvimento do potencial psicomotor das crianças.

Segundo Bee (1984), a escolarização é a maior força neste estágio⁶. A criança enfrenta agora a necessidade de conseguir aprovação por meio da produtividade da aprendizagem da leitura, da escrita, de cálculos aritméticos e outras capacidades específicas. A tarefa deste período é, portanto, desenvolver um repertório de habilidades sociais. O perigo óbvio é que, por alguma razão, a criança possa ser incapaz de desenvolver as capacidades esperadas e desenvolva então um sentimento de inferioridade. Quanto às relações de interação com outras

⁶ Segundo Erikson, citado por Bee, é o estágio produtividade versus inferioridade com idade aproximada de 6 - 12 anos. P. 265.

crianças, elas se dão quase exclusivamente com membros do mesmo sexo. A identificação com o pai, que se dá ao fim do estágio fálico⁷, é seguida por um longo período durante o qual a identificação e interação estendem-se aos outros indivíduos do mesmo sexo.

O crescimento cognitivo da criança dos seis aos 12 anos é impressionante, pois ela evolui das operações concretas primitivas para o uso completo de uma lógica indutiva neste espaço de seis anos. Mas essas não são as únicas mudanças importantes, também são formadas amizades e se descobrem modos novos de jogar e trabalhar com os outros. Estabelecem, ainda, lideranças, e a popularidade torna-se importante neste período (que são difíceis de serem mudados posteriormente), bem como a aprendizagem do papel sexual. A palavra "consolidação" parece ser apropriada a esse período, particularmente na área dos relacionamentos sociais. Os padrões de relacionamento estabelecem-se aos seis ou sete anos, mas são praticados e refinados durante os anos escolares. Além disso, a independência da criança evolui marcadamente graças às suas maiores capacidades - ela pode ir a alguns lugares sozinha, tomar um ônibus, etc.; por sua vez, os pais desejam estimulá-la a fazer suas novas tarefas por si própria. Em muitos aspectos este é um período calmo, mas não vazio. Muitas coisas estão acontecendo; no entanto, talvez as mudanças sejam mais sutis que as observadas nos períodos pré-escolares ou na adolescência (Bee, 1984).

Para Gallahue & Ozmun (1997), "o desenvolvimento motor é um processo de mudanças progressivas no comportamento motor através do ciclo de vida". Este processo revela-se primeiramente por meio de mudanças no comportamento do movimento, pois bebês e crianças são envolvidos primeiro na aprendizagem de como mover-se eficientemente. Um meio primário pelo qual o desenvolvimento motor pode ser visto é a observação da progressão

⁷ Segundo Bee, por volta dos três a cinco anos, a criança começa a ter sensações de prazer com a estimulação da área genital. Algumas crianças neste período começam a se masturbar com naturalidade.

das habilidades de movimento, ou seja, a abertura para o desenvolvimento motor é dada através do comportamento de movimento observável do sujeito. Esses comportamentos observáveis dão indicações para os processos fundamentais em que uma variedade de fatores cognitivos, afetivos e psicomotores influenciarão e serão influenciados pelo desenvolvimento das habilidades motoras.

Segundo Bohme (1988), o comportamento motor evolui durante o crescimento e desenvolvimento da criança. A partir dos sete anos, as habilidades motoras tornam-se refinadas, combinadas e elaboradas. Assim, é importante para o educador saber em que estágio de desenvolvimento motor a criança se encontra, para poder melhor prepará-la por meio da estruturação de experiências motoras que facilitem seu progresso.

Em seu modelo teórico, Gallahue & Ozmun (1997) apresentam o desenvolvimento da transacionalidade, a interação indivíduo-ambiente-tarefa, com o domínio cognitivo, afetivo e motor integrados. Os movimentos, segundo Gallahue, podem ser caracterizados como locomotores, manipulativos e estabilizadores, os quais são combinados para a execução das habilidades motoras ao longo da vida.

Os movimentos locomotores referem-se aos movimentos que indiquem uma mudança na localização do corpo em relação a um ponto fixo na superfície. É um aspecto fundamental da aprendizagem, que permite mover-se de forma eficiente e efetiva no meio pela posição do corpo em relação a um ponto fixo da superfície. As performances desses movimentos devem ser suficientemente flexíveis, pois, assim, podem ser alteradas com os requerimentos que demandam do ambiente através da fixação da atenção em direção ao ato.

A categoria dos movimentos manipulativos referem-se às manipulações motoras, como tarefas de arremesso, recepção, chute e interceptação de objetos, que são movimentos manipulativos grossos. Costurar e cortar com tesoura são movimentos manipulativos finos. Os

componentes manipulativos envolvem um relacionamento do indivíduo com os objetos e são caracterizados pela força cedida para os objetos e pela força recebida deles.

Nos movimentos estabilizadores a criança é envolvida em constantes esforços contra a força da gravidade, na tentativa de obter e manter a postura vertical. O estabelecimento do controle sobre a musculatura em oposição à gravidade é um processo que segue uma seqüência previsível para todas as crianças. Para o autor, a estabilidade é um aspecto básico da aprendizagem para o movimento. É por meio desta dimensão que as crianças ganham e mantêm um ponto de origem na exploração que elas realizam no espaço.

Quadro 1 - Categorias de padrões fundamentais de movimento de acordo com a taxionomia do domínio motor de Gallahue (1997)

Padrão Fundamental de Movimento		
Estabilizadores	Locomotores	Manipuladores
Equilíbrio	Caminhar	Lançar
Curvar	Corrida	Chutar
Girar	Saltar	Rebater
Ritmo	Saltitar	Volear
Sup. Invertido	Pular	Rolamento
Rolamentos	Patinar	Trepar
Parada	Escalar	Agarrar
Esquivar		Apanhar
Axiais		Driblar
Extensão		
Torcer		
Balançar		

Fonte: Gallahue & Ozmun, 1997.

Gallahue & Ozmun (1997) apresentam o processo de desenvolvimento motor através das fases dos movimentos reflexos, rudimentares, fundamentais e especializados. Para cada fase do processo de desenvolvimento motor são indicados estágios com idades cronológicas correspondentes.

Fase dos movimentos reflexos: primeiros movimentos que o feto faz de forma reflexiva e involuntária, controlados subcorticalmente, que formam as bases das fases do desenvolvimento motor. Esses movimentos, unidos com o aumento na sofisticação cortical nos primeiros meses de vida, representam uma importante função de ajuda para a criança aprender mais sobre seu corpo e o mundo exterior. Esta fase é subdividida em dois estágios: o de codificação de informação (intra-uterino a quatro meses), caracterizado pela atividade de movimento involuntários, e o de decodificações de informações (quatro meses a um ano), o período no qual há uma inibição gradual de muitos reflexos, já que os centros cerebrais superiores continuam a se desenvolver.

Fase dos movimentos rudimentares: as primeiras formas de movimentos voluntários são os movimentos rudimentares. Eles são vistos nas crianças desde o nascimento até cerca dos dois anos. Esses movimentos, maturacionalmente determinados, são caracterizados por uma seqüência altamente previsível no seu aparecimento, a qual é resistente às mudanças abaixo das condições normais. A fase dos movimentos rudimentares de desenvolvimento pode ser subdividida em dois estágios que representam seqüências altamente progressivas do controle do movimento: 1) O estágio de inibição dos reflexos (do nascimento a um ano), onde o desenvolvimento do córtex causa a inibição de diversos reflexos e gradualmente o seu desaparecimento. Os reflexos primitivos e posturais são substituídos por movimentos voluntários. 2) O estágio de pré-controle (um a dois anos), onde a criança começa a conduzir com maior precisão seus movimentos, aprendendo a controlar o equilíbrio, manipular objetos e locomover-se com certo grau de eficiência, iniciando o processo de diferenciação (distinção) entre os sistemas sensório e motor.

Fase dos movimentos fundamentais: é uma das fases da vida da criança em que ela se envolve ativamente na exploração, na experimentação e em novas descobertas das capacidades de seu

corpo. Esse é um período de descoberta de como executar uma variedade de movimentos locomotores, manipulativos e estabilizadores, primeiro de forma isolada e depois em combinação com outros. As crianças que estão desenvolvendo o padrão fundamental de movimento estão aprendendo a responder com adaptabilidade e versatilidade a uma variedade de estímulos. Padrões de movimentos fundamentais são padrões de comportamento basicamente observáveis. Atividades locomotoras, tal como correr e saltar; atividades manipulativas, como arremessar e receber; e atividades estabilizadoras, como caminhar sobre a trave de equilíbrio e na barra, são exemplos de habilidades de movimentos fundamentais que podem ser desenvolvidos durante os anos da primeira infância.

Gallahue & Ozmun (1997) ressaltam um conceito errado de desenvolvimento da fase das habilidades dos movimentos fundamentais, ou seja, a noção de que essa habilidade é maturacionalmente determinada e pouco influenciada pelos fatores do meio ambiente. A maturação de fato representa uma parte no desenvolvimento das habilidades dos movimentos fundamentais, não devendo, entretanto, ser vista apenas como único fator influenciador. Os fatores de oportunidade para a prática, encorajamento e instrução, todos realizam uma importante função no grau de desenvolvimento das habilidades dos movimentos fundamentais. Esta fase está dividida em três estágios: inicial, elementar e maduro.

O estágio inicial (dois a três anos) representa a primeira meta, que é orientar a criança na tentativa de executar um padrão de movimento fundamental. O próprio movimento é caracterizado por uma ausência ou seqüência imprópria das partes, o uso do corpo é marcadamente exagerado ou restrito e possui pobre fluência rítmica e coordenação. Em outras palavras, a integração de movimentos espaciais e temporais são pobres nesse estágio. Tipicamente, os movimentos locomotores, manipulativos e estabilizadores de crianças de dois anos de idade estão no nível inicial. Algumas crianças podem estar além desse nível de

execução de alguns padrões de movimentos, mas a maioria está no estágio inicial. Ex.: corrida.

O estágio elementar (quatro a cinco anos) envolve maior controle e melhor coordenação rítmica dos movimentos fundamentais. Os elementos temporais e espaciais do movimento estão mais bem coordenados, mas os padrões de movimentos são ainda geralmente restritos ou exagerados, apesar de mais bem coordenados. Ex.: corrida.

O estágio maduro (seis a sete anos) é caracterizado como mecanicamente eficiente, coordenado e de execução controlada. A maioria dos dados avaliáveis na aquisição de habilidades dos movimentos fundamentais sugere que as crianças têm o potencial de desenvolvimento para estar no estágio maduro perto dos cinco ou seis anos, na maioria das habilidades fundamentais. Ex.: corrida.

Habilidades manipulativas que requerem localização e interceptação de um objeto em movimento (receber, rebater, realizar o toque do voleibol), no entanto, amadurecem um tanto tarde por causa da seqüência visual-motora sofisticada. Embora algumas crianças possam alcançar esse estágio primeiramente com a maturação e com um mínimo de influências ambientais, a grande maioria requer ampla oportunidade para a prática, encorajamento para aprender e instrução (Gallahue & Ozmun, 1997).

A maturação, como fator biológico, determinará a prontidão para o progresso de etapa, mas somente se o meio ambiente proporcionar experiências motoras adequadas. Isso explica o fato de se encontrarem crianças de uma mesma idade em etapas diferentes de desenvolvimento. Da mesma forma, as etapas de desenvolvimento variam numa mesma criança em relação a diferentes padrões de movimento. Ela pode estar madura no padrão de correr e num estágio inicial no padrão de arremessar.

Para Gallahue & Ozmun (1997), as crianças desenvolvem, progressivamente, as destrezas nos movimentos, desde os primeiros movimentos involuntários reflexos até

habilidades mais complexas, sendo o período de dois a sete anos o mais crítico para o desenvolvimento dos padrões motores elementares. Ressaltam ainda que as crianças que, nesse período, não desenvolvem padrões motores maduros apresentam com frequência dificuldades na realização de habilidades desportivas mais complexas. No quadro 2 é evidenciada a seqüência de aparecimento das habilidades e as idades aproximadas nos padrões fundamentais de movimento estudado nesta pesquisa (Gallahue & Ozmun, 1997).

Quadro 2 - Seqüência de aparecimento das habilidades de equilíbrio dinâmico, correr e lançar

Padrões de Movimento	Habilidades Seleccionadas	Idade Aprox.
Equilíbrio dinâmico - envolve em manter o equilíbrio com o deslocamento do centro de gravidade.	<ul style="list-style-type: none"> • Andar em uma linha de 2,5cm • Andar em uma linha circular de 2,5 cm • Parar em uma trave de equilíbrio baixa • Andar em uma trave de equil. de 10 cm de lado em uma distância pequena • Andar na mesma trave alternando os passos • Andar na trave de 5 a 7 cm • Executar o rolamento básico para frente • Executar o rolamento maduro 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 anos • 4 anos • 2 anos • 3 anos • 3/4 anos • 4 anos • 3/4 anos • 6/7 anos
Lançar	<ul style="list-style-type: none"> • Corpo de frente para o alvo, pés estacionários; a bola é lançada somente com a extensão do braço • O mesmo que o anterior, porém acrescentar rotação do corpo • Passo a frente com a perna do mesmo lado do braço de lançamento • Os meninos exibem mais padrão maduro do que as meninas • Padrão maduro de lançar 	<ul style="list-style-type: none"> • 2/3 anos • 3½ /5 anos • 4/5 anos • 5 anos acima • 6 anos
Correr	<ul style="list-style-type: none"> • Andar depressa (mantendo contato) • Primeira corrida verdadeira (sem fase de contato) • Corrida eficiente e refinada • Aumento da velocidade, corrida madura 	<ul style="list-style-type: none"> • 18 meses • 2/3 anos • 4/5 anos • 5 anos

Fonte: Gallahue & Ozmun, 1997.

A pesquisa realizada por Krug (1997), investigando a maturação dos padrões fundamentais de movimento (lançar por cima do ombro, equilíbrio dinâmico, rebater com

implemento, movimentos axiais e salto vertical com deslocamento) em atividade de Educação Física na escola, mostrou uma prática não sistemática dos PFM em que foram comparados dados da amostra de 1991 com os da de 1995, chegando-se às seguintes conclusões: existiu maior regressão no parâmetro qualitativo dos PFM pesquisados nos sujeitos do sexo masculino quando se compararam os resultados de 1995 com os de 1991; e apenas em um dos PFM (lançar) as diferenças foram significativas, já nos outros três PFM (equilíbrio dinâmico, lançar e rebater) com sujeitos femininos parecem indicar que a maturação por si só não evita a deterioração nos aspectos qualitativos do movimento. Alerta-se aos professores que a falta de prática, de incentivo e de retroalimentação pode trazer resultados negativos não apenas nos movimentos esportivos, mas também nos padrões fundamentais de movimento, o que chamou a atenção para uma maior preocupação com a qualidade de movimento.

Fase dos movimentos especializados: é uma superação no desenvolvimento observado na fase dos movimentos fundamentais. Este é um período em que as habilidades fundamentais locomotoras, manipulativas e estabilizadoras devem ser progressivamente refinadas, combinadas e elaboradas para serem usadas em outras atividades das quais são básicas. O início e o aumento do desenvolvimento de habilidades na fase especializada depende de uma variedade de fatores sejam eles cognitivos, afetivos ou psicomotores. A fase dos movimentos especializados pode ser subdividida em três estágios, dependendo da sofisticação do observador.

Estágio de transição (sete a dez anos): o indivíduo começa combinar e aplicar as habilidades dos movimentos fundamentais para o desempenho de habilidades ligadas ao esporte. Os movimentos de transição contêm os mesmos elementos que os movimentos fundamentais, mas agora estão mais evidentes e permitem controle. Habilidades de transição do esporte são simplesmente uma aplicação dos movimentos fundamentais, porém numa forma um tanto mais

complexa e específica.

Estágio de aplicação (11 a 13 anos): apresenta aumento na sofisticação cognitiva e ampliada base de experiências que capacita o indivíduo a adquirir numerosas aprendizagens e participar em decisões, baseando-se em uma variedade de fatores, como seus gostos e aversões, resistências e fraquezas, oportunidades e restrições, com vistas a estreitar ou alargar a suas atividades básicas. Este é um período para as mais complexas habilidades serem refinadas e usadas na execução de atividades mais avançadas e no próprio esporte escolhido.

Estágio de utilização ao longo da vida (14 anos em diante): representa o pico do processo de desenvolvimento e é caracterizado pelo desejo individual de participar em um limitado número de atividades de movimento. Este estágio deve ser visto como a continuação do processo de existência ao longo da vida.

Gallahue & Ozmun (1997) ressaltam que os limites de idade para cada fase do desenvolvimento motor devem ser vistos apenas como limites gerais. Crianças freqüentemente estão se desenvolvendo em diferentes fases, dependendo de suas experiências práticas e composição genética. O desenvolvimento é um processo ao longo da vida e desta maneira também deverá ser o desenvolvimento das habilidades de movimentos que tenha utilidade para toda a vida.

Gallahue (1993) desenvolveu uma matriz de análise que pode servir no diagnóstico do nível de maturidade no desenvolvimento dos padrões fundamentais de movimento. Estes padrões são descritos em três níveis: inicial, elementar e maduro. Em cada estágio de maturação são apresentadas as principais características, seguidas de uma figura demonstrativa do movimento.

Por outro lado, Krug (1993), baseado em autores da área de desenvolvimento motor e de análise de movimentos, elaborou matrizes analíticas de diversos PFM e a partir destas

elaborou formulários com 14 a 16 indicadores para a observação e análise dos padrões fundamentais de movimento. Com isso, ampliou-se a possibilidade de análise comportamental. Esses instrumentos foram enviados a especialistas brasileiros e portugueses para validação, sendo mais tarde utilizados em projeto piloto com crianças portuguesas para verificação de fidedignidade e objetividade. Posteriormente, o pesquisador utilizou esses formulários na sua tese de doutoramento.

No presente estudo, adotaram-se os formulários propostos por Krug (1993), tendo em vista o grande número de indicadores e a sua validação para parte da população semelhante ao estudo.

Educação Física Escolar de 1ª a 4ª Série

"Em meio a tanta discussão, a criança continua sem Educação Física."

(Freire, 1994)

Atualmente, a Educação Física escolar deixou de ser aquele espaço de novas experiências de movimento, onde o aluno se integra socialmente, desenvolve seus domínios cognitivo, motor e afetivo-social, com oportunidade de criar, experimentar, tomar decisões, avaliar e se relacionar, para ser o espaço reservado às crianças que possuem bom desempenho no esporte, geralmente escolhido pelo professor para preparar equipes competitivas ou demonstrativas representando a escola. É claro que isso vem contrariar o que diz a legislação, tornando-se uma prática discriminatória, ou seja, oferecendo atividade apenas aos mais habilidosos. O tempo dedicado à Educação Física no currículo escolar tem se mostrado

insuficiente se comparado ao das outras disciplinas, levando-se em conta tudo o que se pode atingir para a formação de um indivíduo independente, reflexivo e crítico.

Segundo Piccolo (1993), é inegável a importância da exploração dos movimentos naturais da criança, mas quando as atividades só valorizam o desempenho motor podem, de certa forma, conceituar o desporto competitivo como meio educativo, fazendo com que professores e dirigentes acreditem nesta concepção utilitarista da Educação Física. Para que a Educação Física faça parte do ato educativo, ela não pode ter uma ação pedagógica mecanizada, pois assim estaria estimulando a sua inexistência apenas como prática no contexto escolar.

De acordo com estudos feitos por Moreira (1992), foi possível identificar com clareza que o professor de Educação Física mantém relações autoritárias e formais com os alunos; explicita a aula como sinônimo de cumprimento mecânico e rigoroso dos exercícios; transmite o conteúdo da Educação Física como um produto acabado, adquirindo através da ordem estabelecida, e não enquanto um processo a ser descoberto, desenvolvido e, finalmente, simbolizado pela uniformidade no ritmo e na realização dos exercícios.

Embora ainda hoje muitos professores de Educação Física procurem resultados imediatos em seus trabalhos, sabe-se que um programa adequado às necessidades da criança deve ter um processo contínuo e prolongado. O que se pode perceber é que poucas escolas seguem programas e muito menos ainda condizentes com a faixa etária da criança. Algumas vezes a falta de condições da escola é que impede a sua aplicação e, em outras, é o próprio despreparo do professor que não dá oportunidade à criança de participar de atividades adequadas à sua idade nas aulas de Educação Física.

Segundo Betti (1992), os objetivos da Educação Física devem ser expressos, inicialmente, com relação aos domínios da personalidade, e em segundo lugar às categorias

somáticas (habilidades, capacidades físicas) e, ao que se refere a "personalidade", aos motivos, atitudes, comportamentos, intelecto, vontade e emoção. Somente assim a Educação Física torna-se uma educação real porque refere-se à personalidade, mas ao mesmo tempo guarda sua especificidade, porque dirige a personalidade "sobre a esfera somática, sobre o corpo e todos os valores ligados a ele" (Betti, 1992). Nesta perspectiva, a Educação Física passa a ter como função pedagógica integrar e introduzir o aluno de 1º e 2º graus no mundo da cultura física, formando o cidadão que vai usufruir, partilhar, produzir, reproduzir e transformar as formas culturais da atividade física (o jogo, o esporte, a dança, a ginástica, etc.).

O ensino do movimento, especificidade da Educação Física, tende a orientar-se por um conteúdo mecânico (ou biomecânico), uma vez que se apóia na aprendizagem de destrezas motoras (Kunz, 1989). São movimentos padronizados para serem executados em instalações normatizadas que inviabilizam as questões humanizantes.

As aulas de Educação Física legitimam essa concepção via repetição de exercícios e fragmentação do conhecimento, modelando o comportamento na forma de adestramento/automatização. Este controle mecânico resulta num disciplinamento e numa omissão do homem na construção de sua ação. Segundo Foucault (1989), os elementos significativos do comportamento não interessam; o que se ressalta é a economia, a eficácia dos movimentos, os esquadrinhamentos do corpo no tempo e no espaço, aumentando a aptidão e acentuando a dominação. Todo esse esquema pedagógico constitui a base de uma prática educativa individualizada, desintegrada do todo, comprometendo a participação do homem no tocante à transformação de uma realidade desumanizante.

