



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
FACULDADE DE CIÊNCIAS APLICADAS**



**BEATRIZ ARCARO**

# **O PAPEL E A IMPORTÂNCIA DA VIVÊNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA INFÂNCIA**

Limeira  
2016



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
FACULDADE DE CIÊNCIAS APLICADAS**



**BEATRIZ ARCARO**

## **O PAPEL E A IMPORTÂNCIA DA VIVÊNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA INFÂNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Ciências do Esporte à Faculdade de Ciências Aplicadas da Universidade Estadual de Campinas.

Orientador: Prof. Dr. Milton Shoiti Misuta

Limeira  
2016

Ficha catalográfica  
Universidade Estadual de Campinas  
Biblioteca da Faculdade de Ciências Aplicadas  
Renata Eleuterio da Silva - CRB 8/9281

Arcaro, Beatriz, 1993-  
Ar21p O papel e a importância da vivência de jogos e brincadeiras tradicionais na  
infância / Beatriz Arcaro. – Limeira, SP : [s.n.], 2016.

Orientador: Milton Shoiti Misuta.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Estadual de  
Campinas, Faculdade de Ciências Aplicadas.

1. Jogos infantis. 2. Brincadeiras. 3. Antroposofia. 4. Habilidades. 5.  
Coordenação motora. I. Misuta, Milton Shoiti, 1970-. II. Universidade Estadual de  
Campinas. Faculdade de Ciências Aplicadas. III. Título.

Informações adicionais, complementares

**Título em outro idioma:** The role and the matter of the experience in traditional games and  
entertainment in childhood

**Titulação:** Bacharel em Ciências do Esporte

**Banca examinadora:**

Aérica de Figueiredo Pereira Meneses

**Data de entrega do trabalho definitivo:** 30-11-2016

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente ao meu orientador Prof. Dr. Milton Misuta pelos conhecimentos transmitidos e pelo trabalho em conjunto. Agradeço aos meus pais e meu irmão, que mesmo longe, não mediram esforços e me apoiaram em todas as escolhas e decisões até o presente momento. Agradeço também ao meu noivo, que esteve ao meu lado desde a escolha do curso, o vestibular e por fim a aprovação. Ajudou-me nos momentos difíceis e se alegrou com etapas importantíssimas da minha vida. Muito obrigada, sem você o caminho ficaria mais longo e um pouco mais difícil. Por fim, agradeço as pessoas que cruzaram o meu caminho durante esses quatro anos de faculdade, obrigada turma 013 pelo convívio, pela copa bixo, pelas aulas na piscina, na AABB, por algumas festas e principalmente por saber, que independente das diferenças, a profissão será algo que sempre irá nos unir e fará com que queiramos ser melhores a cada dia. Muito obrigada. Por fim, agradecer as minhas amigas, que viveram essa grande loucura comigo, a faculdade. Obrigada a minha amiga e eterna dupla, Bruna, que me aguentou nos momentos de estresse, me ajudou, me ensinou e fez da minha graduação uma alegria sem fim. Saiba que você fez uma falta enorme no meu último semestre da graduação. Andressa, você chegou um pouco depois, mas a importância que você tem na minha vida é indescritível. Obrigada pelas conversas, pelos passeios, por me ajudar nos melhores e piores momentos durante todo esse processo, você foi essencial para a minha formação. Thaina e Daiane, obrigada por todos os dias que estivemos juntas, vocês fizeram a diferença durante todo esse tempo, seja pelas conversas jogadas fora ou cada aprendizado que foi passado, vocês são especiais. Agradeço a minha amiga Maressa por me ajudar desde o início da faculdade e que mesmo não estudando juntas, sempre esteve ao meu lado. Obrigada também à amiga e parceira de estágio, Monique, que me ajudou e me ensinou muita coisa em um curto período, mas que me cativou de uma maneira sem igual, menina, você é especial. Agradeço meu amigo Pedro, que durante toda a graduação fez parte do nosso trio (Bia, Pedro e Bruna). Obrigada pelos trabalhos juntos, pelas conversas e pelos ensinamentos. Por fim, agradecer aos meus amigos que sempre estiveram dispostos a me ajudar, que estão comigo desde o ensino médio ou até antes (em especial a minha amiga Monique, que está do outro lado do mundo). Muito obrigada todos vocês, cada um tem pedacinho do meu coração. Essa etapa acabou, mas a amizade que construímos até aqui terá um longo caminho pela frente. Amo vocês.