Em relação ao seu papel pedagógico, a Educação Física deve atuar como qualquer outra disciplina da escola, e não desintegrada dela. As habilidades motoras precisam ser desenvolvidas, sem dúvida, mas deve estar claro quais serão as conseqüências disso do ponto

de vista cognitivo, social, afetivo e, por que não, moral. A adoção de atividades da cultura infantil como conteúdo pedagógico facilita o trabalho de professores das escolas de primeira infância, pois garante o interesse e a motivação das crianças. O espaço de jogo é mais livre de pressões que os exercícios de treinamento de habilidades, permitindo, por isso mesmo, uma expressão mais ampla, sem a contenção de aspectos como o afetivo e o cognitivo.

O que fica evidente é que o conjunto de posturas e movimentos corporais representam valores e princípios culturais de uma sociedade. Portanto, atuar no corpo implica atuar na sociedade na qual este corpo está inserido. A Educação Física, como prática institucional que trabalha cotidianamente com o corpo, deve ser pensada neste contexto; já a Educação Física escolar, que se propõe educar os alunos por meio do seu movimento, deve estar atenta para a importância cultural de sua prática.

Freire (1994), em seus estudos, entretando, tem observado que a Educação Física na escola tem trabalhado o desporto com as crianças que ainda não vivenciaram por completo suas fases de desenvolvimento motor ou pré-operacional, ocasionando um desinteresse precoce pelas práticas das atividades físicas por parte daquelas que as vivenciaram em momentos inadequados.

Tomando como ponto de partida o entendimento acerca da relação homem-natureza pode-se afirmar, conforme Vygotsky, citado por Goellner (1992), que o homem primeiramente se apropria das relações estabelecidas em nível social e, num segundo momento, as internaliza. Nesse sentido, o adulto adquire um papel de máxima importância no que se refere ao desenvolvimento da criança, na medida em que mediatiza a relação desta com o mundo que a rodeia. É exatamente por meio do adulto que a criança efetivará as primeiras aprendizagens, pois ele constitui-se no ponto externo que liga a criança com o mundo, uma vez que as primeiras ações desta são dirigidas não só aos objetos, mas também às pessoas. Resgata-se,

então, o significado que tem a atuação do professor no desenvolvimento dos seus alunos e rejeitam-se desse modo as atitudes diretivas e todas as teorias pedagógicas que adotam essa postura, pois entende-se que elas não permitem o acontecer de uma gama de novos movimentos e interações com a criança ainda em seu pleno potencial de desenvolvimento.

Cabe à Educação Física a tarefa de desenvolver os aspectos psicomotores das crianças, por meio de atividades que dão oportunidade ao educando o fazer e refazer o processo educacional com o professor, procurando assimilar, de forma crítica, o contexto social no qual está inserido. Porém, a Educação Física, vista como tem sido, apenas uma disciplina reprodutora de movimentos ou como sinônimo de esporte, é concebida simplesmente como uma atividade de competição e, conseqüentemente, cria o recorde como um dos seus objetivos principais.

O Jogo e Sua Importância

Segundo Bonfim e Bonfim (1988), enquanto joga, ninguém tem dúvida em afirmar, quando questionado a responder o que está a fazer, "que está a jogar". Nós também não temos dúvidas de que um grupo de indivíduos quando manifesta certas atitudes "está a jogar". Mas, se se perguntar a um indivíduo que joga o que é o jogo, a resposta será confusa, vaga e terminará por reconhecer a grande dificuldade que representa uma resposta satisfatória.

De fato, para se atribuir um único conceito de jogo, as dificuldades são numerosas, como demonstram as diferentes tentativas feitas nos diversos campos científicos, desde a Biologia à Psicologia, à História, à Filosofia, à Pedagogia, etc... Em Pedagogia procura-se interpretar o jogo para incluí-lo no âmbito da ação pedagógica da educação, buscando

estabelecer a relação entre jogo e trabalho, formulando uma metodologia para os jogos e classificando-os.

E o que significa para o ser humano o jogar?

Num primeiro momento se pensava que a única finalidade do jogo era gastar energia, no entanto muitas pesquisas realizadas sobre o assunto têm demonstrado que a atividade não se restringe única e exclusivamente a essa função, mas assume maior importância enquanto fator de socialização, de desenvolvimento e de aprendizagem.

O jogo e a brincadeira acontecem prioritariamente na infância e estruturam-se no movimento, que tem como funções explorar o próprio corpo, entrar em relação com o outro, explorar objetos e sentir emoções. É por meio da ação que as crianças estabelecem conceitos, interagem com objetos e pessoas, favorecendo o aparecimento da fala. Importantes foram os estudos de Piaget (1976) a esse respeito, demonstrando o desenvolvimento da inteligência da criança, pois suas investigações permitem observar como as atividades são estruturadas, no caso do jogo, por exemplo, em que se preparam os pequenos para os avanços do pensamento, devendo o ensino valer-se desse exercício privilegiado.

A criança se educa durante o brincar à medida que seleciona e repete incessantemente experiências úteis para o seu desenvolvimento, processo este que se inicia pela imitação decorrente do exercício de repetição, causado pelo simples prazer. O fazer novamente dá a sensação de familiaridade, de segurança, e o jogo se rege pela lei da repetição, pois a essência do brincar, segundo Benjamin (1984), não é apenas um “fazer como se”, mas um “fazer sempre de novo”.

A brincadeira é fundamental na vida das crianças e não permitir que elas brinquem constitui-se em uma violência, porque são nessas atividades que ela constrói seus valores, socializa-se e vive a realidade do existir de seu próprio corpo. Além disso, cria seu mundo,

desperta a vontade, adquire consciência e sai em busca do outro pela necessidade que tem de companheiros. Segundo Kishimoto (1995), utilizar a brincadeira na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico⁸, do prazer, da capacidade de iniciação e da ação ativa e motivadora.

Assim, também, Santin (1994) diz que cada um conhece o brinquedo através de sua experiência e pela observação das pessoas com quem convive. O brinquedo torna-se uma coisa familiar que acontece a todo o instante em todos os lugares. Não restam dúvidas de que o fenômeno do brinquedo é conhecido e pode ser observado, numa infinidade de aspectos, formas e organizações, como se manifesta e se concretiza na vida cotidiana. Apesar dessa familiaridade e intimidade com as atividades de brincar, quando se pretende enunciar ou formular idéias e conceitos claros sobre os elementos que antecedem estas manifestações lúdicas, sentem-se os limites e a insuficiência das palavras, dos conceitos e se sente perturbado quando se quer encontrar a energia primordial que inspirou as criações lúdicas e impulsiona a sentir a necessidade de brincar.

De acordo com Freire (1992), o jogo, mesmo às vezes doloroso e sério, é um espaço de criação e liberdade. Dewey tinha olhos muito abertos a essas características do jogo e foi por isso que recomendou que os professores levassem os brinquedos de rua para a escola, não "... para usá-los meramente como distrações agradáveis", mas para constar dos currículos como recursos de educação. Ora, se é possível aprender de forma gostosa, de forma agradável proporcionada pelo brinquedo, por que recusar isso na escola? Se se pode aprender rindo, correndo, pulando, por que aprender paralisado em uma sala e uma cadeira por horas a fio? E o que se tem feito? De um lado impede-se o acesso as brincadeiras na escola, recusando a

⁸ Segundo Aurélio (1995), referente a, ou que tem o caráter de jogos, brinquedos e divertimentos (p.402).

cultura infantil e negando o conhecimento que a criança adquire fora da escola. De outro, leva-se a rotina maçante das coisas "sérias" para a aprendizagem desportiva, onde quer que ela se realize, como se não fosse possível fazer esporte sendo criança, como se não pudesse existir um esporte infantil. De ambos os lados, perde a criança e, conseqüentemente, todos perdem.

Criança é sinônimo de movimento, pois é dito que ela aprende a se movimentar enquanto se movimenta para aprender. Através dele, vive e manifesta suas emoções, experimenta sentimentos de alegria ou tristeza, de encontro ou rejeição. É pelo movimento que a criança interage com o meio ambiente para alcançar seus objetivos ou satisfazer suas necessidades. É por meio do movimento que ela se relaciona com o outro, descobre quem é e o que é capaz de fazer. É ainda pelo movimento que a criança expressa sua criatividade e soluciona seus problemas motores (Souza & Vago, 1982).

Brincar, portanto, é uma atividade indispensável para o desenvolvimento integral da criança e, dependendo da faixa etária e da própria criança, a brincadeira se dá individualmente ou em grupos. Uma coisa é inquestionável: a criança necessita ter um local, espaço e brinquedos adequados para brincar, para ajustar-se socialmente (Santos, 1995).

As crianças necessitam de possibilidades motoras suficientes e variadas que solicitem a sua imaginação, que as incitem a correr, saltar, arrastar-se, subir nos objetos, praticar o equilíbrio, suspender-se, girar em torno de si mesmas, balançar-se, puxar, empurrar, assim como outras formas de movimento.

O movimento tem sido definido de várias formas por diferentes autores. De acordo com Silva (1992), o movimento do homem possui algumas características próprias que o distinguem dos outros movimentos e dos outros animais. Por ser especificamente humano, o movimento do homem se manifesta, diferentemente, porque é instintivo, mas, também é caracterizado pela existência de um ser repleto de sentimentos e emoções que, quando age, age

num todo, globalmente, e em sentido único.

Quando uma criança brinca, não se sabe ao certo se ela o faz apenas para imitar a sociedade adulta, mesmo quando o conteúdo de seus brinquedos são as atividades dos mais velhos, ou se essa justificativa nada tem a ver com uma verdadeira explicação do jogo infantil. Brincar de médico, de casinha ou de papai e mamãe não significa necessariamente, talvez, estar se preparando para exercer tais funções quando adulta. Não se pode dar provas disso, apesar de que, mesmo numa nova perspectiva científica, é também difícil dar provas do contrário.

Mesquita (1986) reforça esse contexto quando diz que “muito mais que aperfeiçoamento técnico de movimento, deve ser oferecido ao aluno a vivência de múltiplas possibilidades de opções e, assim, se efetuará o jogo em si, onde o uso da liberdade de ação será determinante na conquista de sua autonomia pessoal”. Portanto, alicerçado nesta afirmação, pode-se dizer que os jogos infantis, por serem atividades de livre escolha, respeitam as fases do desenvolvimento da criança, ensinando-a a respeitar as regras do jogo em si, pois é “próprio do jogo estabelecer regras; sem essas, torna-se difícil o desempenho de cada um para a consecução dos objetivos. Entretanto, tais regras devem ser questionadas e discutidas com os alunos para uma identificação dos reais motivos de sua existência”. Nesta linha de raciocínio, observa-se que, nos jogos infantis, as crianças discutem a forma de participação, permitindo o diálogo sem a interferência do professor, que passa a ser um mediador, o que estimula o desenvolvimento psicomotor, tornando todo o sabor do jogo uma ludicidade sadia, sem se preocuparem com a competição em si.

Conforme Rodrigues (1992), por meio de ampla bibliografia consultada, foi confirmado que tanto os jogos como as atividades lúdicas, quando bem aplicados e orientados, favorecem o desenvolvimento do pré-escolar. Assim, a pré-escola deve valorizar essa forma alegre e prazerosa de trabalho para que a criança possa desenvolver toda a sua potencialidade em

tempo hábil, facilitando as etapas seguintes do desenvolvimento.

Sabe-se que por trás de qualquer jogo sempre se esconde uma relação educativa, por isso, ao brincar, a criança aprende a dominar o próprio corpo e transformá-lo por meio da sua imaginação numa própria brincadeira. Dando liberdade de ação às crianças, elas se expõem ao novo, procuram criar algo que preencha espaços vazios em sua vida, na busca de se inserir no meio dos adultos. É, portanto, necessário que as crianças brinquem, porque quando elas brincam, diz Oliveira (1984), “elas aprendem a se expressar no mundo, criando ou recriando novos brinquedos e, com eles, participando de novas experiências e aquisições. No convívio com outras crianças, fazem contato com a sociedade espontaneamente, ensaiam movimentos do corpo, experimentando novas sensações”.

Segundo Freire (1994), “talvez não se tenha atentado para o fato de que os jogos, como amarelinha, pegador, cantiga de roda, têm exercido, ao longo da história, importante papel no desenvolvimento das crianças. Lamentável é o fato de que não tenham sido incorporadas ao conteúdo pedagógico das aulas de Educação Física”.

Se as aulas de Educação Física fossem direcionadas para atingir os movimentos desejados na criança, por meio dos jogos, facilmente as crianças iriam adquirindo a performance no processo de seu amadurecimento corporal. No entanto, esse leque de exercícios ministrados por meio de ginástica ou do esporte baseados em repetições de movimentos, distancia as relações professor-criança e criança-criança. Na maioria das vezes, não há o que criar, não há como usar suas fantasias para moldar esses exercícios à realidade presente.

O movimento é visto, atualmente, como o primeiro facilitador do desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor que funciona de maneira inter-relacionada, contribuindo para o desenvolvimento global da criança (Santos, 1995).

Todos têm alguma idéia de como é uma criança: ela se arrasta, engatinha, corre, pula, joga, fantasia, faz coisas que os adultos nem sempre entendem. De qualquer maneira, sua marca característica é a intensidade da atividade motora e a fantasia (Freire, 1994). Portanto, dar à criança confiança para realizar uma atividade por ela mesma, contribui para a formação de sua personalidade, tornando-a mais coesa com a sua realidade, para que possa resolver os problemas que virão pela frente, enfrentando com mais segurança os desafios que a vida impõe.

Chateau (1987) acredita que “o jogo representa para a criança o papel que o trabalho representa para o adulto. Como o adulto sente-se forte por suas obras, a criança sente-se crescer com suas proezas lúdicas”. De acordo com essa concepção, nota-se que é próprio do jogo cultivar nas crianças qualidades que devem estar sempre presentes na sua vida, pois uma criança que não brinca torna-se um ser sem prazer em viver e em crescer, achando-se constantemente insegura para suas realizações, porque o medo do movimento penetra em seus músculos, impedido-a de desafiar a si mesma. A história do jogo da criança é a própria história da sua personalidade, que se desenvolve com vontade e se conquista aos poucos.

Os jogos infantis se tornam importantes como mais um recurso para as aulas de Educação Física nas escolas, porque, além de darem à criança, desde as mais hábeis até as menos hábeis, a oportunidade de participarem durante as aulas, favorecem para que elas possam exercitar-se a qualquer hora e em qualquer lugar. Ao jogarem, as crianças deixam fluir constantemente a sua criatividade, pois buscam novas brincadeiras, adaptando-se à sua realidade. O desenvolvimento psicomotor da criança tende a acelerar-se porque o contato com outras crianças, tanto das escolas como das ruas, favorece um relacionamento em grupo. Por sua vez, o desenvolvimento de suas habilidades motoras também progride, porque os movimentos dos jogos estimulam a realidade de novas experiências corporais.

Para Vygotsky (1994), os jogos e as brincadeiras infantis são coisa séria na vida da criança, pois para satisfazer as suas necessidades ela desenvolve diferentes tipos de brincadeiras de acordo com o seu nível de desenvolvimento. As situações imaginárias não devem ser vistas como símbolos simplesmente, e as regras sociais que muitas vezes são desconsideradas pelas crianças passam a ter vida nas brincadeiras. Por isso, o referido autor acha ingênuo tratar as brincadeiras como uma atividade sem propósito: “O brinquedo é muito mais a lembrança de algumas coisas que realmente aconteceram do que imaginação. É mais memória em ação do que uma situação imaginária nova.”

Borges (1991) observa que o significado das brincadeiras e dos jogos na vida da criança, assim como o movimento, além de ser importante para o seu desenvolvimento e aprendizagem, também existe em suas vidas muito antes e apesar da Educação Física. Uma segunda pista que se pode extrair dessa reflexão é que o movimento, os jogos e as brincadeiras fazem parte do acervo da cultura infantil. Pode-se dizer que são elementos que compõem a cultura corporal da criança, constituindo a matéria-prima para as aulas de Educação Física.

Observa-se que a maioria das crianças prefere esses jogos aos exercícios técnicos, pois eles oferecem movimentos livres e suas regras não obrigam a execução perfeita de movimentos. Os jogos iniciam as crianças socialmente, ensinam-lhes as primeiras pequenas normas da vida em grupo e, segundo Cascudo (1972), ajudam-nas a desenvolver os músculos e o sistema nervoso, tornando-as fortes diante dos adultos, revelam-lhes os princípios vivos do homem e põem ao seu alcance o direito do comando, da improvisação e da criação mental.

Convém esclarecer um pouco melhor a concepção de jogo na escola, para que não fiquem dúvidas desnecessárias. Tem-se tentado deixar claro que o jogo infantil não constitui uma forma pura de assimilação, descomprometida com a realidade. Se o jogo fosse pura assimilação, não levaria em consideração as características dos objetivos. Mas no jogo existe o

trabalho, atividade que leva em conta o meio ambiente, assim como os objetivos físicos e sociais.

O jogo satisfaz as necessidades das crianças, especialmente a necessidade de "ação". Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, o professor deve conhecer as motivações, as tendências e os incentivos que a colocam em ação. Não sendo o jogo aspecto dominante da infância, ele deve ser entendido como "fator de desenvolvimento", por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-la a agir independentemente do que ela vê (Coletivo de Autores, 1993).

Melo (1985), em sua tese sobre jogos infantis, concluiu que existem muitos professores preocupados em aprofundar seus estudos no campo da psicomotricidade, para tentar suprir uma deficiência na formação de seu curso. Assim, aumenta o entusiasmo para que prossigam as pesquisas sobre os jogos infantis, pois abre-se mais uma perspectiva na tentativa de introduzir esses jogos nos conteúdos da disciplina Educação Física escolar.

O Jogo: Suas Teorias e Classificações

A palavra "jogo" está ligada as várias atividades, como jogo de futebol, jogo de baralho, jogo pedagógico ou educativo, jogo de amarelinhas, jogo de faz-de-conta, uma criança brincando de bonecas e tantas outras atividades. Existe uma variedade de fenômenos que pode expressar o jogo, o que dificulta uma definição exata. Esta dificuldade aumenta quando se compreende que um mesmo comportamento ou uma mesma conduta pode ser jogo ou não, em diferentes culturas, dependendo do significado que lhe é atribuído, sendo, portanto, perda de tempo buscar uma definição única que inclua todos os fenômenos considerados como

jogo. Não se pode pressupor a igualdade dos fenômenos só porque têm o mesmo nome.

Pesquisar o sentido da palavra jogo exige a compreensão da imagem construída acerca dela mesma, um sentido histórico que mostra uma representação construída coletivamente, como resultado de conhecimentos, necessidades, mitos e superstições.

Segundo Ferreira (1995), jogo é definido como “atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem perda ou ganho”;

Brincadeira é “ato ou efeito de brincar, divertimento, sobretudo entre as crianças; brinquedo, jogo”; e

Brincar significa “divertir-se infantilmente; entreter-se em jogos de crianças.”

Analisando as definições dessas palavras, percebe-se certa diferenciação. O jogo é definido como uma atividade mais complexa e regrada, que envolve uma busca do ganhar e perder. Por outro lado, a brincadeira é divertimento, passa a idéia de uma atividade espontânea, não conduzida com regras complexas e para resultados, considerando algo mais divertido, no qual a alegria e a emoção estão presentes.

Portanto, pela dificuldade encontrada para definir os termos “jogo” e “brincadeira”, será adotada uma regra que tem sido comum em vários trabalhos pesquisados (Bomtempo, 1986; Bonamigo, 1991; Oliveira, 1986). Tais trabalhos consideram o jogo e a brincadeira termos semelhantes, respeitando, contudo, o contexto em que os autores os empregaram.

Outro termo muito utilizado em várias pesquisas é “atividade lúdica”, que se caracteriza, segundo Bruhns (1993), como uma atividade “que apresenta componentes como a espontaneidade, a flexibilidade, o descompromisso, a fantasia, a expressividade etc., com características culturais próprias”.

Assim serão encontradas diferentes definições de jogo ou brinquedo, que serão aprofundadas e enriquecidas na fundamentação teórica deste capítulo.

Huizinga (1971) sustenta que o jogo é uma função do ser vivo, dotado de independência com respeito a outras atividades. Se trata de algo livre, supérfluo, separado da vida corrente, criador de ordem, surgido de uma tensão.

Na definição de Barret e Bailey (1988), o jogo é visto como mais do que atividade muscular lúdica, pois humor e outras atividades expressivas também fazem parte dele.

De acordo com Powell (1983), o comportamento do jogo deve ser visto pelo que expressou no significado cultural. O jogo é fundamental e pode ser qualquer ação aparentemente espontânea que não tem valor imediato de sobrevivência.

Conforme Takhvar (1988), são quatro as teorias clássicas do jogo, das quais duas estão baseadas na noção de energia excedente: 1) a primeira, o jogo é visto como um gasto sem propósito de energia exuberante, o excesso de energia nervosa ou energia excedente é gasto no jogo; 2) contrária à primeira teoria, a do relaxamento descreve o jogo como uma atividade derivada de uma energia deficiente, o qual é visto como uma atividade recreacional; 3) a teoria clássica é a da prática ou do pré-exercício, em que a imitação do adulto é um elemento importante no jogo da criança; 4) o tratamento está na teoria da recapitulação, influenciada por Darwin, o qual visualizou a psicologia da criança como um pensamento através do qual a evolução entre e dentro das espécies poderia ser detectada. O impacto das teorias clássicas surge para desenvolver uma representação simbólica do mundo, ou seja, crianças transformando a realidade a partir de suas atividades de jogo.

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois, neste caso, limitar-se-ia à humanidade. Reconhecer o jogo é reconhecer o espírito. Segundo Huizinga (1971), o jogo é o oposto da realidade.

A vivacidade e a graça estão ligadas às formas mais primitivas do jogo. É neste que a

beleza do corpo em movimento atinge seu auge. O jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais são expressas as estruturas da vida espiritual e social (Bechara & Correa, 1993).

Huizinga (1971) tenta resumir as características formais do jogo, considerando-o

“uma atividade livre, conscientemente tomada como” não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com a tendência de rodearem-se de segredo e sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (p. 16).”