“Se a criança é capaz de se entregar por inteiro ao mundo ao seu redor em sua brincadeira, então em sua vida adulta será capaz de se dedicar com confiança e força á serviço do mundo”.

Rudolf Steiner – Pedagogia Waldorf.

ARCARO, Beatriz. O papel e a importância da vivência de jogos e brincadeiras tradicionais na infância. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências do Esporte) – Faculdade de Ciências Aplicadas. Universidade Estadual de Campinas. Limeira, 2016.

## RESUMO

O jogo e a brincadeira estão relacionados ao cotidiano das crianças e a sua importância na vida delas é imensurável. No entanto, estas vivências por parte das crianças são deixadas de lado e há o aumento na frequência diária em frente de um vídeo game, computador ou televisão. O brincar na infância vem acompanhado com significados, pois, prepara a criança para as suas relações de vida e seu meio ambiente. Através de experiências vivenciadas pelas mesmas dentro dos jogos e brincadeiras tradicionais, farão com que essas crianças se familiarizem com o ambiente e terão base para fases futuras, em que, através dos adultos, poderá acordar àquilo que foi vivenciado através dos mesmos e trazê-lo para o seu consciente (ALMEIDA, 2012). Portanto, o objetivo deste trabalho consistiu em estudar o papel e a importância da vivência de jogos e brincadeiras tradicionais com base na antroposofia. Participaram deste estudo 21 crianças de ambos os sexos com 8 anos da escola Aldo José Kuhl (Limeira/SP). As crianças participaram ativamente das atividades duas vezes por semana, em um período de uma hora totalizando 6 sessões. As brincadeiras vivenciadas pelas crianças visaram o desenvolvimento das áreas físico-motora, cognitiva, afetiva, social, linguagem, criatividade e perceptiva-motora. Os resultados obtidos mostraram a importância da vivência de jogos e brincadeiras tradicionais quando realizado com propósito e sentido, bem como para promover a interação entre as crianças, socialização e preparação das mesmas para fases futuras.

**Palavras-chave:** Jogos e brincadeiras tradicionais. Infância. Antroposofia. Habilidades. Coordenação Motora.

ARCARO, Beatriz. The role and the matter of the experience in traditional games and entreteniment in childhood. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências do Esporte) – Faculdade de Ciências Aplicadas. Universidade Estadual de Campinas. Limeira, 2016.

## **ABSTRACT**

The game and entertainment is related with the children's everyday life and its importance in their lives is immensurable. However, this kind of experience has been left behind by the kids and the hours in front of tv, video games and computer is growing up in daily frequency. The playing activity in the childhood comes with important meanings, because it prepares the kids to their life's relations and also with the environment. Through the process of living experiences inside the traditional games and entertainment, the kids will familiarize themselves with the environment and will build bases to the future steps, where, through the adults, they'll awake what was lived and bring it to the conscience (ALMEIDA, 2012). Therefore, the goal of this rehearsal consisted in study the role and the matter of the traditional games and entertainment to the children, according to the Anthroposophy. Twenty one children with the age of eight have participated, all of them were from the municipal school José Aldo Khul, In Limeira that is located in the São Paulo's state Interior, Brazil. The Kids have actively participated in their activity times, which was two time a week, totalizing six meetings at all. The games they've played sighted to the development of these areas: Physic – motor functions; cognitive; affective; social; language; creativity; perceptive – motor functions. The results that was achieved showed the importance of the traditional games when it is realized with function and meaning. It also can help on the promotion of children's interaction, socialization and preparation to the phases to come.

**Keywords:** Traditional games and entreteniment; Childhood; Anthroposophy; Skills; Motor Coordination.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|          |                                                                                                                           |    |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1 | Distribuição dos grupos .....                                                                                             | 32 |
| Figura 2 | Representação com valores percentuais da distribuição em função da Classificação do KTK pré e pós-intervenção.....        | 35 |
| Figura 3 | Resultado com valores percentuais da distribuição em função da Classificação do KTK pré e pós-intervenção por gênero..... | 36 |

## LISTA DE QUADROS

|          |                                                                                                                                                                                                                            |    |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Quadro 1 | Principiais aspectos associados ao subtema: O brinquedo, os jogos e brincadeiras.....                                                                                                                                      | 18 |
| Quadro 2 | Principais aspectos associados ao subtema: Processo de aprendizagem .....                                                                                                                                                  | 18 |
| Quadro 3 | Principais aspectos associados ao subtema: Desenvolvimento Infantil.....                                                                                                                                                   | 19 |
| Quadro 4 | Áreas Desenvolvidas. (Adaptado de Adriana Friedmann, Brincar: Crescer e Aprender - O resgate do jogo infantil, 1996) e Sentidos (Adaptado de Maurício Baldissin, Percepções Humanas – Antroposofia e Neurociências, 2014). | 28 |