Quanto às teorias psicanalíticas do jogo, Freud diz que o oposto do jogo não é o que é sério, mas o que é real. Essa noção dá ênfase ao jogo como um contexto para dar abertura aos impulsos agressivos não aceitáveis socialmente. Peller argumenta que o jogo da criança é baseado em sentimento de amor, admiração, medo e agressão. Erikson enfatiza o entendimento do desenvolvimento normal do ego nos indivíduos e insiste na idéia de que o jogo usa combinação do passado presente e futuro (Bechara & Correa, 1993).

Na visão cognitivista quanto à classificação e evolução dos jogos de exercícios, Piaget (1976) divide-os em três classes de jogos: de exercícios, simbólico e de regras, mas a classe de jogos de exercícios ele divide em duas categorias: jogos de exercícios sensoriomotores e jogos de pensamento. Dentro dos jogos de exercícios sensoriomotores podem-se distinguir três classes:

1^a - Jogos de exercícios simples. Estes jogos se limitam a reproduzir fielmente um comportamento adaptado pelo simples prazer que a criança encontra em repeti-lo. Quase todos os jogos sensoriomotores referentes ao período de um a 18 meses pertencem a esta classe.

2ª - Combinações sem finalidade. A única diferença entre a primeira e a segunda baseia-se no fato de que a criança não se limita a exercer simplesmente atividades anteriormente adquiridas, mas passa a construir com elas novas combinações que são lúdicas desde o início.

3ª - Combinações com finalidade. Nesses jogos as combinações possuem uma finalidade predominantemente lúdica.

Com relação a esta subdivisão, segundo o mesmo autor, a função do jogo é fazer com que o indivíduo exercite uma atividade pelo simples prazer funcional.

Continuando a classificação, no entanto, sobre jogos de pensamento, dentro desta classe estão todas as passagens entre o exercício sensoriomotor, o da inteligência prática e o da inteligência verbal. Piaget ainda exemplifica dizendo que uma criança, tendo aprendido a formular perguntas, poderá se divertir pelo simples prazer de perguntar (exercícios simples). Por outro lado, poderá relatar algo que não existe (combinações sem finalidade) ou ainda inventar palavras ou descrições pelo simples prazer de inventar (combinações lúdicas de pensamento com finalidade);

Os jogos simbólicos representam simultaneamente uma forma de assimilação do real e um meio de auto-expressão da criança, caracterizados pela ficção, imaginação, imitação e faz-de-conta, peculiaridade da faixa etária compreendida entre os dois e seis anos, aproximadamente.

Os jogos de regras são jogos de combinações sensoriomotoras ou intelectuais, com competição entre os indivíduos, fazendo com que a regra seja necessária. Nesta categoria de jogo as regras podem ser transmitidas de geração em geração ou por acordos momentâneos entre os participantes.

Ainda muitos teóricos têm apresentado suas opiniões sobre o conceito de “jogo”, as quais, de forma geral, se completam. Kleim, citado por Le Boulch (1985), diz que “é uma

conduta através da qual tende a realizar-se um certo equilíbrio entre mundo interno e mundo externo”. Diz ainda que o jogo é um modo de expressão.

Partindo do conteúdo, Callois (1958) classificou os jogos em quatro categorias:

- *“Agon (competição), que significa a presença de ambição e triunfo, desejos de conquista e reconhecimento, supondo concentração, treinamento, esforço e vontade de vencer;*
- *Alea (acaso), que caracteriza os jogos de sorte ou azar, no qual o resultado é definido nos objetos do jogo (dados, cartas, roleta, etc.) e não pelo oponente;*
- *Mimicry (simulação), que são os jogos de ilusão, de fantasia, caracterizados pelas atividades dramáticas, mímicas, etc.*
- *Ilinx (vertigem), esta categoria é representada pelos jogos de desafios, de emoções fortes, de sensação de perigo (alpinismo, vôo, paraquedismo, etc.)”*

Em outra perspectiva, Wallon (1979) classificou os jogos, conforme apresentação a seguir:

- *“Jogos funcionais, que conduzem ao exercício gratuito das funções psicológicas emergentes, tipicamente físicas, sensoriais ou derivadas da tonicidade muscular;*
- *Jogos de ficção ou de imitação, caracterizados pelo faz-de-conta e pela imitação da vida adulta, evoluindo mais tarde para a fase da dramatização, na tentativa da afirmação da criança perante os outros e os adultos;*
- *Jogos de aquisição, caracterizados pela coleção dos mais variados objetos;*
- *Jogos de fabricação, fundamentados, nas atividades de combinação, modelagem e construção de objetos e materiais diversos.”*

Buhler, citado por Fontana (1991), realizou uma das mais conhecidas tentativas de classificar o jogo, sugerindo quatro categorias principais: funcional, ficcional, receptiva e construtiva. O jogo funcional, o primeiro a surgir, envolve a prática de determinada função ou habilidade em geral relativamente grosseira. Em seguida, surge o jogo ficcional, normalmente durante o segundo ano de vida, que envolve a fantasia ou o faz-de-conta. Logo depois surge o jogo receptivo, em que as crianças ouvem uma história ou assistem aos acontecimentos de um filme. No final do segundo ano, o jogo construtivo em geral já aparece, envolvendo brincadeiras com blocos, desenhos, areia e outros materiais naturais. A essas quatro categorias

acrescenta-se uma quinta, o jogo com regras, que envolve os procedimentos predeterminados a que normalmente se chamam jogos e que, em geral, são estabelecidos durante a idade pré-escolar.

Embora as outras quatro formas de jogo tendam a alcançar o auge aos sete ou oito anos de idade e mostrem um declínio gradual subsequente, os jogos com regras têm sua importância aumentada e, sob o título de esportes, podem revestir-se de um interesse permanente por toda a vida (Fontana, 1991). As escolas incentivam esse interesse, oferecendo campeonatos como parte do currículo, mas tais jogos incluem cada vez mais um elemento novo: a competição. Em outras palavras, eles não são mais realizados simplesmente pelo prazer envolvido na atividade em si, mas com o intuito de produzir vencedores e perdedores, bem como o prestígio e os desapontamentos associados a essas categorias.

Na evolução do jogo na criança, Leif e Brunelle (1978) citam os seguintes estágios:

- *“Jogos de exercícios (cf. terminologia de Piaget) ou “jogos funcionais”, segundo C. Buhler e Jean Chateau; abrindo exceção apenas para a terminologia.*
- *Jogos de ficção (C. Buhler), dos jogos simbólicos (Piaget) ou ainda dos jogos de imitação (J. Chateau). Estes jogos incluem todos aqueles nos quais a criança utiliza qualquer objeto para transformá-lo em boneca, automóvel, cavalo, trem, etc.*
- *Jogos de regras, em que a criança destaca o prazer em prever situações e codificá-las.”*

Wallon, citado por Rosamilha (1979), classifica os jogos infantis em :

- *“Jogos funcionais, que conduzem ao exercício gratuito de funções psicológicas emergentes, físicas ou sensoriais;*
- *Jogos de ficção ou de imitação, como brincar de casinha, de avião, de trem, de boneca, etc.;*
- *Jogos de aquisição, que permitem à criança observar, escutar e fazer perguntas (gravuras, coleções de selo, televisão, etc.);*
- *Jogos de fabricação, que possibilitam cortar, modelar, construir coisas, desenhar, etc.”*

De acordo com Borotov, citado por Rosamilha (1979), os jogos apresentam os seguintes estágios:

- *“Jogos verbais, imitativos, mágicos, de iniciação, que encerram as primeiras criações lúdicas da criança, relacionadas com a vida real.*
- *Jogos de força e agilidade propriamente ditos (reflexos rápidos, uso de mãos e pés), agilidade para dar cambalhotas, piruetas, andar nas mãos, pular corda, saltos de obstáculos, lutas e jogos aquáticos.*
- *Jogos intelectuais, que compreendem os jogos de memórias, jogos de reflexos rápidos, etc.”*

Erikson, citado por Rodrigues (1992), destaca três fases na evolução dos jogos da criança:

- *“Jogos que se desenvolvem na auto-esfera, nos quais a criança explora sensações interoceptivas relacionadas com seu corpo ou com as pessoas que se ocupam dela.*
- *Jogos que se desenvolvem na microesfera, nos quais a criança utiliza pequenos jogos representativos, a fim de exteriorizar suas fantasias.*
- *Jogos que se desenvolvem na macroesfera, nos quais a criança se relaciona com os adultos começando o processo da socialização.”*

Jogos: quais e por quê?

Jogos, dança e atividades de auto-avaliação podem ter seu valor na pré-escola e ser valiosos na Educação Física da pré-escola e do 1º grau quando utilizados apropriadamente e pelas razões corretas. Apesar disso, alguns programas de Educação Física têm se tornado pouco mais do que períodos de recreação nos quais atividades físicas são iniciadas apenas por diversão. Apesar de a recreação ser também um conteúdo válido em qualquer programa educacional, não deveria ser o propósito principal dos programas de Educação Física e sim neste momento abrangendo os jogos.

Jogos na Aulas de Educação Física

Quando usados corretamente, os jogos são uma ferramenta importante nos programas de Educação Física. Podem ser estáticos, dinâmicos, pré-projetados, criados pelo professor ou pelos alunos. Jogos pré-projetados são apenas amostras para ajudá-lo no início. Estas atividades podem facilmente ser modificadas para atender à necessidade de outros. A criação dos próprios jogos também é uma tarefa válida. Afinal, ninguém conhece melhor as necessidades e interesses de seus estudantes do que o professor. Além disso, jogos criados pelos próprios estudantes, apesar de tomarem tempo adicional, podem ser de alto valor significativo. Então, como conhecer suas necessidades e seus interesses?

As atividades selecionadas e os métodos usados para o ensino de jogos dependerá de vários fatores: preparação do professor, objetivos da aula, habilidade de seus estudantes, tamanho da classe, tempo disponível, equipamentos e facilidades.

Tipos de Jogos

Os jogos podem ser classificados de várias maneiras diferentes, dependendo de seu propósito e natureza. O desenvolvimento do ensino da Educação Física para crianças visualiza os jogos primeiramente como uma ferramenta para propor, aprimorar e implementar uma variedade de movimentos fundamentais e habilidades para esportes. Os jogos não são vistos como o principal meio para se aprenderem novas habilidades de coordenação motora. Apesar de a obtenção de coordenação motora ser o objetivo principal das aulas, os jogos servem

primeiramente como um meio de aplicação e utilização de níveis de habilidades já presentes. Outros objetivos importantes podem, contudo, ser alcançados através da seleção de jogos apropriados e boas aulas. Gallahue (1993) divide os jogos como de nível baixo, de revezamento, de liderança, oficiais e cooperativos.

Jogos de nível baixo: atividades que são de fácil entendimento, têm poucas regras, requerem pouco ou nenhum equipamento e podem ser facilmente modificados e adaptados aos objetivos da aula, ao tamanho da sala e ao número de participantes. Esses jogos são fáceis de serem ensinados e podem ser trabalhados com crianças e adultos, podendo ser usados freqüentemente como ferramenta na educação das crianças durante a pré-escola e o primário. Quando vistos pela perspectiva de aplicação, os jogos de nível baixo são classificados como de equilíbrio fundamental, locomotores ou manipulativos, isto é, os de acordo com a categoria primária da habilidade que os promove. Mais ainda, os jogos são classificados, às vezes, de acordo com (1) o tema (torneios, feriados e jogos de estação); (2) a formação (círculo e jogos em linha); (3) o espaço especial requerido (lugar limitado e jogos de salas de aula); e (4) o nível de atividade (ativos ou passivos).

Jogos de revezamentos: populares entre crianças dos primeiros anos da escola em diante. Conforme o conceito de equipe começa a se desenvolver, as crianças se tornam mais aptas a trabalhar em pequenos grupos com uma meta em comum. Atividades do tipo “revezamento” podem ser utilizadas para praticar uma variedade de habilidades esportivas fundamentais. Cuidados, todavia, devem ser tomados para não se estressar o aspecto competitivo dos revezamentos durante os estágios iniciais da aprendizagem de novas habilidades. Ênfase em ganhar e ser o primeiro apenas fará com que a habilidade desenvolvida se deteriore. O elemento competitivo dinâmico deveria ser introduzido apenas após os elementos básicos da habilidade terem sido dominados sob condições estáticas. Neste ponto,

revezamentos tornam-se uma ferramenta valiosa para mais tarde refinar habilidades e melhorar performances. Os revezamentos podem ser uma ferramenta funcional de aprendizagem caso não sejam superutilizadas. Revezamentos competitivos deveriam ser utilizados com o intuito de aprimorar níveis de habilidades e não para provar estes.

Jogos de liderança: jogos ativos que envolvem o uso de duas ou mais habilidades esportivas, regras ou procedimentos usados no jogo no esporte oficial, podendo ser desde relativamente simples até consideravelmente complexos. Os jogos de liderança devem ser vistos como um meio e não como um fim em si mesmos. Como meio, são preparatórios para jogos oficiais e são usados para promover o desenvolvimento do domínio das habilidades, regras e estratégicas do esporte oficial. Como fim em si mesmos, podem representar uma versão menos complexa do esporte oficial, que é mais adaptado ao nível de habilidade dos jogadores, bem como aos equipamentos e às facilidades disponíveis. Os jogos de liderança têm papel importante entre estudantes de escolas de 1º e 2º graus e são freqüentemente mais divertidos do que o esporte oficial por si só. Estes permitem aos estudantes praticar e aperfeiçoar habilidades esportivas em um ambiente modificado. A maioria dos jovens não é motivada pelas práticas repetitivas dos treinos. Eles são, todavia, interessados quando estas mesmas habilidades são utilizadas em situações de jogo. Portanto, é recomendado que após as habilidades terem sido razoavelmente dominadas, os treinos sejam modificados para uma forma de jogo, dando-lhes um nome e criando um jogo. Conforme os estudantes ganham proficiência, podem-se tornar os jogos de liderança mais complexos, incorporando um grande número de elementos de habilidade e exigindo uma aproximação mais objetiva dos regulamentos oficiais.

Esportes oficiais: são muitos e variados. Eles são mais freqüentemente classificados como esportes de equipes, de duplas e individuais. Às vezes, porém, são classificados de acordo com (1) uso das facilidades (esportes de quadra ou aquáticos); (2) tipos de interação de

time (esporte de contato, de não-contato e de combate); e (3) equipamento utilizado (raquete, bolas). Um esporte oficial é um jogo regido por uma série de regras e regulamentos que são reconhecidos e interpretados por uma federação internacional como um padrão para seu desempenho.

Jogos cooperativos: têm-se tornado populares nos últimos anos porque enfatizam interação de grupos e uma socialização positiva num conjunto cooperativo que desencoraja a competição. Atividades de jogos cooperativos são freqüentemente classificadas como grupos iniciativos, de atividades de resolução e de atividades de confiança.

Atividades de confiança: requerem trabalho cooperativo para superar o desafio, envolvendo um elemento de perigo. Queda de segurança, e pirâmide são atividades típicas de confiança. Todavia, essas atividades envolvem um elemento de risco, devendo sempre ser escolhidas com cuidado.

Seleção de Jogos Apropriados

A inclusão de jogos nas aulas de Educação Física geralmente começa na pré-escola e nos primeiros anos do primário. Os jogos são utilizados por um bom professor como uma ferramenta educacional. Cada jogo usado deverá ser escolhido por razões específicas que dependem da natureza das aulas, podendo estas variar entre a prática específica de movimentos de habilidade e o aumento dos vários componentes de aptidão física para promover o aprendizado social e o desenvolvimento de conceitos acadêmicos. Se o professor tiver definido claramente os objetivos para a utilização de um jogo ou jogos em particular, pode-se estar certo de que os jogos poderão servir aos propósitos educacionais. Porém, se objetivo é

primariamente o divertimento, com uma consideração remota à habilidade, aptidão física e social, ou é um objetivo acadêmico, então nenhuma contribuição está sendo feita para a Educação Física das crianças.

Quando se escolhe um jogo com objetivo de inclusão, não se deve limitar a seleção em algum grau adequado de colocação tão freqüentemente visto em livros-textos e fichas de jogos. Crianças com pouca experiência podem facilmente jogar e dominar jogos avaliados um ou dois níveis acima de um geralmente aplicado à sua idade. Contudo, não é necessário conhecer todos ou até mesmo a maioria desses jogos se os princípios da seleção deles são adotados. É importante lembrar que jogos são somente um veículo utilizado para realizar um fim, isto é, não são e não deveriam ser um fim em si mesmo no programa de Educação Física baseado no desenvolvimento.

Determinação de Níveis de Habilidade

Uma vez que os objetivos de aula estão claramente determinados, deve-se avaliar o nível de habilidade geral da classe. É necessário também conhecer o nível de habilidade dos estudantes para entender e aceitar as regras dos jogos. Finalmente, é preciso sentir o nível de potencial e duração do interesse dos estudantes nas atividades.

Se as habilidades requeridas dos jogos vão além da habilidade das crianças, elas logo perderão o interesse e abandonarão a atividade. Se os jogos são complexos a ponto de poucos serem capazes de seguir as regras, haverá uma confusão em massa e poucos serão os benefícios resultantes da atividade. Se os jogos envolvem uma longa espera ou proporcionam uma chance baixa de participação significativa por todos, então todos, menos aqueles com boa

habilidade, logo perderão o interesse.

Conhecer as habilidades dos alunos é a maneira mais fácil para determinar quais jogos devem ser modificados e atender a habilidade de cada um e não apenas dos muito habilidosos.

Modificação dos Jogos

As atividades de jogos selecionadas para as aulas podem ser modificadas para se ajustarem melhor aos objetivos e à habilidade dos alunos, assim como às habilidades específicas envolvidas. Isso pode ser feito primeiramente por meio de uma leitura cuidadosa da descrição dos jogos, efetuando-se as modificações conforme suas necessidades.

Uma vez que se sabe conduzir os alunos ao “como modificar jogos”, é possível, mesmo que se tenham recursos limitados, planejar uma variedade interminável de jogos significantes. Uma abrangência sólida dos objetivos das aulas, boa imaginação e desejo por novas experiências ajudarão consideravelmente na incorporação com sucesso dos jogos nas aulas.

Seleção dos Jogos de Revezamentos

Revezamentos são divertidos, fáceis de serem organizados e conduzidos e são apreciados pela maioria das crianças quando incorporados sabiamente ao programa. Conforme utilizados para o ensino da Educação Física, revezamentos são incluídos no currículo para aperfeiçoar habilidades e graus de aptidão física e não para provar quem é o melhor ou mais rápido. Essa distinção importante deve ser lembrada; de outra forma, os revezamentos serão

apreciados apenas por aqueles mais habilidosos.

Os revezamentos podem ser experimentados por crianças desde os primeiros anos do primário. Com crianças mais novas, eles podem ser usados para reforçar uma variedade de habilidades locomotoras, de estabilidade e manipulativas, já que crianças na fase de desenvolvimento esportivo se beneficiarão dessas atividades, utilizando várias habilidades diferentes. Na verdade, muitas situações podem ser modificadas e transformadas em revezamentos de habilidades esportivas.

Infelizmente, quando se trabalha com habilidades desportivas na Educação Física, tem-se dado ênfase excessiva ao produto e tido pouca preocupação com o processo. A ênfase ao “ser capaz de”, em vez de “o que o fez ser capaz de”, tem levado freqüentemente ao problema do imediatismo. O imediatismo, como a própria palavra indica, não significa esperar e buscar resultados de alto nível a curto prazo e, normalmente, não orientados adequadamente.

Para se orientar a aprendizagem motora das crianças de forma adequada, muitos fatores devem ser considerados, mas o essencial é a compreensão pelo professor do processo de aprendizagem motora, pelo qual essas habilidades são aprendidas, e uma sólida formação do educador.

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

Este capítulo ocupa-se dos procedimentos metodológicos aplicados à presente investigação. A primeira seção classifica o tipo de pesquisa. As que a seguem tratam dos seguintes aspectos: seleção dos sujeitos, tratamento experimental, instrumentação, descrição dos testes, coleta de dados, tratamento e análise, programa de jogos infantis, preparação das aulas e estrutura das aulas.

Modelo do Estudo

Esta pesquisa caracteriza-se essencialmente como pesquisa “quase experimental” (Campbell, Stanley, 1979), pois buscou investigar o desenvolvimento de crianças em um programa de jogos infantis com atividades de equilíbrio dinâmico, lançar por cima do ombro e correr com dois grupo, no GE (Grupo Experimental) durante 20 aulas de 45 minutos comparando-se com o GC (Grupo Controle), que desenvolveu aulas “normais” de Educação Física.

Seleção dos Sujeitos

A população-alvo foi constituída de crianças de sete a nove anos, matriculadas na 2ª série do ensino fundamental, turma mista, da rede estadual de ensino da cidade de Florianópolis e a amostra foi composta de 54 alunos selecionados ao acaso e assim divididos; GE (25) e GC (29). O plano de aula foi centrado, buscando-se as mesmas condições para os dois grupos no que se refere a duração do período de ensino, local das aulas, professor e materiais.

A amostra final ficou assim constituída: GE (15) e GC (21), havendo uma mortalidade de 33,3% devido aos seguintes fatores:

- a) transferência para outras escolas;
- b) ausência do pré ou pós-teste por motivo de doença.

Tratamento Experimental

O grupo experimental (GE) foi submetido ao ensino de jogos infantis com ênfase nos Padrões Fundamentais de Movimento (equilíbrio dinâmico, lançamento e corrida) durante 20 aulas de 45 minutos cada uma, sendo três aulas por semana, por um período de dois meses consecutivos.

O grupo controle (GC) desenvolveu as suas aulas da mesma maneira, 20 aulas de 45 minutos, três vezes por semana durante dois meses consecutivos, porém utilizando a metodologia tradicional.

As aulas nos grupos foram conduzidas pelo mesmo professor de Educação Física, efetivo da Escola Municipal Osvaldo Machado, sob orientação do pesquisador, respeitando-se

o planejamento previamente estruturado.

Foi utilizado o “design” nº 2 de Solomon, adaptado às circunstâncias (Van Dalen, 1971).

Quadro 3 - Desenho Experimental Aplicado no Estudo

	Pré-teste	Tratamento	Pós-teste
G. Experimental	X	X	X
G. Controle	X	0	X

Instrumentação

O estudo, utilizando-se uma metodologia intencionada de jogos infantis com os alunos da 2ª série do ensino fundamental, foi controlado com a aplicação de um pré e um pós-teste dos padrões fundamentais de movimento predeterminados para avaliar a evolução motora dos alunos.

Foram utilizados três testes e retirados dados quantitativos e qualitativos. Para os dados qualitativos foram utilizados os formulários de análise dos PFM de Krug (1993), (Anexo 1), baseados em estudos na área de Desenvolvimento Motor com base em Gallahue & Ozmun (1997), Wickstrom (1993), Tani et al. (1988) e Haywood (1986).

Cada criança foi analisada no pré e no pós-teste em três padrões fundamentais de movimento: equilíbrio dinâmico, lançamento da bola por cima do ombro e corrida de velocidade de 50 metros. Cada tentativa foi registrada em videoteipe, visando obter dados para análise de natureza qualitativa. Estas medidas qualitativas foram definidas pela presença ou ausência de erros específicos em cada padrão motor (dados qualitativos).

Segundo Ulrich, citado por Krug (1993), existem hoje duas abordagens para avaliação dos PFM: uma proposta pelos pesquisadores da Michigam State University aplicada por

Haubenstricketr, Branta e Seefeld (1983) e Seefeldt e Seefeldt (1982), com os quais usavam o método tradicional, em que as ações totais do corpo eram descritas. Esta abordagem revela que quando as mudanças ocorrem, as inter-relações entre os segmentos corporais são suficientemente coesivas para ser caracterizadas como uma totalidade.

Na outra abordagem, os investigadores da Universidade de Wisconsin Halverson (1983), Robertson (1983), Willian (1980), utilizaram uma abordagem da aproximação por análise dos componentes em que as seqüências separadas são determinadas para cada segmento relevante. Segundo Ulrich (1987), citado por Krug (1993), mudanças nos padrões de movimento dos diferentes segmentos corporais não ocorriam simultaneamente e, dessa forma, deveriam ser analisadas separadamente.

Decidiu-se por Krug (1993), e, com base nas descrições dos acertos e erros, dos formulários de análise, o equilíbrio dinâmico ficou com 14 indicadores, o lançamento da bola por cima do ombro com 15 e a corrida com 14 (Anexo 1). Para análise dos dados qualitativos deste estudo, adotou-se o seguinte procedimento:

Estágio Inicial: abaixo de 50% de acerto.

Estágio Elementar: entre 50 e 75% de acerto.

Estágio Maduro: acima de 75% de acerto.

Todos os alunos realizaram três tentativas no equilíbrio dinâmico e no lançamento da bola por cima do ombro e, sendo escolhida aleatoriamente a segunda tentativa para ser analisada, segundo os seus erros e acertos, na corrida de velocidade apenas uma tentativa foi considerada para análise conforme estabelecido no parâmetro quantitativo.

Para os dados quantitativos foram utilizados: teste de equilíbrio dinâmico no banco sueco invertido, considerando-se o tempo na execução; lançamento da bola por cima do ombro, considerando-se a distância alcançada; e corrida de velocidade de 50 metros,

considerando-se o tempo obtido.

A avaliação dos níveis qualitativos dos padrões motores foi determinada com base na análise dos resultados observados por meio da bateria de testes motores descritos a seguir:

Descrição dos Testes

Equilíbrio Dinâmico

O objetivo foi mensurar o tempo gasto para percorrê-lo. O sujeito colocava-se de pé sobre o banco sueco invertido atrás da demarcação e, após sinal dado, deslocava-se até um ponto demarcado, retornando de costas, até o local de saída.

Cada tentativa, num total de três, recebeu uma pontuação em centésimos de segundo, utilizando-se o mesmo critério adotado por Krug (1993).

Lançamento da bola por cima do ombro

O objetivo foi medir a distância que o sujeito seria capaz de lançar uma bola de tênis de campo. Ao sujeito foi solicitado pegar a bola a partir de uma caixa colocada no lado da área de lançamento e lançá-la o mais longe possível para uma área designada, seguindo a direção de um obstáculo colocado aproximadamente a uns 25 metros de distância. Foi permitido um passo á retaguarda durante o lançamento, não se permitindo ultrapassar a linha de lançamento. Foram utilizadas três tentativas na coleta de dados, sendo a distância medida em metros e centímetros (Krug, 1993).

Corrida de Velocidade de 50 metros

O teste de corrida de 50 metros tem sido muito empregado em baterias que se propõem a medir a velocidade de escolares de forma simples, pelo fato de sua boa reprodutibilidade e objetividade serem excelentes, além do baixo custo operacional.

Foi explicado às crianças que era um teste de velocidade máxima, ou seja, elas deveriam sair a toda velocidade e passar a faixa de chegada também na máxima velocidade. Para uma boa posição de saída do teste, o avaliado colocou-se de pé, com afastamento ântero-posterior das pernas e com o pé da frente o mais próximo possível da linha de saída. Ao comando de “as suas marcas” e após a um sinal sonoro (apito), o avaliado saiu correndo, procurando percorrer a distância no menor tempo possível, passando pela linha de chegada também em velocidade. Depois da linha de chegada era o processo de desaceleração para o caminhar. O cronômetro foi acionado quando o avaliado tocou o primeiro pé à frente após o sinal de saída e parado no momento em que ele cruzou a linha de chegada. O resultado do teste foi o tempo utilizado para percorrer a distância de 50 metros, com uma precisão de centésimos de segundos, sendo permitida uma única tentativa (Duarte, 1982).

Coleta de Dados

A coleta de dados foi realizada no período de março (pré) a maio (pós) de 1998. A equipe de avaliadores foi composta de sete professores de Educação Física, supervisionados pelo próprio pesquisador. Todos participaram da coleta de dados, no pré-teste e no pós-teste nas mesmas funções. Anteriormente ao início da coleta, os avaliadores receberam um “Guia do

Avaliador” explicando como se realizariam os testes motores na tentativa de evitar ao máximo qualquer dúvida (Anexo 2).

Os dados foram coletados nas instalações do Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina, que apresentava as condições necessárias para a realização dos testes. Buscou-se com isso a padronização do local dos testes motores, as limitações do espaço físico da escola, assim como o material utilizado.

Até este processo ocorrer, vários foram as decisões tomadas: inicialmente solicitou-se à direção da Escola Básica Municipal Osvaldo Machado autorização para permitir que a pesquisa fosse realizada na escola, assim como buscou-se concordância do professor de Educação Física. Após a aprovação da direção e do professor de Educação Física, foi realizada uma reunião para explicar os objetivos, a metodologia e as estratégias a serem adotados na pesquisa.

Para dar início à coleta, foi solicitado à secretária da Escola que fornecesse as listas dos alunos da segunda série com informações que identificariam o sexo e a idade dos alunos dos períodos matutino e vespertino. De posse desse material, sortearam-se os escolares que participariam da pesquisa. Na continuidade, foram programados o dia e a hora em que os alunos selecionados seriam deslocados até as instalações do Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina, para que ali pudessem ser submetidos aos testes motores e se realizasse a filmagem para posterior análise dos padrões motores.

Foi enviado aos pais ou responsável um documento esclarecendo sobre a importância do trabalho e solicitando autorização para o deslocamento até o local de coleta de dados, bem como para se ausentarem das aulas regulares da escola nos dias marcados para a coleta de dados e durante as 20 aulas (Anexo 3).

Tratamento e Análise dos Dados

A análise dos testes foi realizada tanto quantitativa como qualitativamente. A análise estatística dos dados quantitativos foi realizada por Análise de Variância (ANOVA), para verificar se os grupos definidos pelas variáveis se distinguiam significativamente entre si. Para verificação da rejeição ou não da hipótese foi adotado um nível de significância de 5% ($p < \text{ou} = 0,05$). Quanto aos dados qualitativos, foram avaliados por meio da análise da porcentagem obtida através dos acertos e erros na execução dos padrões observados.

Na tabela 1 estão os dados referentes à amostra dos Grupo Experimental e Controle para o programa de jogos infantis.

Tabela 1

Distribuição dos sujeitos nos Grupo Experimental e Controle

	Nº de Sujeitos	Nº de Aulas
GE	15	20
GC	21	20

Programa de Jogos Infantis

O programa foi desenvolvido durante um bimestre letivo, com um total de 20 aulas, com três sessões semanais para os dois grupos,.

O conteúdo do grupo experimental contemplou jogos motores infantis compostos de atividades com movimento estabilizador (equilíbrio dinâmico), de manipulação (lançar) e locomotor (corrida).

Foram trabalhados os movimentos em todas as aulas, mas não se esquecendo de trabalhar o esquema corporal, a coordenação geral, a noção espaço-temporal e a socialização.

Cada aula foi programada com base nos resultados das aulas anteriores, por se acreditar que não é possível estabelecer um programa de atividades de recuperação estanque.

Nas primeiras aulas, alguns dos jogos foram programados para serem realizados individualmente; somente após ter obtido um melhor controle do grupo e da interação professor-aluno e aluno-aluno é que foram utilizados jogos em grupo.

Preparação das aulas

Algumas condições prévias foram trabalhadas entre o pesquisador e o professor efetivo da Escola Básica Municipal Osvaldo Machado, antes de colocar em prática as aulas, com relação aos objetivos do professor e da pesquisa, a saber:

- a) foram escolhidos os jogos de nível baixo e de revezamento para que todos os alunos pudessem realizá-los;
- b) as aulas eram organizadas previamente, sem tempos desnecessários de espera ou transição de atividades, permitindo que os alunos passassem o maior tempo possível na atividade

motora;

- c) as sugestões de atividades foram diversificadas, solicitando ao aluno tipos de habilidades diferentes em situações individuais e em grupo;
- d) a aula foi desenvolvida em diferentes fases, aumentando-se gradativamente a complexidade das ações, e segundo um ritmo adequado de aprendizagem para os alunos.

Estrutura da Aula do Grupo Experimental

As aulas foram estruturadas em três partes distintas (Anexo 5):

1. **INTRODUTÓRIA** (3 a 5 min): apresentação pelo professor das atividades a serem desenvolvidas naquela aula, deixando que estes tenham contato com os objetos que serão utilizados na aula.
2. **FUNDAMENTAL** (30 a 35 min): trabalho das habilidades motoras consideradas importantes para o tema das aulas. Em todas as aulas foram trabalhados os jogos com os três padrões fundamentais de movimentos, começando por equilíbrio dinâmico e depois lançamento e corrida.
3. **FINAL** (5min): repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; discutem-se as dificuldades encontradas nos exercícios novos).

Introdução
Explicação das atividades aos alunos

Fundamental
Solicitação de habilidades motoras fundamentais

Final
Relaxamento, repouso e reflexão

Programa das Aulas Tradicionais (GC)

O conteúdo do grupo controle contemplou aulas tradicionais de Educação Física planejadas pelo professor da Escola com supervisão da Secretaria Municipal de Educação (SME).

As aulas foram realizadas pelo professor, abordando-se os conteúdos ou conhecimentos preestabelecidos e assim aplicados:

1. Meia quadra era para os garotos que gostavam de jogar futebol;
2. A outra meia quadra era dividida em outros setores, como jogos de amarelinha, pula-corda, perna de pau, uma bola de voleibol ou de basquete (Anexo 4).

Obs: A orientação dada aos alunos era que, quando se sentissem cansados, eles poderiam trocar de atividade, não interferindo em outra atividade próxima.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apresentação dos Resultados dos Grupos Experimental e Controle

A seguir serão apresentados os resultados obtidos dos testes quantitativo e qualitativo em cada uma dos padrões pesquisados.

1. Dados Quantitativos

Na Tabela 2 é apresentado o cálculo da diferença entre a situação pré e pós-teste em cada uma das variáveis observadas, com as respectivas médias das diferenças (X) e o cálculo do desvio-padrão (S).

Tabela 2

Apresentação do cálculo médias das diferença e o cálculo do desvio-padrão

Grupos	N	<u>Equilíbrio</u>		<u>Lançar</u>		<u>Corrida</u>	
		X	S	X	S	X	S
GE	15	-2,09	4,42	-0,46	1,87	0,36	1,00
GC	21	-1,11	4,32	0,59	1,83	0,54	0,34

Na Tabela 3 é apresentado o resultado da análise de variância (ANOVA) das variáveis equilíbrio dinâmico, lançamento e corrida.

Tabela 3

Apresentação dos dados da análise de variância

<u>Quadrados Médios</u>				
FV	GL	Equilíbrio	Lançar	Correr *
Grupo	1	8,51	9,67	0,30
Resíduo	34	19,03	3,42	0,48

* Significativo a 5% de probabilidade ($P > 0,05$).

Conforme a Tabela 3, pode-se observar que a única variável a apresentar diferença estatisticamente significativa foi a corrida. As outras duas variáveis não apresentaram diferença estatisticamente significativa nos dados quantitativos.

2. Dados Qualitativos

Na Tabela 4 é apresentada a porcentagem obtida pela análise dos acertos e erros na execução dos padrões observados na situação pré e pós-teste dos grupos experimental e controle.

Tabela 4**Apresentação das porcentagem dos grupos experimental e controle**

Grupos	Estágios	<u>Equilíbrio</u>		<u>Lançar</u>		<u>Correr</u>	
		Pré	Pós	Pré	Pós	Pré	Pós
GE	Inicial	0%	0%	53%	13%	47%	7%
	Elementar	100%	53%	40%	67%	47%	73%
	Maduro	0%	47%	7%	20%	7%	20%
GC	Inicial	19%	0%	62%	19%	33%	10%
	Elementar	76%	86%	33%	48%	38%	72%
	Maduro	5%	4%	5%	33%	29%	19%

Adotou-se o seguinte sistema:

Estágio Inicial - abaixo de 50% de acerto.

Estágio Elementar - entre 50 e 75% de acerto.

Estágio Maduro - acima de 75% de acerto.

Padrão Equilíbrio

Pode-se observar que o GE não apresentou sujeitos no estágio inicial tanto no pré quanto no pós-teste. Já no estágio elementar, este grupo apresentou 100% dos sujeitos na situação pré-teste, reduzindo-se para 53% dos sujeitos na situação pós-teste, e no estágio maduro apresentou percentual zero no pré-teste, evoluindo para 47% dos sujeitos no pós-

teste. Portanto, pode-se perceber acentuada evolução dos sujeitos que se encontravam no estágio elementar para o estágio maduro.

O GC apresentou, no estágio inicial, 19% dos sujeitos na situação pré-teste, havendo uma evolução para percentual zero na situação pós-teste. Já no estágio elementar, este grupo apresentou 76% dos sujeitos no pré-teste e 86% no pós-teste. Portanto, no pré-teste, houve evolução dos sujeitos que estavam no estágio inicial, passando ao estágio elementar, no pós-teste. Quanto ao estágio maduro, identificaram-se 5% dos sujeitos na situação pré-teste, havendo uma redução para 4% no pós-teste, o que pode ser resultado de uma oscilação de algum sujeito mediante a situação de avaliação.

Comparando o GE com o GC, pode-se observar uma diferença acentuada dos percentuais apontando uma evolução maior do GE, já que 47% dos sujeitos atingiram o estágio maduro. Dessa forma, ressalta-se o pensamento de Gallahue & Ozmun (1997), que apresentam como conceito errado aquele em que o desenvolvimento da fase das habilidades dos movimentos fundamentais é maturacionalmente determinada e pouco influenciada pelos fatores do meio ambiente. A maturação de fato representa uma parte no desenvolvimento das habilidades dos movimentos fundamentais, não devendo, entretanto, ser vista apenas como único fator influenciador, visto que os fatores de oportunidade para a prática, encorajamento e instrução, todos realizam uma importante função no grau de desenvolvimento das habilidades dos movimentos fundamentais.

Padrão Lançar

Pode-se observar que o GE apresentou 53% dos sujeitos na situação pré-teste, havendo redução deste percentual para 13% dos sujeitos no estágio inicial, na situação pós-

teste. Já no estágio elementar identificaram-se 40% dos sujeitos no pré-teste e 67% na situação pós-teste, enquanto, no estágio maduro, 7% dos sujeitos foram identificados no pré-teste, evoluindo para 20% no pós-teste. Portanto, este grupo apresentou considerável evolução, visto que o percentual de sujeitos no estágio inicial entre a situação pré e pós-teste teve uma acentuada redução, já o aumento de percentual entre a situação pré e pós-teste nos estágios elementar e maduro demonstram que vários sujeitos alcançaram o estágio de maior evolução na execução deste padrão.

Quanto ao GC, observa-se que 62% dos sujeitos estavam no estágio inicial, na situação pré-teste, havendo uma redução deste percentual para 19% na situação pós-teste. Já no estágio elementar são identificados 33% dos sujeitos no pré-teste com uma considerável evolução para 48% no pós-teste e, finalmente, no estágio maduro, 5% dos sujeitos na situação pré-teste, evoluindo para 33% na situação pós-teste. Dessa forma, identificamos também uma acentuada evolução com sujeitos alcançando estágios mais evoluídos na execução deste padrão.

Comparando o GE com o GC, pode-se identificar que um maior número de sujeitos do GC evoluíram para estágios mais avançados na execução deste padrão. Tal fato remete à necessidade de uma análise mais cuidadosa se se considerar que a idade e a maturação desses sujeitos podem determinar uma velocidade diferenciada na evolução de execução dos padrões básicos. Da mesma forma deve-se considerar que o padrão em questão é altamente trabalhado independentemente de um programa específico nas aulas de Educação Física, ou seja, numa aula tradicional onde os sujeitos estejam a praticar um modalidade esportiva independente de orientações, eles estarão trabalhando o padrão lançar. Sendo assim, pode-se considerar que um programa específico voltado para o padrão em questão, se aplicado em um programa com duração maior ao apresentado neste estudo, poderá proporcionar resultados diferentes.

Padrão Correr

Quanto ao padrão correr, pode-se observar que, no estágio inicial, o GE apresentou 47% dos sujeitos na situação pré-teste, reduzindo este percentual para 7% na situação pós-teste. Já no estágio elementar houve uma evolução de 47% na situação pré-teste para 73% na situação pós-teste e, no estágio maduro, de 7% na situação pré-teste para 20% na situação pós-teste.

O GC apresentou, no estágio inicial, 33% dos sujeitos na situação pré-teste, reduzindo este percentual para 10% na situação pós-teste. Pode-se observar no estágio elementar também uma evolução de 38% dos sujeitos na situação pré-teste para 72% na situação pós-teste. Já no estágio maduro observa-se uma redução de 29% dos sujeitos na situação pré-teste para 19% na situação pós-teste.

Comparando o GE com o GC, pode-se observar que GC apresentou uma constante evolução, demonstrando que sujeitos alcançaram estágios mais evoluídos na execução do padrão em questão. Entretanto, analisando os dados obtidos com o GC, pode-se identificar a necessidade de uma análise mais cuidadosa, visto que no padrão maduro houve uma redução de percentual. Tal fato pode ser justificado se se considerar que os sujeitos apresentaram um nível de tensão maior na situação pós-teste, já que, a aplicação deste foi desenvolvida em um dia de baixa temperatura e o local de execução do teste estava em condições mais desfavoráveis que na situação pré-teste, não sendo esta uma variável de controle neste estudo.

Deve-se considerar que este estudo buscou avaliar três padrões básicos, em que dois deles, no caso o correr e o lançar, são padrões utilizados constantemente pelos sujeitos em suas atividades esportivas e de lazer, independentemente de um programa mais específico.

Entretanto, o padrão equilíbrio não é tão utilizado nas atividades esportivas e de lazer, ressaltando-se que um programa específico de trabalho veio apresentar um resultado mais distinto entre o GE e o GC. Desta forma, pode-se considerar a necessidade de um estudo em que os padrões correr e lançar tenham um programa específico de maior duração para melhor visualização dos resultados.

Portanto, este estudo veio mostrar que os sujeitos que participaram do GE com um programa de jogos apresentavam-se muito mais motivados que os sujeitos do GC com aulas de Educação Física tradicionais. Se os resultados apresentados não são significativos estatisticamente, o dinamismo, a motivação e o desenvolvimento socioafetivo apresentados pelo GE e não observados pelo GC foram altamente significativos para o pesquisador neste estudo.

CAPÍTULO VI

CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES

O objetivo deste estudo foi investigar, mediante um programa de jogos infantis, a possibilidade de melhora nos padrões fundamentais de movimento nos parâmetros qualitativo e quantitativo em crianças de sete a nove anos do ensino fundamental, para uma construção da prática educativa, tendo o jogo como recurso pedagógico. Essa atividade é apresentada como uma alternativa às dificuldades encontradas e constatadas na prática.

Não houve a pretensão de dar respostas prontas ou apresentar receitas. Tal programa seria incoerente com o pressuposto básico que orientou este estudo: nele, o professor é visto como o artífice e como construtor da sua prática educativa, o qual, através do estudo e da pesquisa, busca fundamentação na produção teórico-científica para estruturá-la, tomando como referência vários autores ligados ao desenvolvimento motor. São apresentadas, ainda, contribuições teóricas de diversos autores, fundamentais para a construção e estruturação de uma nova prática, dentro da realidade atual, acreditando que tais informações possam ser assimiladas e tomadas como alicerce para a construção de outras práticas educativas.

Uma vasta produção teórica que mostra a importância do movimento e das operações concretas no desenvolvimento global da criança não foi assimilada pela maioria dos professores atuais, que ainda acreditam na pedagogia da alienação, na qual a criança aprende

de maneira passiva, imóvel e estática, Freire (1994) afirma que o corpo na escola de 1º grau é considerado um intruso e sugere que a cada ano letivo sejam matriculados nas escolas não só as mentes, mas também os corpos das crianças.

No decorrer da vida, vários tipos de mudanças podem ser identificados. Há mudanças de ordem concreta, como aumento da mielinização das fibras nervosas, e até abstrata, como aquisição de estruturas cognitivas. Existem mudanças de ordem quantitativa, como aumento na estrutura, no peso corporal, que costumam ser denominadas de crescimento físico. E há aquelas de ordem qualitativa, como aquisição e melhoria de funções, denominadas desenvolvimento. Vale ressaltar, no entanto, que o comportamento motor de uma criança, constitui-se no resultado da interação dos vários tipos de mudanças (qualitativas e quantitativas).