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

**EMEIEF** Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental.

**KTK** Körperkoordinationstest für Kinder

## SUMÁRIO

|     |                                                                                 |    |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1   | INTRODUÇÃO .....                                                                | 13 |
| 2   | OBJETIVO .....                                                                  | 14 |
| 3   | REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....                                                      | 15 |
| 4   | Capítulo: Percepções Humanas .....                                              | 20 |
| 4.1 | Sentidos e Habilidades Perceptivas Físicas .....                                | 25 |
| 4.2 | Sentidos e Habilidades Perceptivas Intermediárias.....                          | 25 |
| 4.3 | Sentidos e Habilidades Perceptivas Superiores.....                              | 25 |
| 4.4 | Brincadeiras: Cronograma .....                                                  | 26 |
| 4.5 | Resultados – Percepções Humanas .....                                           | 27 |
| 5   | Capítulo: O Estágio do Desenvolvimento Motor.....                               | 31 |
| 5.1 | Participantes.....                                                              | 31 |
| 5.2 | O Estágio do Desenvolvimento Motor.....                                         | 32 |
|     | Bateria de teste KTK (Körperkoordinationstest für Kinder):.....                 | 33 |
|     | Coleta de Dados - KTK.....                                                      | 34 |
| 5.3 | Resultados – Desenvolvimento Motor .....                                        | 34 |
| 6   | DISCUSSÃO .....                                                                 | 37 |
| 7   | CONCLUSÃO .....                                                                 | 38 |
| 8   | REFERÊNCIAS .....                                                               | 40 |
| 9   | ANEXO.....                                                                      | 43 |
| 9.1 | Anexo 1. Relação de jogos e brincadeiras aplicados na intervenção .....         | 43 |
| 9.2 | Anexo 2. Bateria de teste KTK (Körperkoordinationstest für Kinder):.....        | 46 |
| 9.3 | Anexo 3. Vivência de Jogos e Brincadeiras Tradicionais na EMEIEF Aldo José Kuhl | 51 |

## 1 INTRODUÇÃO

O jogo e a brincadeira estão relacionados ao cotidiano das crianças e a sua importância na vida delas é imensurável. No entanto, estas vivências por parte das crianças são deixadas de lado e há o aumento na frequência diária em frente de um vídeo game, computador ou televisão.

Principalmente nas duas últimas décadas, alterações ocorridas na estrutura social e econômica da sociedade, dados os processos de modernização, urbanização e inovações tecnológicas, têm proporcionado mudanças nos hábitos cotidianos da vida do homem moderno (SPENCE e LEE, 2003).

Ao considerar este público infantil, as brincadeiras tradicionais são fundamentais, pois estas são ligadas aos costumes populares que ajudam a promover a socialização, o desenvolvimento das habilidades motoras, do respeito às regras e o cognitivo das crianças. (FRIEDMANN, 2004).

O brincar na infância vem acompanhado de significados, pois, prepara a criança para as suas relações de vida e seu meio ambiente. Através de experiências vivenciadas pelas mesmas dentro dos jogos e brincadeiras tradicionais, farão com que essas crianças se familiarizem com o ambiente e terão base para fases futuras, em que, através dos adultos, poderá acordar àquilo que foi vivenciado através dos mesmos e trazê-lo para o seu consciente (ALMEIDA, 2012).

A criança deve ficar de ponta cabeça, dar cambalhotas e subir em brinquedos, ou seja, vivenciar os jogos e brincadeiras sempre acompanhadas de um propósito e sentido e não como algo para ocupar o tempo. Essa vivência ocasionará alegria à criança, assim como, ajudará a mesma a dominar sua corporalidade e a encarnar-se. (ALMEIDA, 2012).

Um outro aspecto está relacionado à influência dos jogos e brincadeiras tradicionais para o desenvolvimento motor. A aquisição das habilidades motoras básicas é de grande importância, principalmente na primeira infância. É nesta fase que a criança adquire os movimentos motores fundamentais que são a base para que ela possa ter uma transição adequada na futura aquisição de movimentos motores específicos. (CAMPOS et al., 1996).