No desenvolvimento motor, Connolly (1977) identifica dois tipos de mudanças: (1) as mudanças oriundas da maturação neurológica e mudanças biomecânicas ocasionadas pelo crescimento físico; e (2) as mudanças oriundas da aquisição e reorganização de estruturas cognitivas. Atualmente é raro abordar essas mudanças em conjunto. Em geral, os estudos focalizam-se em apenas um tipo de mudança, o que acaba levando a interpretações simplistas do desenvolvimento.

Vários processos são associados à mudança no comportamento motor. Em primeiro lugar, têm-se as mudanças decorrentes de um período de prática direcionado a alcançar um objetivo denominado aprendizagem. Em segundo, têm-se as mudanças decorrentes da maturação e das experiências durante a vida de uma pessoa, denominadas desenvolvimento. Em terceiro lugar, têm-se as mudanças decorrentes de mecanismos de mutação e seleção natural em populações no decorrer de milhares de anos, chamadas de evolução.

Em toda aprendizagem, é muito importante considerar a estrutura de desenvolvimento

motor do aluno (Tani et al., 1988). Negligenciar essa estrutura implica uma atitude imediatista, que enfatiza apenas o presente do indivíduo. Na pesquisa e na atuação profissional, isso pode acarretar o perigo de dar importância ao produto em detrimento do processo e de considerar os indivíduos como sistemas fechados, sem capacidade de mudança.

Dois princípios necessitam ser considerados para melhor compreensão da dinâmica da seqüência de desenvolvimento motor: continuidade e progressividade (Manoel, 1988). Segundo o princípio da continuidade, o ser humano está em constante mudança. No comportamento motor, isso pode ser visto como uma expressão de sua adaptabilidade. Nesse processo há um ganho de competências, através da organização de programas de ação flexíveis, que permitem ajustes motores às variações ambientais e á conquista de novos objetivos. Assim, por estar num processo contínuo de mudanças, o ser humano pode integrar-se biológica e socialmente ao meio em que vive.

De acordo com o princípio da progressividade, as mudanças não são apenas contínuas, elas são organizadas de uma forma progressiva, ou seja, embora o processo seja contínuo, existem descontinuidades que caracterizam saltos de ordem qualitativa na organização das ações motoras. Assim, transições são identificadas do simples para o complexo, do geral para o específico.

Desenvolvimento caracteriza-se, portanto, por mudanças que vão da concepção até a morte. Observando as mudanças no eixo temporal da vida de uma pessoa, identifica-se uma ordem e coerência no conjunto de mudanças, apresentando dessa forma uma seqüência. A seqüência de desenvolvimento é variável em sua progressão, mas invariável em sua ordem.

Considerando a existência de uma seqüência de desenvolvimento, três aspectos devem ser considerados: primeiro lugar, o aspecto de que a seqüência é a mesma para todas as crianças, apenas a velocidade de progressão varia; em segundo lugar está o aspecto de existir

uma interdependência entre as mudanças, daí surgir a afirmação de que habilidades básicas são essenciais para que toda aquisição posterior de habilidades específicas seja possível e mais efetiva; e em terceiro lugar está o aspecto de que a existência de uma seqüência vem a indicar não apenas a ordem daquilo que a criança pode aprender, mas, principalmente, as suas necessidades.

A transição para habilidades específicas não depende da mera adição de habilidades básicas ou movimentos fundamentais. Seefeldt (1980), citado por Manoel (1988), diz que há uma barreira de proficiência entre essas duas fases e que, para suplantá-las, é importante o refinamento de habilidades básicas, o que ele chama de habilidades motoras transicionais. Esse problema poderia ser mais bem expresso ao se considerar também a necessidade de uma fase em que haja o desenvolvimento de combinações de habilidades básicas. Dessa forma, a aquisição de habilidades culturalmente determinadas dependeria de um processo de reorganização de movimentos fundamentais.

A questão do refinamento e da combinação de movimentos fundamentais refere-se a uma área carente de conhecimentos dentro da educação física escolar. Existe uma grande necessidade de pesquisas de cunho básico, mas em situações complexas (por exemplo numa situação real de ensino-aprendizagem), e de pesquisas aplicadas que permitam identificar como se dá o refinamento e a combinação de movimentos fundamentais. Por exemplo, não se sabe em que medida se deve dar o refinamento, enfatizando a diversificação de padrões ou a sua contínua especialização em dada situação, ou ambas. Não se sabe, também, quais são os pré-requisitos para começar as combinações ou mesmo a ordem apropriada para o desenvolvimento dessas combinações.

Em geral, o professor passa a ter maior oportunidade de atuar em crianças a partir da fase de movimentos fundamentais. Essa é uma fase muito importante do desenvolvimento que

merece maior atenção.

A fase de movimentos apresenta uma progressão em que, inicialmente, a estrutura do movimento é apenas rudimentar. Por exemplo, ao arremessar, uma criança de três anos de idade concentra toda a ação na flexão seguida de extensão do braço com o objeto. Não ficam assim diferenciados outros aspectos da estrutura do movimento, como a preparação e a finalização do arremesso. Além disso, faltam vários componentes da estrutura do movimento. Por exemplo, no arremesso, faltam as ações do tronco, do quadril, dos membros inferiores. Num estágio posterior, a estrutura do movimento é mais bem definida com a preparação, ação principal e finalização; entretanto, a organização espaço-temporal dos componentes dentro dessa estrutura não é apropriada. Por exemplo, inicia-se o arremesso, colocando à frente a perna correspondente ao braço de arremesso. Finalmente, num terceiro estágio ocorre a aquisição da chamada forma madura do padrão, caracterizada pela organização espaço-temporal adequada dos componentes da estrutura do movimento.

A atuação mais efetiva do professor de Educação Física na faixa etária escolar do ensino fundamental torna-se essencial. Basicamente, é importante que oportunidades sejam dadas para exploração das habilidades básicas ou movimentos fundamentais. Isso pode ser alcançado com uma estrutura adequada do ambiente e adaptação de estrutura da tarefa ao nível de desenvolvimento motor do aluno.

Pela análise dos conteúdos, pode-se concluir que a prática normalmente empregada na Educação Física utiliza o jogo como uma arma de competição e não condiz com a realidade dos alunos por causa da preocupação dos professores em obter resultados que determinem simplesmente o empenho final.

Assim, para que o trabalho da Educação Física possa contribuir com a efetividade do processo ensino-aprendizagem, devem-se ampliar as dimensões do comportamento das

crianças sob forma de jogo, levando em conta seus interesses, necessidades e características específicas que determinam o desenvolvimento motor.

Esta conclusão reflete a necessidade de que sejam revistos os enfoques sobre a ludicidade, o jogo e o desenvolvimento da criança dados pelo curso de formação de profissionais em Educação Física.

Acredita-se que é a partir do processo de formação que se podem gerar as mudanças na ação educativa levada a efeito nas escolas.

Resta ainda colocar que este estudo não esgota o assunto em questão, uma vez que se originou a partir de situações vivenciadas na prática educativa escolar. Durante sua realização, foi possível compreender que se pode chegar a evidências mais profundas quando instrumentalizado por investigação pautada no procedimento científico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). *Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos*. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico.
- Barrett, J. A. & Bailey, C. I. (1988). *Human Movement-An Integrated, Cultural Approach*. Joperd.
- Bastos, L. R., Paixão, L. Fernandes, L.M. Deluiz, N. (1995). *Manual para elaboração de projetos e relatórios de pesquisas, teses, dissertações e monografias*.(ed. rev.) Rio de Janeiro: Guanabara.
- Bechara, E. C. & Corrêa, U. C. (1993). Jogo: Conceito e Utilidades na Educação Física. *Anais do XV Simpósio Nacional de Ginástica*. Ufpel.
- Bee, H. (1984). *A criança em desenvolvimento*. São Paulo: Harbra.
- Benjamin, Walter. (1984). *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus.
- Bettelheim, Bruno. (1988). *Uma vida para seu filho - pais bons o bastante*. Rio de Janeiro: Campus.
- Betti, M. (1992). Ensino de 1º e 2º graus: educação física para quê? *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. V.3. n2 p 282-7.
- Bohme, M, T. (1988). Desenvolvimento motor: aspectos a serem considerados na elaboração de um programa de Educação Física para crianças de 7 a 10 anos. *Revista Brasileira de Ciências e Movimento*. São Paulo, DEF/UFU. 2(2), p.38-47.
- Bomtempo, E. & Hussein, C.L. (1986). *O Brinquedo: conceituação e importância: In: Bomtempo, E (coord.). Psicologia do brinquedo: aspectos teóricos e metodológicos*. São Paulo: Nova Stella - Edusp.
- Bonamigo, E. M de R., & Kude V. M. M. (1991). *Brincar: brincadeira ou coisa seria?* Porto Alegre: Educação & Realidade.

- Bonfim, T.R. & Bonfim, I. M. (1988). O que é Jogo. *Apostila do curso de Especialização em Educação Física Infantil*, Universidade Federal de Juiz de Fora, UFJF, Juiz de Fora.
- Borges, Cecília Maria Ferreira, (1992). A educação física na vida das crianças: significados. *Revista da Educação Física/UEM*. V. 3. nº 1 p. 64.
- Bruhns, Heloísa T. (1993). *O corpo parceiro e o corpo adversário*. Campinas: Papirus.
- Caillois, R.(1958). *Les Mythes et les jeux*. Paris: Gallimard.
- Campbell, D. T. & Stanley, J. C. (1979). *Delineamentos experimentais e quase-experimentais de pesquisa* (Di Dio, Renato A. T., trad.) São Paulo: EPV: USP.
- Capon, Jack. (1989). *Planos de aula para atividades perceptivo-motoras: nível 1*. São Paulo: Manole. 7º ed.
- Carneiro, Maria A. B. (1990). A criança, o lúdico e a formação do educador. *Cadernos do EDM. Comunicações & Debates*. São Paulo, n2, n2, p. 45-57.
- Carvalho, E. R. (1992). *Análise da educação física no 1º grau: uma abordagem desenvolvimentista*. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Maria, UFSM, Santa Maria.
- Cascudo, L. C. (1972). *Dicionário do folclore brasileiro*. Brasília: Instituto Nacional do livro.
- Chateau, J. (1987). *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus.
- Coletivo de Autores. (1993). *Metodologia do ensino de educação física*. São Paulo: Cortez.
- Copetti, F. (1993). Nível de maturidade dos padrões fundamentais estabilizadores de crianças de 06 anos do município de Agudo, R.S. In L. F. Vieira, J. L. L. Vieira, T. S. Beltrame & R. J. Krebs (Orgs). *Desenvolvimento Humano: Uma área emergente da ciência do movimento humano*. (pp 65) Santa Cruz do Sul: UFSM.
- Copetti, F. & Krebs, R. J. & Ramalho, M. H. (1993). Nível de Maturidade dos Padrões Fundamentais Estabilizadores de Crianças no Município de Agudo, RS. In L. F. Vieira, J.

- L. L. Vieira, T. S. Beltrame & R. J. Krebs (Orgs). *Desenvolvimento Humano: Uma área emergente da ciência do movimento humano*. (pp 84) Santa Cruz do Sul: UFSM.
- Connolly, K.L. (1977). The Nature of motor skill development. *Journal of Human Movement Studies*, V.3, p. 128-43.
- Costa, Elisa E. M. (1991). *O jogo com regras e a construção do pensamento operatório: um estudo com crianças pre-escolares*. São Paulo: Tese (Doutorado em Psicologia) - USP.
- Curtiss, Sandra R. (1988). *A alegria do movimento na pré-escola*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Duarte, C.R. (1982). Medidas de Velocidade. In V. K. R Matsudo, C. M. C. Osse, J. Soares, J. F. Prado, L. Stanziola, M. Sessa, M. A. Vivolo, M. F. S. Duarte, N. M. França, O. C. Mendes, S. Caldeira, S. M. Cavasini. *Testes em ciências do esporte*. São Caetano do Sul: Centro de Estudos do Laboratório de Aptidão Física de São Caetano do Sul.
- Ferreira, Aurélio Buarque de Holanda. (1995). *Dicionário Básico da Língua Portuguesa, Folha de São Paulo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Fontana, D. (1991). *Psicologia para Professores*. São Paulo: Manole.
- Foucault, M. (1989). *Vigiar e punir*, Petropolis: Vozes, 7º ed.
- Freire, J. B. (1994). *Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física*. São Paulo: Sipione.
- _____. (1992). Da criança, do brinquedo, e do esporte. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. V.13, n2, Jan., 1992 - p.302-304.
- Gallahue, D. L. (1993). *Developmental physical education for today's children*. Indiana: Brown & Benchmark. 2º ed.
- Gallahue, D.L. & Ozmun, J. C. (1997). *Understanding motor developmental: infants, children, adolescents, adults*. Indianapolis: Mc Graw Hill.

- Gesell, A. (1977). *El niño de 1 a 5 anos*. Buenos Aires: Paidós.
- Goellner, S. V. (1992). A Categoria da atividade e suas implicações no desenvolvimento humano. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, V.13. n 2. 288 -92.
- Haywood, K. M. (1986). *Life span motor development*. Champaign: Human Kinetics.
- Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984). *Cuadernos de ejercicios fisicos 1. Banco sueco*. Madrid. Gymnos.
- Huizinga, Johan. (1971). *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva/USP.
- Hurtado, J. G. G. M, (1987). *Educação Física Pre-escolar e Escolar 1ª à 4ª série*. Uma abordagem psicomotora. Curitiba: UFPR.
- Kirsch, August. (1983). *Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes*. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico.
- Kishimoto, T. M. (1995). O jogo e a educação infantil. *Revista Quadrimestral da Faculdade de Educação*. Pró-Posições. V.6, n.º 2(17). Jul.
- Krug, A. (1997a). *Maturação dos padrões fundamentais de movimento (pfm) após quatro anos de prática não sistemática*. Trabalho apresentado no Congresso Mundial de Educação Física - AIESEP 97, Programa e Resumos, Rio de Janeiro.
- _____ (1993). *Estudo da influencia de padrões fundamentais de movimento na aprendizagem de uma habilidade especifica em crianças com 10, 11 e 12 anos de idade*. Tese de Doutorado, Faculdade de Motricidade humana, Universidade técnica de Lisboa, Lisboa.
- Krug, D.H.F. (1997b) Uma proposta Metodológica para o Ensino da Educação Física. *Revista da Associação dos Professores de Educação Física de Londrina*. V.12, nº01.
- Kunz, E. (1989). Esporte enquanto fator determinante da educação física. In: *Contexto & Educação*, 4(15), jul.set. Ijuí: Unijui.

- Le Boulch, J. (1985). *A Educação pelo movimento: a psicocinética na idade escolar*. Porto Alegre: Artes Medicas.
- Leif, J. & Brunelle, L. (1978). *O jogo pelo jogo*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Manfio, F. R. & Crestani, M. C. & Zanon, S. & Ramos, M. & Grellmann, D. C. & Enner, C. & Gomes, L. V. & Avila, A. B. & Ramalho, M. H. & Krebs, R. J. & e outros (1993). Análise dos padrões motores de crianças pré-escolares. In L. F. Vieira, J. L. L. Vieira, T. S. Beltrame & R. J. Krebs (Orgs). *Desenvolvimento Humano: Uma área emergente da ciência do movimento humano*. (pp 84) Santa Cruz do Sul: UFSM.
- Manoel, E. J. (1988). A continuidade e a progressividade no processo de desenvolvimento motor. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, n.2, p.32-8.
- Meinel, K. (1984). Motricidade II. *O desenvolvimento do ser humano*. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico.
- Melo, A. M. (1985). *Jogos populares infantis como recurso pedagógico da educação física de 1º grau no Brasil*. Dissertação de Mestrado, Universidade Gama Filho, UGF, Rio de Janeiro.
- Mesquita, R. P. (1986). O jogo da aprendizagem na aprendizagem do jogo. *Revista Técnica de Educação física*. (3), mai/jun.
- Moreira, W. W. (1992). *Educação física escolar: uma abordagem fenomenológica*. Campinas: Unicamp. 2ª ed.
- Mosston, M. & Ashworth. S. (1994). *Teaching physical education*. New York: Macmillan.
- Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). *Motricidade e jogo na infância*. Rio de Janeiro: Sprint.
- Oliveira, P. S. (1984). *O que é brinquedo*. São Paulo: Brasiliense.
- _____. (1986). *O Brinquedo e Indústria Cultural*. São Paulo: Vozes.

- Pereira, V. R. (1990) *Estudo de um programa desportivo-motor centrado no andebol sobre o desenvolvimento psicomotor das crianças em idade escolar (9 e 10 anos)*. Tese de Doutoramento. FCDEF - UP, Porto, Portugal.
- Piaget, Jean. (1976). *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Piccolo, V. L. N. (1993). *Educação física : ser... ou não ter?*. Campinas: Unicamp.
- Proença, J. E. (1989). Atividades motoras para o pré-escolar. *Revista Brasileira de Ciências e Movimento*, 3(2), p.43.
- Powell, R.R. (1983) *Play as an Ideal: Toward a Biosocial Model*. *Quest*, 35: 107-119.
- Rosamilha, N. (1979). *Psicologia do jogos e aprendizagem infantil*. São Paulo: Pioneira.
- Rodrigues. M. (1992). *O desenvolvimento do pré-escolar e o jogo*. São Paulo: Ícone.
- Santos, J. A. G. (1995) Brinquedos de Grande Porte. *Revista da Educação Física/UEM*, Maringá, V. 1, nº06, p. 41-48.
- Santin, Silvino. (1994). *Educação Física - da alegria do lúdico à opressão do rendimento*. Porto Alegre: Est/Esef-Ufrgs.
- Silva, J.E. (1992). Teoria psicossocial de Erikson. *Revista Kinesis*, nº 09 julho 92, Universidade Federal de Santa Maria.
- Souza, A. B. (1993). *Estudo dos níveis de escolares de 1º série pertencentes à rede ensino de público e particular do município de Agudo, R.S.* Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Maria, UFSM, Santa Maria.
- Souza, S. E. & Vago. M. T.(1989 13 de marco) A criança e o movimento. *Jornal do Professor de 1º grau*, Brasília, p.4.

- Surdi, A. C. & Ramalho, M.H. & Hopf, A. C. O. & Krebs, R. J. (1994). Estudo do desenvolvimento motor de pré-escolares das cidades de Santa Maria e Agudo, RS. In L. F. Vieira, J. L. L. Vieira, T. S. Beltrame & R. J. Krebs (Orgs). *Desenvolvimento Humano: Uma área emergente da ciência do movimento humano*. (pp 91) Santa Cruz do Sul: UFSM.
- Takhvar, M. (1988). Play and Theories of Play: A review of the literature. *Early Child Development and Care*, 39:221- 244.
- Tani, G. & Manoel, E. J. & Kokubun, E. & Proença, J. E. (1988). *Educação física escolar: fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista*. São Paulo: EPU.
- Van Dalen, D. B. & Meyer, W. J. (1971). *Manual de técnica de la investigacion educacional*. Buenos Aires: Paidós. 542p.
- Vygotsky, L.S. (1994). *A Formação Social da Mente* (J.C. Neto, L.S.M.Barreto, S.C. Afeche, trads.) São Paulo: Martins Fontes Editora. 5° ed.
- Wallon, H. (1979). *Psicologia e Educação da Criança*. Lisboa: Vega/Universidade.
- Wickstrom, R.L. (1977). *Fundamental motor patterns*. Philadelphia: Lea & Rebigier 2 ed.

ANEXOS

ANEXO 1

FORMULÁRIOS DE AVALIAÇÃO DOS PADRÕES MOTORES, CORRER,
LANÇAR POR CIMA DO OMBRO E EQUILÍBRIO DINÂMICO

FORMULÁRIO PARA AVALIAR O PFM CORRER

ALUNO Nº _____ G: _____ TESTE: _____

DATA: __/__/199__

AVALIADORES: _____

CASSETE Nº _____

TENTATIVAS

PERGUNTAS	1		2	
	S	N	S	N
01. O sujeito posicionou-se corretamente para iniciar a corrida?				
02. Iniciou a corrida logo após o sinal dado?				
03. Coordenou, desde o início, os movimentos do braços e pernas?				
04. Movimentou os braços no sentido ântero-posterior com as mãos levemente flexionadas e descontraídas, elevando-as até perto da linha dos ombros?				
05. Manteve o tronco levemente inclinado para frente?				
06. Elevou os joelhos, facilitando o tamanho da passada?				
07. Elevou os calcanhares até próximo dos glúteos?				
08. Manteve os quadris sem movimentos exagerados (rebolar)?				
09. Apoiou (amortecimento) o pé da perna de elevação à frente, primeiramente com a ponta e, após, com a planta e no sentido da corrida?				
10. Na fase final da impulsão, o pé estava atrás do centro de gravidade do corpo?				
11. Destacou a fase aérea da corrida?				
12. Manteve um ritmo acelerado durante toda a corrida?				
13. Olhou para frente (cabeça alta) durante toda a corrida?				
14. Começou a diminuir o ritmo somente após a linha de chegada?				
TOTAL				

Fonte:Krug,(1993)

FORMULÁRIO PARA AVALIAR O PFM EQUILÍBRIO DINÂMICO

ALUNO Nº _____ G: _____ TESTE: _____

DATA: __/__/199__

AVALIADORES: _____, _____

CASSETE Nº _____
TENTATIVAS

PERGUNTAS	1		2	
	S	N	S	N
01. Posicionou-se equilibradamente e sem receio na trave de equilíbrio?				
02. Iniciou o caminhar imediatamente após o sinal dado?				
03. Caminhou com ação alternada de passos?				
04. Caminhou elevando os joelhos com os braços elevados lateralmente na horizontal?				
05. Posicionou os pés no sentido da direção da trave?				
06. Caminhou com o olhar direcionado para frente?				
07. Caminhou de forma contínua e relaxada?				
08. Utilizou ambos os braços, caso necessário, para restabelecer o equilíbrio?				
09. Recuperou o equilíbrio com pequenos movimentos compensatórios?				
10. Iniciou o caminhar para trás sem demora?				
11. Permaneceu com o olhar direcionado para frente?				
12. Manteve uma postura ereta e os braços elevados lateralmente na horizontal?				
13. Caminhou para trás de forma contínua e segura e manteve os pés na direção da trave?				
14. Recuperou facilmente o equilíbrio caso necessário?				
TOTAL				

Fonte:Krug,(1993)

FORMULÁRIO PARA AVALIAR O PFM LANÇAR A BOLA P. CIMA DO OMBRO

ALUNO Nº _____ G: _____ TESTE: _____ DATA: __/__/199__

AVALIADORES: _____, _____

CASSETE Nº _____
TENTATIVAS

PERGUNTAS	1		2	
	S	N	S	N
01. Fica parado de frente para o local de lançamento com a bola segura na mão de lançamento?				
02. Roda o corpo para a direita (esq.), afasta as pernas além da largura dos ombros e passa o peso do corpo para a perna de trás?				
03. Oscila o braço de lançamento estendido para trás?				
04. Roda o quadril seguido pelo ombro, antecipando o movimento de braço de lançamento?				
05. Posiciona o pé esquerdo (dir.) na direção do lançamento?				
06. O braço de lançamento está atrasado em relação ao rodar dos quadris e ombros?				
07. O movimento do braço oposto é coordenado com o movimento do braço de lançamento?				
08. O braço de lançamento é trazido com o cotovelo flexionado acima do ombro?				
09. O movimento dos braços e tronco é coordenado?				
10. O peso do corpo é transferido para a perna dianteira?				
11. O braço de lançamento é estendido com um movimento de açoitete?				
12. A bola é lançada em um plano acima da cabeça com o braço quase em extensão?				
13. A bola é lançada num ângulo aproximado de 45° em relação à horizontal?				
14. A perna de trás é deslocada para frente na fase final do lançamento?				
15. Permaneceu equilibrado durante todo o movimento, inclusive após o lançamento?				
TOTAL				

Fonte:Krug,(1993)

ANEXO 2

GUIA DO AVALIADOR

GUIA DO AVALIADOR

Este guia destina-se à equipe de auxiliares para facilitar a coleta de dados dos testes quantitativos e qualitativos, no pré e pós-teste.

Caro avaliador:

Você está recebendo as instruções de como serão os testes quantitativos e qualitativos, com a finalidade de uniformizar os critérios que permitam uma aplicação correta dos instrumentos de medida.

Leia atentamente as instruções de como serão os testes de equilíbrio dinâmico, de lançamento da bola por cima do ombro e de corrida de velocidade. Faremos uma reunião prévia para sanar todas as dúvidas para que os testes tenham a máxima objetividade possível, e, após esta reunião, será realizada uma prática como demonstração de todos os testes.

Você está recebendo também algumas informações gerais do estudo intitulado: Desenvolvimento dos Padrões Fundamentais de Movimento: Uma Opção pelos Jogos Infantis.

O estudo será com alunos de sete a nove anos de idade de uma escola da rede municipal de ensino da cidade de Florianópolis, os quais estarão chegando por volta das 13 h 30 min. Às 14 h começarão os testes na seguinte ordem:

1. Teste de Equilíbrio Dinâmico sobre a trave: cada aluno irá fazer o teste três vezes seguidas, e, após todos os alunos realizarem este teste, passarão para o teste seguinte.
2. Teste de Lançamento da bola por cima do ombro: também os alunos irão realizá-los três vezes seguidas e, após todos os alunos o concluírem, passarão para o último teste.
3. Teste de Corrida de Velocidade: os alunos irão realizá-lo apenas uma vez.

Você está recebendo também as instruções e os materiais que serão utilizados nos testes.

Gostaria de agradecer-lhe o auxílio e pedir que leia atentamente todas as informações contidas neste guia para que possamos tirar as dúvidas sobre o estudo.

Muito Obrigado

ANEXO 3

AVISO AOS PAIS

AVISO AOS PAIS

Florianópolis, 25 de maio de 1998.

Prezados Pais,

Venho informar aos senhores pais dos alunos da Escola Básica Municipal Osvaldo Machado que, nesta **segunda-feira, dia primeiro de junho**, estaremos finalizando a pesquisa sobre jogos infantis e desenvolvimento motor.

Sairemos da escola às 13h com destino à Universidade Federal de Santa Catarina, para realizar alguns testes, e retornaremos aproximadamente às 17h. As crianças deverão levar um lanche e água. O ônibus é gratuito todas elas.

Solicito aos pais que não deixem seus filhos faltarem a este compromisso, pois é muito importante para a escola e para o desenvolvimento da Educação Física.

Peço aos senhores pais que **assinem** este documento para autorizar seu filho a ir a este passeio.

Esta pesquisa não seria realizada se não fosse a colaboração do direção da escola, **professor Loreni**, e do professor de Educação Física, **Francisco (Chico)**.

Atenciosamente, agradecemos e aproveitamos a oportunidade para demonstrar a nossa estima e consideração.

Atenciosamente,

Prof. Loreni S. Becker

Prof. Newton S. Milani

Assinatura dos pais ou responsável

ANEXO 4

MODELO DAS AULAS

GRUPO EXPERIMENTAL (GE)

GRUPO CONTROLE (GC)

MODELO DAS AULAS

Grupo Experimental (GE)

Parte Inicial

Introdução: 2 min.

Aquecimento: 3 min.

Parte Principal

Programa de jogos infantis fundamentado nos Padrões Fundamentais de Movimento: Locomotor (correr) Manipulativo (lançar a bola por cima do ombro) e Equilíbrio Dinâmico (andar sobre a trave).

Duração: 40 min.

Parte Final:

Reunião Final: 5 minutos.

Grupo Controle (GC)

Parte Inicial

Introdução: 2 min.

Aquecimento: 3 min.

Parte Principal

Aulas normais com o programa da escola, com o planejamento do professor.

Duração: 40 min.

Parte Final

Reunião Final: 5 min.

ANEXO 5

PROGRAMA DE JOGOS INFANTIS (20 AULAS)

Grupo Experimental (GE) AULA Nº 01

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

- **Objetivos:** a criança demonstra a sua habilidade em desenvolver equilíbrio estacionário e locomotor através de sua capacidade de realizar as atividades seguintes.

Alunos parados na quadra:

1. Fique em pé e equilibre o saquinho de feijão sobre a cabeça, ombro, pé, punho, cotovelo, joelho (o professor pode adicionar direito e esquerdo). Você consegue equilibrar o saquinho em alguma outra parte do corpo?
2. Equilibre o saquinho sobre a cabeça, sente-se e levante sem derrubar o saquinho.
3. Fique de pé equilibre o saquinho de feijão sobre a cabeça e vire a cabeça no maior círculo possível sem mover os pés ou derrubar o saquinho de feijão.

Alunos andando pela quadra:

4. Mesmos movimentos dos exercícios anteriores, mas agora em deslocamentos:

As evoluções: caminhar para frente,
marcha a ré,
caminhar de lado,
caminhar dando meia-volta,
caminhar dando uma volta completa,
caminhar ao ritmo de uma percussão.

Utilizar variações

Atividade de Lançamento

Canhoneio

Em combinação com a velocidade do lançamento, a força é solicitada de forma muito especial, na realização deste jogo. No centro de uma área de jogo (com 10 m de largura e, de acordo com a faixa etária, 12 até 20 m de comprimento) está colocado um medicinebol, ou outra bola. Duas equipes se colocam atrás da respectiva linha demarcatória, defrontando-se. Ao sinal do professor, tem início o "canhoneio", isto é, cada equipe tenta deslocar com bolas menores a bola de medicinebol que está no centro da área. A equipe que deslocar a medicinebol mais para o lado do adversário ganha o jogo. Para isto podem ser usados diferentes tipos de bolas.

Utilize variações.

Duração: 35 min.

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

- Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.
- Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.
- Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.
- Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.
- Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.
- Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA Nº 02

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

1. Atividade de andar na corda

- **Objetivos de desempenho:**

Ao andar para frente e para trás sobre uma corda colocada no chão, o aluno demonstra equilíbrio e percepção tátil.

- **Equipamento:** uma ou duas cordas de pular

- **Propostas:**

1. Andar para frente sobre a corda.
2. Andar para trás sobre a corda.
3. Efetuar uma caminhada de equilíbrio, sobre a corda.

Ênfase: andar lentamente com a cabeça ereta e olhando firmemente para frente, e não para os pés. Os pés descalços devem estar em contato com a corda, para um bom “input” cinestésica e tátil (você pode desejar a união de duas cordas curtas, para uma caminhada mais longa).

2. Atividade com tábua de caminhar baixa

- **Objetivos do desempenho:**

Ao andar sobre uma tábua baixa, equilibrando-se sobre um dos pés e continuando a andar, o aluno demonstra controle viso-motor, equilíbrio e lateralidade.

- **Equipamento:** tábua de caminhar baixa e colchões

- **Propostas:**

1. Andar para frente até a extremidade da tábua com os olhos focalizados num ponto (mão do professor).
2. Andar para frente, equilibrando-se sobre um dos pés no centro da tábua (equilíbrio da cegonha); a seguir, continuar andando até o final da tábua.

Ênfase: andar lentamente sobre a tábua, cabeça ereta, olhos focados firmemente num ponto. Usar os braços para ajustar o peso corporal.

Atividade de Corrida

Jogos de procurar o seu lugar (sem caráter de pegador)

Trocar de arco

Número de jogadores:	10-15
Material:	de 9 a 14 arcos; um arco a menos do que o número de alunos
Área de jogo:	livre de obstáculos
Duração:	5 10 minutos

- Idéia central do jogo

Cada jogador se encontra de pé no interior de um arco colocado no solo, a uma distância de 4 metros entre si. Ao chamamento "Troquem de arco", todos os jogadores (também o que está sobrando) procuram correr para um outro arco. Um novo jogador vai ficar sobrando ao ocorrer esta troca, pois para ele não vai haver nenhum arco desocupado. Este jogador deve iniciar o jogo seguinte. (Este jogo também é conhecido por "Troquem de arvorezinhas" ou "Alugam-se quartinhos").

Atividade de Lançamento

1. Jogo livre com bolas

Ações Principais: todos dos tipos de lançar, socar, bater, rolar, atirar, cabecear, empurrar e correr com a bola.

Número de jogadores:	25-35
Material:	bolas de todos os tipos
Área de jogo:	ginásio de esportes
Forma de organização:	participantes livres na área de jogo
Duração:	até 15 minutos

- Idéia central do jogo

A aquisição de experiências diversificadas no manejo da bola é o objetivo básico da movimentação livre com bolas. A criança deve testar suas capacidades, melhorar suas destrezas e, finalmente, aprender a dominar a bola. Ao mesmo tempo, ela deve estar livre da obrigação de fazer determinadas tarefas. Ela deve encontrar diferentes formas de jogar, seja sozinha, com duas ou com mais crianças. Quanto maior for o tempo dado a esta fase inicial de pequenos jogos com bola e quanto mais freqüentemente as crianças tiverem esta oportunidade, tanto mais seguras elas estarão no trato com a bola. É importante que cada criança tenha uma bola; seria bom se fossem bolas de diversos tipos.

2. Jogo com bolas, conforme o comando

Ações Principais: todos dos tipos de lançar, socar, bater, rolar, atirar, cabecear, empurrar e correr com a bola

Número de jogadores:	25-35
Material:	bolas de todos os tipos
Área de jogo:	ginásio de esportes
Forma de organização:	jogadores livres na área de jogar
Duração:	até 15 minutos

- Idéia central do jogo

Esta forma representa a etapa seguinte, que pode ser alternada com a antecedente. De acordo com o nível de rendimento das crianças ou dos objetivos do professor, são apresentadas tarefas, aplicáveis a todas as crianças. Aqui também é importante que cada criança tenha oportunidades suficientes de sempre resolver as tarefas apresentadas.

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.

Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.

Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.

Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.

Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.

Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA Nº 03

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

Atividade tábua de caminhar baixa

- **Objetivos do desempenho:**

Ao andar sobre uma tábua com um obstáculo colocado sobre ela, o aluno demonstra coordenação visual-motora, lateralidade e equilíbrio.

- **Equipamento:** tábua de caminhar, barra transversal e colchões.

- **Propostas:**

1. **Revisão:** equilíbrio da cegonha - andar para a frente, equilibrar-se num dos pés, no centro da tábua (equilíbrio da cegonha) e em seguida continuar andando até o final da tábua.
2. **Obstáculo/barra transversal** - andar para frente e atravessar uma barra transversal colocada no centro da tábua de caminhar. (lembrete: a barra transversal é feita com 2 cones de trânsito, com um tubo transversal preso a eles).

Ênfase: obstáculo/barra transversal - os olhos estarão focalizados no obstáculo (barra transversal), o que propiciará referências visuais. Ande lentamente.

Atividades de Corrida

1. Pegar o mês

Ações principais: correr, pegar, desviar, fintar,

Número de jogadores: 20-30

Área de jogo: ginásio de esportes; máximo de 20 x 30 m, ao ar livre

Forma de organização: em linha, grupos

Duração: 5-10 minutos

- Idéia central do jogo

O pegador está no centro da área de jogo, todos os demais jogadores se encontram no limite demarcatória desta área. O pegador chama o nome de um mês. Todos os jogadores nascidos no mês chamado procuram correr até a marca do outro lado, sem ser tocados. Toda prisão conta um ponto para o pegador, ou o preso troca de posição com o pegador. Cada mês deve ser chamado uma vez.

2. Passagem pela barreira

Ações principais: correr, pegar, desviar, fintar

Número de jogadores: 20-30

Área de jogo: ginásio de esportes; máximo de 20 x 30 m, ao ar livre

Forma de organização: em linha, grupos

Duração: 5- 10 minutos

- Idéia central do jogo

Dois ou três jogadores estão na área de jogo. Todos os demais jogadores se encontram em linha, sobre os limites da área de fundo do campo. A um sinal dado, eles procuram correr até o lado oposto, passando ao redor de uma marca. Voltam correndo ao ponto de partida, evitando serem tocados pelos pegadores. Quem retomar ao seu lugar sem ter sido tocado marca um ponto.

Atividade de Lançamento

Pegar a bola

Ações Principais: lançar e agarrar a bola de pé; jogar a bola com precisão para um companheiro

Número de jogadores: 5 - 10

Material: bolas diversas

Área de jogo: ginásio de esportes, livre de obstáculos

Forma de organização: em fila (jogador na frente), em círculo (jogador no centro)

Duração: 5-10 minutos

- Idéia central do jogo

Cerca de 5 a 10 jogadores estão em linha. De frente para eles está um jogador que lança a bola para os participantes, por ordem. A bola apanhada é devolvida ao jogador que a lançou. Aquele que deixar cair a bola irá se colocar no final da linha. Se o lançador deixar cair a bola, também irá para o final linha. Quem estiver no ponto inicial da linha ocupará o lugar do lançador.

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.

- Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.
- Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.
- Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.
- Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.
- Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA Nº 04

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

Atividade com tábuas de caminhar (baixa e intermediária)

- **Objetivos do desempenho:**

Ao andar sobre a tábua baixa e passar sobre uma série de sacos de feijão, o aluno demonstra equilíbrio, lateralidade, controle visual, motora e percepção tátil.

- **Equipamento:** tábuas de andar baixa e intermediária, barra de equilíbrio, 4 sacos de feijão e colchões.

- **Propostas:** esta é a primeira aula em que são usadas 2 tábuas: uma num nível baixo (18cm) e a outra num nível intermediário (27 cm).

1. **Revisão:** tábua intermediária - andar para frente, segurando uma barra de equilíbrio, com os braços estendidos, ao nível dos ombros.

2. Tábua baixa - andar para frente e passar por sobre 4 sacos de feijão, espaçados regulamente ao longo da tábua, sem olhar para os pés.

Ênfase: tábua baixa - os olhos não olham os pés, mas podem fixar-se adiante, para os sacos de feijão. Os braços ajudam a ajustar o peso e a posição do corpo. **Revisão:** tábua intermediária - os alunos que não estão prontos ainda para a tábua intermediária ficam na tábua baixa.

2. Atividades com tábuas de caminhar baixa e intermediária

- **Objetivos do desempenho:**

Ao manobrar dentro e sobre obstáculos numa tábua de caminhar, o aluno demonstra equilíbrio, lateralidade e controle visual e motora.

- **Equipamento:** tábuas de andar baixa e intermediária, 4 sacos de feijão, 2 pneus de bicicleta, barra transversal e colchões.

- **Propostas:**

1. **Revisão:** tábua intermediária - ande para frente e passe por sobre 4 sacos de feijão espaçados regulamente ao longo da tábua.

2. Tábua baixa - ande para frente, pise dentro dos pneus e passe sobre a barra transversal.

Ênfase: os olhos passam de um alvo visual para outro, mas se focam nos pés. Os movimentos na tábua são realizados lentamente.

Atividade de Corrida

Corridas competitivas em massa

Ação principal: correr

Número de jogadores: 20-30

Área de jogo: ginásio de esportes, livre de obstáculos

- Idéia central do jogo

Corridas com a participação de toda a turma, com tarefas alternadas: Quem pode correr mais depressa até o canto? Quem chega primeiro à parede? Quem é o primeiro a se sentar no banco? etc. *O vencedor é sempre um só.*

Atividade de Lançamento

1. Derrubada de pinos (sem guardião)

Ações principais: lançar, mirar, empurrar, acertar.

Número de jogadores: 20-30

Material: 20-30 pinos e bolas de ginástica

Área de jogo: ginásio de esportes

Formas de organização: em fila; em coluna por dois e de frente.

Duração: 10-15 minutos

- Idéia central do jogo

Dois ou três grupos, cada um com 10 participantes, colocam os pinos armados diante de uma parede. A uma distância de 5 até 10 m estão jogadores de pé, tentando derrubar os pinos com as bolas. Vence o grupo que derrubar primeiro todos os seus pinos.

Este jogo também pode ser executado em forma de coluna dupla, de frente, com cada jogador tendo um pino diante de si. Mas ele não deve armá-lo de novo, se este tiver caído.

Vence o grupo que derrubar primeiro os pinos do adversário.

2. Acerte a bola (sem guardião)

Ações principais: lançar, mirar, empurrar, acertar.

Número de jogadores: 15-20

Material: pinos; bolas de ginástica

Área de Jogo: ginásio de esportes, livre de obstáculos

Forma de organização: coluna por dois, de frente

Duração: 10-15 minutos

- Idéia central do jogo

Sobre um banco comprido, colocado no centro da área de jogo, estão armados pinos que deverão ser derrubados pelas bolas lançadas por dois grupos postados atrás de linhas demarcatórias. Vence o grupo quem tiver menor número de pinos derrubados em seu campo.

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados

e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.

Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.

Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.

Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.

Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.

Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA Nº 05

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

1. Atividades com tábuas de caminhar baixa e Intermediária

- **Objetivos do desempenho:**

Ao andar de lado sobre uma tábua, o aluno demonstra equilíbrio e lateralidade.

- **Equipamento:** tábuas de caminhar baixa e intermediária, barra transversal, 2 pneus de bicicleta e colchões.

- **Propostas:**

1. **Revisão:** tábua intermediária - andar para frente, pisar dentro dos pneus e passar sobre a barra.
2. Tábua baixa - andar de lado, avançando com o pé direito até o fim da tábua, e retornar à posição inicial, avançando com o pé esquerdo.

Ênfase: tábua baixa - os pés não se cruzam ao movimentar-se de lado. O peso lançado sobre a parte dianteira dos pés, com o movimento lateral sendo efetuado com passos deslizados.

2. Atividades com tábua de caminhar baixa e intermediária

- **Objetivos do desempenho:**

Ao movimentar-se através de uma tábua, recolhendo um saco de feijão e equilibrando-o sobre a cabeça, o aluno demonstra equilíbrio e lateralidade.

- **Equipamento:** tábuas de caminhar baixa e intermediária, saco de feijão e colchões.

- **Propostas:**

1. **Revisão:** tábuas intermediária - andar de lado, começando com o pé direito, até a extremidade da tábua e retornar à posição inicial, começando com o pé esquerdo.
2. Tábua baixa - andar para frente até o meio da tábua; recolher o saco de feijão, colocá-lo sobre a cabeça e andar até a extremidade da tábua.

Ênfase: tábua baixa - o aluno deve flexionar os joelhos e abaixar o corpo para pegar o saco de feijão, não devendo flexionar o tronco sem que os olhos estejam voltados para os pés.

Atividade de Corrida

1. Corrida competitiva dos números

Ação principal: correr - diversas posições de partida

Número de jogadores: 20-30

Área de jogo: ginásio de esportes, livre de obstáculos

Fama de organização: em bloco; em forma de estrela

- Idéia central do jogo

Diversos grupos são numerados de tal forma que cada corredor tem seu número determinado. Quando um número é chamado, todos os jogadores portadores deste número devem competir. O vencedor é aquele que por primeiro retorna ao seu lugar. Este jogo pode ser realizado em diversas formações.

2. Corridas competitivas em grupos

Ação principal: correr

Número de jogadores: 5-11 cada grupo

Área de jogo: ginásio de esportes, livre de obstáculos

- A idéia central do jogo

Semelhante á das "Corridas Competitivas em Massa": diversas tarefas deverão ser cumpridas por todos os grupos. O vencedor é o grupo que executar primeiro a tarefa apresentada.

Atividade de Lançamento

Para estimular a precisão do lançamento.

a) Exercícios de lançar ao alvo, em círculos traçados em paredes adequadas.

b) Lançamento ao alvo, em objetos suspensos ou aparelhos de ginástica, como bola ensacada ou arcos para ginástica, pendurados no travessão da goteira.

c) No ginásio de esporte: lançamentos ao alvo num medicinebol colocado sobre um cavalo (de ginástica).

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.

- Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.
- Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.
- Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.
- Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.
- Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA Nº 06

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

1. Atividade com tábuas de caminhar

- **Objetivo do desempenho:**

Ao andar sobre um obstáculo (corda enrolada sobre uma tábua), o aluno demonstra equilíbrio, controle visual e motora e lateralidade.

- **Equipamento:** tábuas de caminhar, saco de feijão, corda de pular e colchões.

- **Propostas:**

1. **Revisão:** tábuas intermediária - andar para frente até o meio da tábua, recolher o saco de feijão, colocá-la na cabeça e andar até o fim da tábua.
2. **Tábua baixa** - andar para frente, usando uma cobrinha como alvo visual. O aluno tenta pisar nos espaços deixados pela corda enrolada em torno da tábua.

Ênfase: tábua baixa - o aluno coloca os pés nos espaços deixados pela corda, com cuidado de não pisar na cobrinha dorminhoca.

2. Atividade com tábuas de caminhar

- **Objetivo do desempenho:**

Ao movimentar-se através de um percurso com obstáculos sobre uma tábua de caminhar sem tocar os obstáculos, o aluno demonstra equilíbrio dinâmico, orientação espacial, e direcionalidade.

- **Equipamento:** tábuas de caminhar, corda de pular, barra transversal, arco e colchões.

- **Propostas:**

1. **Revisão** - tábua intermediária - andar para frente, usando uma cobrinha como alvo visual (o aluno tenta pisar nos espaços deixados pela corda enrolada em torno da tábua).
2. **Tábua baixa** - andar para frente, passar sobre a barra transversal, fazer um giro completo do corpo no meio da tábua, passar pelo arco e andar até o final da tábua.

Ênfase: tábua baixa - faça o giro lentamente no meio da tábua e mova-se através do arco sem toca-lo. O arco será seguro por um participante ou auxiliar.

Atividade de Corrida

Estafeta de volta

Ação principal: correr - diversas posições de partida

Número de jogadores: 20-30

Área de jogo: ginásio de esportes, livre de obstáculos

Forma de organização: em coluna

- Idéia central do jogo

Diversos grupos estão de pé, em coluna, atrás de suas marcas. O primeiro corredor de cada grupo corre em determinado percurso até um sinal de retorno, contorna-o e volta até o local da largada. Então, ele entrega um bastão ao corredor seguinte, ou bate em sua mão espalmada para que esse possa sair correndo. Vence o grupo em que todos os participantes correram e retornaram ao seu lugar, cumprindo a tarefa em primeiro lugar.

Atividade de Lançamento

Para estimular a velocidade de lançamento (em combinação com a precisão)

- a) Cada lançador pode lançar dez bolas - que estão amontoadas ao seu lado, no solo - em direção a um alvo (maças distribuídas no ginásio de esportes, círculos traçados na parede, ao ar livre). Quem é capaz do maior número de acertos em um tempo determinado?
- b) Atrás de um plinto, um aluno movimenta um aro elevando-o ou abaixando-o. De cinco lançamentos, quem faz o maior número de acertos?

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

- Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.
- Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.
- Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.
- Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown

& Benchmark. 2ª ed.

Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.

Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA Nº 07

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

1. Atividade com tábuas de caminhar

- **Objetivo do desempenho:**

Ao andar para frente e para trás sobre uma tábua, o aluno demonstra equilíbrio dinâmico, lateralidade e percepção tátil.

- **Equipamento:** tábuas de caminhar, barra transversal, arco e colchões.

- **Propostas:**

1. **Revisão** - tábua intermediária - andar para frente, passar sobre a barra transversal, fazer um giro completo no meio da tábua, passar através do arco e andar até o final da tábua.
2. **Tábua baixa** - andar para frente, até o meio da tábua, fazer um meio-giro e andar para trás, até o fim da tábua.

Ênfase - tábua baixa - o aluno sente a tábua com os dedos e, então deixa que seus calcanhares se apoiem, ao andar para trás. Os olhos focalizam um alvo visual (mão do professor, arco, etc.), e não os pés.

2. Atividade com tábuas de caminhar

- **Objetivos do desempenho:**

Ao andar de costas sobre uma tábua sem perder o equilíbrio, o aluno demonstra equilíbrio dinâmico, percepção tátil e cinestésica e lateralidade.

- **Equipamento:** tábuas de caminhar e colchões.

- **Propostas:**

1. **Revisão** - tábua intermediária - andar para frente até o meio da tábua, fazer um meio-giro e andar de costas até o final da tábua.
2. **Tábua baixa** - andar de costas até o final da tábua.

Ênfase - o aluno não deve deslizar os pés nem virar a cabeça. Peça ao aluno para parar, ao sentir que chegou ao final da tábua.

Atividade de Corrida

1. Estafeta de vaivém

Ação principal: correr - diversas posições de partida

Número de jogadores: 20-30

Área de jogo: ginásio de esportes, livre de obstáculos

Forma de organização: em coluna

-Idéia central do jogo

Nesta modalidade de estafeta, os grupos se dividem em duas metades. Os grupos divididos se defrontam. O primeiro corredor se desloca em direção ao nº 2 de seu grupo; este volta correndo em direção ao nº 3 e assim por diante. Deste modo, os participantes fazem o "vaivém" entre as marcas, revezando-se.

Atividade de Lançamento

2. Baú passeadeira (no início começar sem competição, em seguida, em competição)

Ações principais: lançar e agarrar a bola de pé; jogar a bola com precisão e rapidamente para um companheiro.

Número de jogadores: 5- 10

Material: bolas diversas

Área de jogo: ginásio de esportes, livre de obstáculos

Formas de organização: em círculo em colunas duplas, de frente

Duração: 5 - 10 minutos

- Idéia central do jogo:

Formam-se diversos círculos, cada um com 5 a 10 participantes. Em cada círculo, a bola "passeia", sendo jogada de um participante para outro. Vence o círculo no qual a bola chegar ao jogador iniciante, em primeiro lugar. Com a formação de coluna dupla, de frente, a bola "passeia" em zigzag, de um jogador para outro.

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.

Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo.

Manole. 7ª ed.

Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.

Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.

Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.

Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA Nº 08

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

1. Atividade com tábuas de caminhar

- **Objetivos de desempenho:**

Ao andar para a frente numa tábua de caminhar em aclave, o aluno demonstra equilíbrio e percepção tátil e cinestésica.

- **Equipamento:** tábuas de andar e colchões

- **Propostas:**

1. Revisão - tábua intermediária - andar para trás até o final da tábua, mantendo boa postura.
2. Tábua baixa - remova um dos suportes e transforme-a num plano inclinado. Ande para frente (e para cima) até o final da tábua, faça uma meia-volta e retorne até a posição de saída.

Ênfase: tábua baixa - o aluno não deve olhar para os pés, mas sim focalizar a mão do professor.

2. Atividade com tábuas de caminhar

- **Objetivo do desempenho:**

Ao andar para frente, de lado e para trás em uma tábua de andar em aclave, o aluno demonstra equilíbrio dinâmico, lateralidade e percepção tátil e cinestésica.

- **Equipamento:** tábuas de caminhar e colchões.

- **Propostas:**

1. Revisão: tábua intermediárias - remover um dos suportes e transformá-lo num plano inclinado. Andar para frente até o final da tábua, fazer meia-volta e retornar ao ponto de partida.
2. Tábua baixa - remover um suporte e transformá-lo num ponto inclinado. Andar para frente o 1/3 da tábua e de costas até o final da tábua (para cima). Retorne ao ponto de partida, usando o mesmo esquema (para frente, de lado, de costas).

Ênfase: Tábua baixa - bom alinhamento corporal movimentos lentos e uso dos lados direito e esquerdo guiando o movimento lateral.

Atividade de Corrida

1. Pegador

Ações principais: correr, pegar, desviar, fintar

Número de jogadores: 10-15

Área de jogo: livre, na área determinada

Duração: 5 - 10 minutos

-Idéia central do jogo

Um jogador é designado como "pegador". Ele tem a tarefa de encostar a mão num jogador do grupo que corre livremente em área determinada, o qual, então, passará a ser o "pegador". O atual "pegador" será um corredor.

2. Pegar o par

Ações principais: correr, pegar, desviar, fintar e unir aos pares

Número de jogadores: 20-30

Área de jogo: livre de obstáculos

Duração: 5 - 10 minutos

-Idéia central do jogo:

O primeiro "pegador" forma um par com o primeiro corredor que for tocado. Então, ambos procuram tocar um terceiro e um quarto corredor, formando uma corrente de quatro jogadores, que agora se divide aos pares. Assim, o jogo vai determinar sempre a divisão da corrente em pares, até que todos os jogadores tenham sido tocados.

Atividade de Lançamento

Deslocar a bola (bola ao canhão; conduzir a porca)

Ações principais: lançar, empurrar, acertar

Número de jogadores: 15-20

Material: bola oca ou bola terapêutica; bolas de ginástica

Área de jogo: ginásio de esportes

Forma de organização: em coluna por dois, de frente

Duração: 10-15 minutos

- Idéia central do jogo:

No centro da área de jogo está colocada uma bola oca ou uma bola "terapêutica". Um grupo encontra-se atrás de cada linha de fundo. Cada jogador está de posse de uma bola de ginástica. Através de lançamentos dirigidos em direção à bola que está na linha central, os jogadores procuram deslocá-la até que ultrapasse a linha de gol do adversário. Um dos jogadores do grupo pode devolver as bolas jogadas na área. O grupo que conseguir fazer a bola ultrapassar a linha de gol marca um ponto. A bola é então recolocada no centro da área de jogo, cada jogador procura uma bola e o jogo é reiniciado.

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os

acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

- Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.
- Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.
- Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.
- Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.
- Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.
- Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA Nº 09

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

- **Objetivos:**

Ao equilibrar um objeto em cada mão, enquanto caminha sobre a tábua, o aluno demonstra lateralidade e equilíbrio dinâmico.

- **Equipamento:** tábuas de andar, colchões e 2 sacos de feijão.

- **Propostas:**

1. Revisão - tábua intermediária - o aluno anda para frente 1/3 da tábua, de lado mais 1/3 e, de costas, o terço final, até a extremidade da tábua. O aluno retorna ao ponto de partida, usando o mesmo esquema (pode usar uma tábua inclinada ou a superfície normal horizontal).
2. Tábua baixa - ande para frente até o fim da tábua, equilibrando-se um saco de feijão no dorso de cada mão.

Ênfase: tábua baixa - os sacos de feijão são carregados no dorso da mão, com a cabeça ereta e os ombros para trás, para um bom alinhamento corporal.

- **Objetivos:**

Ao quicar e receber uma bola, enquanto se desloca sobre uma tábua de caminhar, o aluno demonstra equilíbrio dinâmico, coordenação entre o olho e a mão, lateralidade e percepção tátil.

- **Equipamento:** tábuas de caminhar alta, intermediária e baixa, bola de borracha, 2 sacos de feijão e colchões.

- **Propostas**

1. Tábua alta ou intermediária - os alunos que não estiverem ainda sobre uma tábua alta devem praticar, andando lentamente para frente, com bom alinhamento corporal. Os alunos que são capazes de se movimentar confiantemente sobre a tábua alta, andando para frente, devem ser desafiados a repetir o deslocamento para frente, carregando um saco de feijão no dorso de cada mão. Os alunos que ainda não estão prontos para a tábua alta devem praticar na tábua intermediária ou baixa.
2. Tábua baixa - andar para frente até o meio da tábua, carregando uma bola de 18 cm de diâmetro; quicar e segurá-la em lados alternados da tábua; continuar andando até o fim da tábua.

Ênfase: tábua baixa - o aluno pára no meio da tábua e cuidadosamente quica a bola no chão.

Faça com que o aluno quique a bola em lados alternados da tábua e verbalize: direita ou esquerda.

Atividade de Corrida

Pegar a corrente

Ações principais: correr, pegar, desviar, fintar, unir a corrente

Número de jogadores: 10-15

Área de jogo: livre de obstáculos

Duração: 10-15 minutos

- Idéia central do jogo

O início deste jogo se assemelha ao de "pegar o par", Todo jogador que foi tocado segura a mão do último, de maneira a ir-se formando uma corrente. O direito de tocar um companheiro só é conferido ao primeiro e ao - último jogador da corrente. Se esta se rompe, o jogo é interrompido e só recomeçará quando todos os jogadores estiverem novamente na formação inicial.

Atividade de Lançamento

Bola aos pinos (com guardião)

Ações principais: lançar, mirar, fintar, acertar, desviar, empurrar

Número de jogadores: 15-20

Material: 10 -15 pinos e bolas de ginástica

Área de jogo: ginásio de esportes

Forma de organização: em coluna por dois, de frente

Duração: 10-15 minutos

- Idéia central do jogo

Em uma coluna dupla, de frente (círculo), estão colocados os participantes, em dois grupos que se defrontam. Atrás de cada jogador se encontra um pino armado. Cada jogador procura derrubar o pino de seu adversário com uma bola de ginástica, mas ao mesmo tempo defender o seu pino. No caso de o pino ser derrubado pelo acerto de uma bola, ou pelo passo desajeitado do jogador, este deve ser eliminado. Vencerá o grupo que derrubar todos os pinos do adversário em primeiro lugar.

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

- Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.
- Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.
- Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.
- Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.
- Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.
- Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA Nº 10

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

- **Objetivos:**

Ao andar sobre uma tábua, passando por sobre 2 barras transversais, e ao lançar uma bola num alvo, o aluno demonstra equilíbrio dinâmico, lateralidade, controle visual e motor e coordenação entre a mão e o olho.

- **Equipamento:** tábuas de caminhar alta, intermediária e baixa, pneu de bicicleta, 2 barras transversais e colchões.

- **Propostas**

1. **Revisão:** tábua alta ou intermediária - andar para frente até ao meio da tábua, carregando uma bola de 18 cm de diâmetro, quicá-la e pega-la em lados alternados da tábua; continuar andando até o fim da tábua.
2. **Tábua baixa** - andar para frente carregando uma bola de 18 cm de diâmetro, passar por sobre a barra transversal, andar até o meio da tábua, quicar a bola dentro dos pneus colocados em ambos os lados da tábua e pegá-la; andar para frente e passar por sobre a segunda barra.

Ênfase: tábua baixa - desviar o foco visual à medida que o aluno anda pela tábua, da primeira barra transversal para o pneu, para a segunda barra transversal, e não olhar para os pés.

- **Objetivos:**

Ao se movimentar sobre a tábua de caminhar e, simultaneamente quicar e pegar uma bola, o aluno demonstra equilíbrio, lateralidade e coordenação entre a mão e o olho.

- **Equipamento:** tábuas de caminhar alta, intermediária e baixa, 2 barras transversais, 2 pneus de bicicleta, bola e colchões.

- **Propostas:**

1. **Revisão:** tábua alta ou intermediária - andar para frente, carregando uma bola com 18 cm de diâmetro; passar por sobre a barra transversal, quicar a bola dentro dos pneus colocados de ambos os lados da tábua e pegá-la após cada dois passos.
2. **Tábua baixa** - andar para frente carregando uma bola com 18 cm de diâmetro, quicar e segurar a bola a cada dois passos.

Ênfase: tábua baixa: empurrar a bola para que quique no chão, e não apenas deixar que ela caia. Manter os olhos focalizados na bola.

Atividade de Corrida

1. Pára-cabrito, corre-cabrito

Ações principais: correr, pegar, desviar, fintar e procurar o companheiro

Número de jogadores: 10-15

Área de jogo: livre de obstáculos

Duração: 5 - 10 minutos

- Idéia central do jogo

Um terço dos jogadores são os "pegadores", reconhecidos por meio de determinada característica (faixa colorida, vestimenta ou semelhante). Sua tarefa se concentra em tocar os demais corredores. Quando alguém for tocado com o chamamento "Pára, cabrito!", deve ficar de cócoras. Os corredores livres ainda podem salvar os abatidos com o chamamento "Corre, cabrito!" O jogo só termina quando todos os corredores se encontram de cócoras.

Atividade de Lançamento

Qual o grupo com os lançadores mais precisos?

Neste jogo eliminou-se o fator velocidade. A cerca de 5 m de distância da linha de lançamento, coloca-se 1 pneu deitado e os alunos tentam lançar a bola dentro do pneu. Aumentam-se o número de pneus e a distância dos alunos com relação aos pneus, ou então dividem-se alunos em dois ou três grupos e faça uma disputa.

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

- Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.
- Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.
- Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.
- Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown

& Benchmark. 2ª ed.

Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.

Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA Nº 11

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

- **Objetivos:**

Ao andar sobre uma tábua e ao quicar e agarrar uma bola em 4 pneus, o aluno demonstra equilíbrio, lateralidade, direcionalidade e coordenação entre a mão e o olho.

- **Equipamento:** tábuas de caminhar alta, ou intermediária e baixa, bola, 4 pneus de bicicleta e colchões.

- **Propostas:**

1. Revisão: tábua alta ou intermediária: andar para frente carregando uma bola de 18 cm de diâmetro, quicar e pegá-la de 2 em 2 passos.

2. Tábua baixa - andar para frente carregando uma bola de 18 cm de diâmetro, quicar e pegá-la em 4 pneus colocados em ambos os lados da tábua (pneu esquerdo, pneu direito, pneu esquerdo, etc.).

Ênfase: tábua baixa - dedos dos pés apontados para frente, enquanto são efetuadas manobras sobre a tábua (os pés não giram para os lados, quando a bola é quicada nos pneus). Melhor é fazer com que o aluno verbalize “direita” ou “esquerda”, quando a bola é quicada no pneu.

- **Objetivos:**

Ao se equilibrar como um avião sobre a perna esquerda (e a seguir sobre a perna direita) nos alvos (pneus), sobre uma tábua de caminhar, o aluno demonstra equilíbrio estático, orientação espacial e controle unilateral.

- **Equipamento:** tábua de caminhar (alta ou intermediária, e baixa), e pneus de bicicleta, bola e arcos.

- **Propostas:**

1. Revisão: tábua alta ou intermediária - quicar e pegar a bola em 4 pneus colocados em lados alternados da tábua.

2. Tábua baixa - andar para frente e efetuar a postura do avião sobre o pé esquerdo (dentro do pneu); continuar a andar até o 2º pneu e efetuar a postura do avião sobre o pé direito.

Ênfase: tábua baixa - ao efetuar a postura do avião, o aluno equilibra-se para frente flexionando o tronco e estendendo os braços lateralmente. O aluno equilibra-se somente sobre um dos pés.

Atividade de Corrida

Corrida competitiva dos números

Ação principal: correr - diversas posições de partida

Número de jogadores: 20-30

Área de jogo: ginásio de esportes, livre de obstáculos

Forma de organização: em bloco; em forma de estrela

- Idéia central do jogo

Diversos grupos são numerados de tal forma que cada corredor tem seu número determinado. Quando um número é chamado, todos os jogadores portadores deste número devem competir. O vencedor é aquele que primeiro retorna ao seu lugar. Este jogo pode ser realizado em diversas formações.

Atividade de Lançamento

Para estimular a velocidade de lançamento (em combinação com a precisão)

a) Cada lançador pode lançar dez bolas - que estão amontoadas ao seu lado, no solo - em direção a um alvo (maças distribuídas no ginásio de esportes, círculos traçados na parede, ao ar livre). Quem é capaz do maior número de acertos em um tempo determinado?

b) Atrás de um plinto, um aluno movimenta um aro, elevando-o ou abaixando-o. De cinco lançamentos, quem faz o maior número de acertos?

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.

Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.

Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.

Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown

& Benchmark. 2ª ed.

Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.

Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA Nº 12

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

• **Objetivos:**

Ao andar sobre uma tábua focalizando sua atenção num alvo móvel, o aluno demonstra equilíbrio dinâmico, “acompanhamento” ocular, e lateralidade.

- **Equipamento:** tábua de caminhar alta ou intermediária e baixa, 2 pneus de bicicleta, pequena bola com cordão ligado a ela e colchões.

• **Propostas:**

1. Revisão; tábua alta ou intermediária - andar para frente e fazer a postura do avião em cada um dos pneus, primeiramente sobre o pé esquerdo e a seguir sobre o pé direito.
2. Tábua baixa - andar para frente e acompanhar com os olhos a bola oscilante. A bola é mantida ao nível dos olhos, na extremidade da tábua (use uma bola de plástico ou de espuma, suspensa por um cordão). A bola oscila de uma lado para outro, lentamente.

Ênfase: tábua baixa - a cabeça não se move de uma lado para outro, ao acompanhar a bola. Os olhos devem seguir o movimento da bola, sem que a cabeça se movimente.

• **Objetivos:**

Ao arremessar e receber uma bola com o professor, durante movimentação ao longo de uma tábua de caminhar, o aluno demonstra equilíbrio dinâmico, percepção tátil e coordenação entre a mão e o olho.

- **Equipamento:** tábuas de caminhar alta ou intermediária e baixa, bola e colchões.

• **Propostas:**

1. Revisão - tábua alta ou intermediária - andar para frente, equilibrando-se sobre as mãos e os pés (passo do gato), até chegar ao fim da tábua.
2. Tábua baixa - andar para frente carregando uma bola de 18 cm, arremessá-la e recebê-la com o professor (aproximadamente 3 arremessos e recepções com as palmas das mãos voltadas para cima).

Ênfase: tábua baixa - o aluno arremessa e recebe a bola cada vez que dá alguns passos. Os olhos acompanham a bola.

Atividade de Corrida

Corrida em círculo e estafeta dos quatro cantos

Ação principal: correr - diversas posições de partida

Número de jogadores: 20-30

Área de jogo: ginásio de esportes, livre de obstáculos

Formas de organização: grupos, círculos, blocos

- Idéia central do jogo

O percurso desta estafeta é um círculo ou um quadrado. Cada corredor corre ao redor do círculo ou do quadrado para entregar o bastão ao corredor seguinte (ou liberá-lo para a partida, através de uma palmada na mão).

Atividade de Lançamento

Bola à torre

No centro de cada um de dois círculos - distância de 20 a 30 m - está um cavalo (de ginástica) e sobre este um medicinebol. O diâmetro dos círculos é de 5-6 m. Duas equipes (cada qual com 4-6 alunos) estão em competição. Quando a bola é derrubada, marca-se um ponto (ao ar livre pode-se simplesmente amarrar três bandeirinhas, de tal maneira que sobre elas possa ser colocado um medicinebol.) Joga-se com bolas que podem ser facilmente agarradas com a mão, como pelotas, bolas de tênis ou de borracha, bolas de handebol).

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.

Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.

Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.

Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.

Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.

Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA Nº 13

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

- **Objetivos de desempenho**

Ao andar sobre uma tábua com os olhos vendados, o aluno demonstra equilíbrio dinâmico e percepção tátil e cinestésica.

- **Equipamento:** tábuas de caminhar, bola, colchões e venda.

- **Propostas:**

1. **Revisão:** tábua alta ou intermediária - andar lentamente para frente, carregando uma bola de 18 cm de diâmetro; arremessar e recebê-la (com um auxiliar).
2. **Tábua baixa** - andar para frente, com os olhos fechados (cobertos) e manter o equilíbrio.

Atividade de Lançamento

Bola à Torre

No centro de cada um de dois círculos - distância de 20 a 30 m - está um cavalo (de ginástica) e, sobre este, um medicinebol. O diâmetro dos círculos é de 5-6 m. Duas equipes (cada qual com 4-6 alunos) estão em competição. Quando a bola é derrubada, marca-se um ponto (ao ar livre pode-se simplesmente amarrar três bandeirinhas, de tal maneira que sobre elas possa ser colocado um medicinebol). Joga-se com bolas que podem ser facilmente agarradas com a mão, como pelotas, bolas de tênis ou de borracha, bolas de handebol).

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos

grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.

Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.

Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.

Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.

Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.

Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA Nº 14

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

Nesta etapa, serão criados exercícios de equilíbrio no banco sueco, seguindo o anexo:

1. Variando o tamanho da base:
 - banco na posição normal;
 - utilizar o banco invertido.
2. Modificando a altura da base:
 - colocar o banco sueco sobre outros bancos suecos ou semelhantes;
 - apoiar o banco sueco sobre outros aparelhos.
3. Mudando os planos de inclinação na base do banco sueco:
 - inclinados;
 - combinações e percursos com planos distintos.
4. Movimentos na base de sustentação:
 - movimentos no banco sueco a partir de um movimento determinado de deslocamento;
 - movimentos constantes no banco sueco durante todo o deslocamento.

• **Exercícios:**

1. Caminhar sobre a barra do banco; de frente; lateralmente; de costas, variando qualquer das formas acima em deslocamento.
2. Caminhar, variando a posição das pernas; elevando os joelhos; elevando a perna estendida; separando as pernas (lateralmente).
3. Caminhar flexionando e estendendo a perna apoiada; semiflexionando as pernas; e fazendo flexão total.
4. Caminhar em 4 apoios sobre a barra; realizar para frente, e para atrás.
5. Caminhar em 4 apoios; com apoio de um só pé; outra perna com extensão para o lado.
6. Extrair propostas para efetuar, com o banco em posição invertida, deslocamentos em 2 apoios ou 4 apoios; combinando com outros bancos; combinando com vários bancos; sobre bancos em planos inclinados.

Atividade de Corrida

1. “Avião-pegador”

- **Formação:** crianças dispersas; um elemento destacado (avião).
- **Desenvolvimento:** A um determinado sinal, o elemento destacado sairá perseguindo os colegas, imitando um avião. Aquele que se vir em perigo de ser apanhado pára, equilibrando-se sobre uma perna e elevando os braços lateralmente, imitando um avião. O

perseguidor não poderá pegá-lo, enquanto ele se mantiver nesta posição. Quando o “avião” conseguir apanhar uma das crianças, esta irá substituí-lo.

2. Cara ou coroa (variações)

- Formação: dispõem-se os jogadores em duas fileiras, dorso a dorso, ficando todos sobre a linha que divide o campo em duas zonas: cara e coroa (variações). Cada equipe terá á sua frente, a uma distância de 10 metros, o pique, representado por uma linha da quadra.
- Desenvolvimento: Ao grito de “cara” ou “coroa”, dado pelo professor, os jogadores do campo designado correrão para o pique, perseguidos pelos adversários.

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

- Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.
- Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.
- Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.
- Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.
- Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.
- Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA N.º 15**Parte Inicial**

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

- Tema: equilíbrio com presença de elementos externos no controle do equilíbrio.
- Organização: sobre cada banco sueco, agrupar um número par de alunos; atuarão em pares. Nos primeiros exercícios, um dos membros de cada par estará no extremo do banco; realizarão os exercícios cruzando-se.
- Exercícios:
 - Sobre um banco apenas:
 1. Aos pares, entrando cada um por um extremo do banco, deverão passar um pelo outro sem cair. Podem se ajudar, utilizando uma das mãos, apenas uma, ou podem fazer o exercício sem agarrar as mãos.
 2. Deverão enfrentar-se sobre o banco e agarrar-se pelas mãos, tentando atrair para si o companheiro. Podem agarrar pelas mãos, com uma só mão. Com apoio de um só pé sobre o banco.
 3. Sobre o banco, deverão se enfrentar, tentando derrubar o companheiro, utilizando as mãos, utilizar um dos pés (evitar golpes) – só com os pés.
 4. Lutar no banco: a metade do participantes sobe no banco, o resto fica no solo. Tentarão deslocar do banco os que estão em baixo, depois invertem.
 5. Em um extremo do banco subir por par, apoiados pelas mãos e braços estendidos, mantendo o equilíbrio e avançando ao longo do banco: ambos de frente; um de costas para o outro; os dois de costas.
 - Sobre dois ou mais bancos:
 6. Lutar, aos pares, para derrubar o companheiro que se encontra na frente, empurrando as mãos e ombros. Permitir abordar o banco contrário, apoiando um só pé.
 7. Com os pés, ou melhor, com a sola do pé.
 8. Todos no banco, os alunos situados sobre um dos bancos formam equipe e tratam de derrubar os do outro banco, devendo obedecer a certas limitações a fim de evitar procedimentos bruscos.

Atividade de Lançamento

Estourar balões

O professor fixa numa parede, a uma altura de cerca de 3 metros, vários balões de gás. As crianças se municiam de pequenas bolas de borracha ou de meia, posicionando-se a uma distância de aproximadamente 5 metros dos alvos. A um sinal, tentam estourar os balões, lançando as bolas. Sem dúvida alguma, todos se esforçam para acertar os balões, no que se divertem muito.

Essa atividade comporta inúmeras variações, dependendo da criatividade de quem a orienta e do espaço que possua quem a pratique.

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

- Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.
- Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.
- Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.
- Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.
- Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.
- Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA N.º 16

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

- Tema: equilíbrio depois de um salto
- Organização: distribuir os alunos por grupos, que deverão estar a uma certa distância dos bancos que permita tomar vários passos de corrida. Conforme se observa uma maior segurança na queda, depois de dois saltos, podem-se introduzir novas combinações de saltos.

Exercícios:

1. Correr sobre o banco, apoiando um pé sobre ele, saltar em distância e cair sobre o próprio banco (banco em posição normal; banco invertido).
2. Subir no banco e deslocar-se; saltar e correr de novo sobre o próprio banco: abrir as pernas; elevar os joelhos.
3. Correr sobre o banco e saltar, superando um pequeno obstáculo situado sobre ele (por exemplo uma bola). Pode-se cair sobre um dos pés, ou sobre os dois pés. Fazer os movimentos acima com o banco invertido.
4. Um aluno fica sentado no centro do banco, os demais correm e saltam sobre o aluno para o outro lado. Aumentar a altura do aluno, que se faz de obstáculo.

Atividade de Corrida

Revezamento com bola

- Preparação: os alunos serão colocados em várias colunas por um, atrás de uma linha de partida.
 - Coloca-se, a 12 metros dessa linha, uma corda a uma altura de 2 metros. Traça-se uma outra linha a 2 metros da corda.
 - Evolução: dado o sinal, o aluno de nº 1 de cada equipe correrá até a segunda linha, jogará a bola por cima da corda e correrá para apanhá-la antes que ela bata no solo. No mesmo local onde a apanhou, deverá lançá-la ao aluno de nº 2, que deverá fazer os mesmos movimentos.
- Obs.: o aluno poderá deixar a bola bater apenas uma vez no chão.

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe

diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.

Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.

Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.

Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.

Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.

Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA N.º 17

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

- Tema: equilíbrio sobre uma base móvel
- Organização: todos os exercícios desta série devem ser realizados, chamando-se a atenção dos alunos sobre a responsabilidade do perigo que podem provocar se exagerarem nos movimentos no banco.
- Exercícios:
 1. Um banco inclinado em posição invertida, apoiado no centro de outro banco. Caminhar sobre ele até conseguir equilibrar-se horizontalmente; depois baixar para o outro lado, provocando de novo sua inclinação; fazer o deslocamento de costas.
 2. Caminhar com pernas abertas e mãos apoiadas sobre o banco, transportando um companheiro a cavalo sobre as costas; realizar movimentos de tronco tentando desequilibrar-se.
 3. Um extremo do banco sustentado por um aluno que se move de um lado para outro; outros tratam de subir e baixar o banco.
 4. O banco deve estar sustentado pelos extremos e elevado do solo por dois companheiros que se movem de abaixo e acima e vice-versa, enquanto um terceiro, situado de pé no centro do banco, tentará se manter equilibrado.

Atividade de Lançamento

Vamos à caça

Local: terreno plano

Material necessário: uma bola

Número de jogadores e disposição: um grupo de alunos reunidos, sendo um deles o caçador (com a bola na mão) e os outros a caça

- Procedimento: dado o sinal de início, todos os jogadores se dispersam em várias direções. Após contar até 5, o caçador poderá atirar a bola num dos jogadores. Se não conseguir acertar, deverá retomar a bola e tentar novamente alcançar uma caça. Aquele que for alcançado se transformará em cão do caçador, podendo com ele passar a bola até conseguirem um novo cão de caça. A bola deve ser atirada sempre do local onde foi apanhada. Utilizar algum tipo de roupa que difere os caçadores.

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.

Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.

Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.

Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.

Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.

Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.

Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA N.º 18

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

- Tema: equilíbrio depois de um salto
- Organização: distribuir os alunos por grupos, a certa distância dos bancos, de forma que se permita tomar vários passos de corrida. Conforme se observa uma maior segurança na queda, depois de dois saltos, podem-se introduzir novas combinações de saltos.
- Exercícios:
 1. Correr sobre o banco, apoiando um pé sobre ele, saltar em distância e cair sobre o próprio banco - banco em posição normal: banco invertido.
 2. Subir sobre o banco e deslocar-se. Saltar e correr de novo sobre o próprio banco: abrir as pernas; elevar os joelhos.
 3. Correr sobre o banco e saltar superando um pequeno obstáculo situado sobre ele, por exemplo uma bola; cair sobre um dos pés; cair sobre os dois pés; fazer os movimentos acima com o banco invertido.
 4. Um aluno no centro do banco fica sentado, enquanto os demais, correm e saltam sobre o aluno para o outro lado; aumentar a altura do aluno, que se faz de obstáculo.

Atividade de Lançamento

Um dos alunos será escolhido para correr com uma cestinha amarrada nas costas enquanto seus colegas tentarão arremessar as bolas de jornal, ou outro material semelhante, fazendo-as cair dentro dela. No início haverá certa dificuldade em acertar a cestinha porque o colega irá correr para longe e bem rápido para dificultar os arremessos. Deixar as crianças experimentar as dificuldades de arremessos, devendo o colega que estiver com a cestinha fazer vários movimentos, por exemplo, correr, andar, mudar de direções constantes, parar de repente, etc.

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

- Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.
- Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.
- Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.
- Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.
- Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.
- Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA N.º 19

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Equilíbrio

1. Tema: equilíbrio depois de um salto
2. Organização: distribuir os alunos por grupos, a uma certa distância dos bancos, de forma que se permita tomar vários passos de corrida. Conforme se observa uma maior segurança na queda, depois de dois saltos, podem-se introduzir novas combinações de saltos.

• Exercícios:

1. Correr sobre o banco, apoiando um pé sobre ele; saltar em distância e cair sobre o próprio banco; banco em posição normal; banco invertido.
2. Subir no banco e deslocar-se. Saltar e correr de novo sobre o próprio banco: abrir as pernas; elevar os joelhos.
3. Correr sobre o banco e saltar, superando um pequeno obstáculo situado sobre ele, por exemplo uma bola; cair sobre um dos pés; cair sobre os dois pés; fazer os movimentos acima com o banco invertido.
4. Um aluno no centro do banco fica sentado, enquanto os demais correm, saltam sobre o aluno para o outro lado; aumentar a altura do aluno, que se faz de obstáculo.

Atividade de Corrida

Revezamento com bola

- Preparação: os alunos serão colocados em várias colunas por um, atrás de uma linha de partida.

Coloca-se, a 12 metros dessa linha, uma corda a uma altura de 2 metros. Traça-se uma outra linha a 2 metros da corda.

- Evolução: dado o sinal, o aluno de nº 1 de cada equipe correrá até a segunda linha, jogará a bola por cima da corda e correrá para apanhá-la antes que ela bata no solo. Só no mesmo local onde a apanhou deverá lançá-la ao aluno de nº 2, que deverá fazer os mesmos movimentos.

Obs: o aluno poderá deixar a bola bater apenas uma vez no chão.

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os

acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

- Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.
- Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.
- Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.
- Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.
- Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.
- Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

Grupo Experimental (GE) AULA N.º 20

Parte Inicial

Introdução e Aquecimento: O professor deverá explicar aos alunos quais atividades serão desenvolvidas naquela aula e tentar explicar como será o jogo, deixando em seguida os alunos ter contato com os objetos que serão utilizados na aula.

Duração aproximada de 5 min.

Parte Principal - Jogos de Exercícios (prática dos Padrões Fundamentais de Movimento - equilíbrio, lançamento e corrida)

Atividade de Corrida

1. “Avião-pegador”

- **Formação:** crianças dispersas, um elemento destacado (avião).
- **Desenvolvimento:** A um determinado sinal, o elemento destacado sairá perseguindo os colegas, imitando um avião. Aquele que se vir em perigo de ser apanhado pára, equilibrando-se sobre uma perna e elevando os braços lateralmente, imitando um avião. O perseguidor não poderá pegá-lo, enquanto ele se mantiver nesta posição. Quando o “avião” conseguir apanhar uma das crianças, esta irá substituí-lo.

2. Cara ou coroa (variações)

- **Formação:** dispõem-se os jogadores em duas fileiras, dorso a dorso, ficando todos sobre a linha que divide o campo em duas zonas: cara e coroa (variações). Cada equipe terá à sua frente, a uma distância de 10 metros, o pique, representado por uma linha da quadra.
- **Desenvolvimento:** Ao grito de “cara” ou “coroa”, dado pelo professor, os jogadores do campo designado correrão para o pique, perseguidos pelos adversários.

Atividade de Lançamento

Estourar balões

O professor fixa numa parede, a uma altura de cerca de 3 metros, vários balões de gás. As crianças se municiam de pequenas bolas de borracha ou de meia, posicionando-se a uma distancia de aproximadamente 5 metros dos alvos. A um sinal, tentam estourar os balões, lançando as bolas. Sem dúvida alguma, todos se esforçam para acertar os balões, no que se divertem muito.

Essa atividade comporta inúmeras variações, dependendo da criatividade de quem a orienta e do espaço que possua quem a pratique.

Parte Final

Reunião final: 5 minutos.

Uma parte final de repouso, reflexão e relaxamento, em que o professor propõe diferentes técnicas (ex.: sentados, os alunos participam em conjunto, analisando os acontecimentos passados na aula; o professor conta uma pequena história aos alunos; deitados e de olhos fechados, os alunos, em breves momentos, descansam do esforço dispendido durante a aula).

Referências Bibliográficas

- Alberti, H & Rothenberg, L. (1984). Ensino de jogos esportivos: dos pequenos jogos aos grandes jogos esportivos. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Apostila de educação física para o ensino de 1º grau - 1ª a 4ª série.
- Capon, Jack. (1989). Planos de aula para atividades perceptivo-motoras, nível 1 São Paulo. Manole. 7ª ed.
- Freire, João Batista. (1991). Educação de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione Ltda.
- Gallahue, D. L. (1993). Developmental physical education for today's children. Indiana: Brown & Benchmark. 2ª ed.
- Hernandez, J.L. & Manchon, J.I. (1984) Cuadernos de ejercicios físicos 1. Banco sueco. Madrid. Gymnos.
- Kirsch, August. (1983). Antologia do Atletismo - metodologia para iniciação em escolas e clubes. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico.
- Neto, Carlos Alberto Ferreira. (1995). Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro. Sprint.

ANEXO 6

MATERIAL UTILIZADO NOS TESTES QUANTITATIVO E QUALITATIVO

MATERIAL UTILIZADO NAS AULAS, NAS FILMAGENS DOS TESTES E NA ANÁLISE DOS FILMES

Equipamento necessário para o teste de Lançamento

1. Local demarcado para a prova
2. Uma caixa com três bolas de tênis
3. Um obstáculo que identifique a direção do lançamento
4. Uma fita métrica de 50 metros
5. Bandeirolas numeradas de 1 a 3 para assinalar a distância alcançada para cada lançamento
6. As instruções da prova e fichas de registro de escores

Administração

1. Instrução seguida de observação do padrão de lançamento executado pelo técnico de investigação.
 - Instrução: dentro deste local demarcado, lançar a bola de tênis, com força o mais longe possível, na direção do obstáculo não podendo ultrapassar a demarcação.
2. Prática de uma tentativa para todos.
3. Prova de três tentativas seguidas.
4. O instrutor decide que a tentativa deva ser repetida se:
 - o sujeito ultrapassou a demarcação;
 - o sujeito utilizou outra técnica não recomendada;
 - o sujeito escorregou ou desequilibrou-se.

Escore

Depois do lançamento, marcar a posição do ponto de queda da bola no solo com a bandeirola (Krug, 1993).

Equipamento necessário para o teste de Equilíbrio Dinâmico

1. Trave de equilíbrio devidamente demarcada;
2. Cronômetro de centésimo de segundo;
3. Instrução da prova e ficha de registro de escore.

Administração

1. Instrução seguida de observação da execução do padrão de equilíbrio dinâmico solicitado.
 - Instrução: em cima desta trave de equilíbrio, atrás da linha de demarcação, com os braços elevados na lateral na altura dos ombros, após o sinal dado, o aluno irá andar até o outro lado, ultrapassando com um pé a demarcação, e retornar, andando para trás, até o ponto de partida. Não esquecer que, caso cair, deverá retornar ao mesmo ponto onde estava e continuar a prova.
2. Prática de um ensaio para todos os sujeitos;
3. Prova de três tentativas seguidas;
4. O cronometrista decide que o ensaio deva ser repetido se:
 - o sujeito iniciou os movimentos antes da autorização;
 - o marcador não conseguiu marcar o tempo.

MATERIAL

O material utilizado

Para as aulas:

- 1 trave baixa
- 15 bolas de tênis usadas
- 6 bolas de handebol feminino
- 1 quadra poliesportiva

Para os testes:

- 2 filmadoras
- 2 tripés
- Filmes e extensões
- 2 cronômetros Casio
- 1 trena de 50 metros
- bandeirolas para marca o ponto de queda das bolas
- pista de atletismo para o teste de lançar
- 1 caixa de giz
- planilhas, lápis, borracha

ANEXO 7

DADOS QUANTITATIVOS DO GRUPO EXPERIMENTAL

ANEXO 8

DADOS QUALITATIVOS DO GRUPO EXPERIMENTAL

GE	LANÇAR				CORRER				EQUILIBRIO			
	PRÉ		POS		PRÉ		POS		PRÉ		POS	
	AC	ER	AC	ER	AC	ER	AC	ER	AC	ER	AC	ER
Sujeito 1	9	6	9	6	11	3	13	1	10	4	10	4
Sujeito 2	9	6	12	3	12	2	10	4	8	6	8	6
Sujeito 3	7	8	9	6	12	2	13	1	9	5	12	2
Sujeito 4	8	7	11	4	2	12	11	3	8	6	13	1
Sujeito 5	7	8	7	8	5	9	9	5	9	5	10	4
Sujeito 6	13	2	13	2	12	2	12	2	9	5	11	3
Sujeito 7	6	9	11	4	6	8	9	5	10	4	11	3
Sujeito 8	7	8	7	8	11	3	12	2	8	6	10	4
Sujeito 9	9	5	7	8	7	7	11	3	10	4	14	0
Sujeito 10	12	3	13	2	7	7	11	3	10	4	11	3
Sujeito 11	11	4	13	2	13	1	14	0	9	5	13	1
Sujeito 12	7	8	8	7	5	9	10	4	9	5	13	1
Sujeito 13	3	12	8	7	8	6	11	3	9	5	13	1
Sujeito 14	9	6	11	4	6	8	11	3	10	4	13	1
Sujeito 15	4	11	9	6	6	8	7	7	8	6	11	3

Legenda

AC = Acertos

ER = Erros

ANEXO 9

DADOS QUANTITATIVOS DO GRUPO CONTROLE

ANEXO 10

DADOS QUALITATIVOS DO GRUPO CONTROLE

GC	LANÇAR						CORRER						EQUILIBRIO					
	PRÉ			POS			PRÉ			POS			PRÉ			POS		
	AC	ER		AC	ER		AC	ER		AC	ER		AC	ER		AC	ER	
Sujeito 1	5	10		8	7		10	4		10	4		11	3		10	4	
Sujeito 2	8	7		10	5		12	2		10	4		10	4		10	4	
Sujeito 3	7	8		9	6		4	10		5	9		10	4		10	4	
Sujeito 4	5	10		9	6		6	8		8	6		14	0		14	0	
Sujeito 5	6	9		14	1		12	2		9	5		9	5		9	5	
Sujeito 6	12	3		14	1		14	0		11	3		9	5		10	4	
Sujeito 7	11	4		14	1		12	2		12	2		10	4		9	5	
Sujeito 8	10	5		11	4		11	3		12	2		6	8		10	4	
Sujeito 9	12	3		15	0		8	6		10	4		9	5		10	4	
Sujeito 10	11	4		12	3		8	6		8	6		8	6		9	5	
Sujeito 11	7	8		14	1		10	4		9	5		10	4		9	5	
Sujeito 12	8	7		12	2		12	2		11	3		6	8		9	5	
Sujeito 13	5	10		12	3		6	8		7	7		8	6		10	4	
Sujeito 14	6	9		7	8		7	7		9	5		8	6		10	4	
Sujeito 15	14	1		12	3		11	3		10	4		8	6		9	5	
Sujeito 16	6	9		11	3		12	2		9	5		7	7		11	3	
Sujeito 17	11	4		13	2		14	0		13	1		9	5		12	2	
Sujeito 18	8	7		7	8		10	4		11	3		6	8		9	5	
Sujeito 19	9	6		11	4		7	8		10	4		10	4		10	4	
Sujeito 20	5	10		5	10		7	7		10	4		9	5		12	2	
Sujeito 21	5	10		14	1		6	8		12	2		11	3		10	4	

Legenda

AC = Acertos

ER = Erros