Os padrões motores fundamentais aparecem em várias modalidades esportivas, de jogos e de outros tipos de atividades motoras, e são caracterizados como fundamentais ou básicos, pois podem ser aplicados em diversas modalidades e situações. (CLARK, 1994).

Kiphard (1976) cita três condições ou características que satisfazem uma boa coordenação motora: (1) adequada medida de força que determina a amplitude e a velocidade do movimento; (2) adequada seleção dos músculos que influenciam a condução e orientação do movimento; (3) capacidade de alternar rapidamente entre tensão e relaxamento musculares, premissa de toda a forma de adaptação motora.

Uma das formas de avaliar o desempenho motor coordenado pode ser pela bateria de teste KTK, que avalia precisão de movimento (economia, fluência, elasticidade, regulação da tensão, isolamento e adaptação do movimento).

## **2 OBJETIVO**

O presente estudo tem por objetivo estudar o papel e a importância de jogos e brincadeiras tradicionais na infância com base na antroposofia.

Os objetivos específicos consistiram em: (a) realizar o levantamento e descrição dos jogos e brincadeiras tradicionais; (b) estudar as habilidades motoras relativas aos jogos e brincadeiras na infância; (c) Realizar a vivência de jogos e brincadeiras tradicionais com as crianças; (d) Avaliar a coordenação motora das crianças, por meio de uma bateria de teste KTK.

O trabalho foi organizado da seguinte maneira: O capítulo 3 traz a revisão bibliográfica sobre o papel e a importância da vivência de jogos e brincadeiras tradicionais na infância e também uma literatura especializada na antroposofia. No capítulo 4 discorreremos sobre os três primeiros setênios do homem e sobre a percepção humana, ou seja, os sentidos humanos segundo Rudolf Steiner. Neste contexto apresentamos o cronograma das atividades e trouxemos os resultados obtidos durante a vivência, relacionando as brincadeiras com os sentidos e habilidades perceptivas. O capítulo 5 foi destinado para o desenvolvimento motor e seus estágios, assim como, apresentar os resultados do teste ktk relativos à evolução da coordenação motora. Nos capítulos 6, 7 e 8 encontram-se respectivamente a discussão,

conclusão e as referências deste trabalho. No anexo, apresentamos a tabela com a relação de jogos e brincadeiras aplicados na intervenção e o detalhamento das tarefas que constituem o teste KTK.

### **3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

A revisão bibliográfica sobre o papel e a importância da vivência de jogos e brincadeiras tradicionais na infância foi baseada: a) na literatura específica nas áreas de ciências do esporte e educação física, que enfocam jogos e brincadeiras tradicionais, e b) na literatura especializada na área de antroposofia.

Alguns estudiosos diferenciam os termos brinquedo, jogo e brincadeira, e mostram a importância dessas atividades para o desenvolvimento do ser humano. De forma mais ampla, Sandra Regina Dellabona (2004) nos traz a ideia de que a brincadeira se refere à ação de brincar, ou seja, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não-estruturada; por outro lado, o jogo pode ser entendido como uma brincadeira que envolve regras; O brinquedo por sua vez, é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar e por fim, a atividade lúdica abrange todos os conceitos citados anteriormente.

Referente ao termo lúdico, Huizinga (2008) aborda sobre este termo desde a sua origem da seguinte maneira:

“Contrastando fortemente com a heterogeneidade e a instabilidade das designações da função lúdica em grego, o latim cobre todo o terreno do jogo com uma única palavra: ludus, de ludere, de onde deriva diretamente lusus [...] Ludus abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar (p.41)”.

Huizinga (2008) ressalta que a palavra ludus, que equivale ao jogo em geral, deixa de aparecer nas línguas românicas sem deixar qualquer vestígio.

“Em todas essas línguas, desde muito cedo, ludus foi suplantado por um derivado de jocus, cujo sentido específico (gracejar, troçar) foi ampliado para o de jogo em geral. É o caso do francês jeu, jouer, do italiano gioco, giocare, do espanhol juego, jugar, do português jogo, jogar, e do mesmo joc, juca (p.42)”.

Deste modo, segundo Huizinga (2008) o jogo pode ser entendido da seguinte forma:

“O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida “quotidiana” (p.33)”.

A relação do jogo com o lúdico (Huizinga 2008), ocorre, assim, justamente pelo fato do mesmo ser uma atividade livre e “não-séria”, ou seja, é capaz de despertar alegria e divertimento naqueles que tem o prazer de vivenciá-los. Pode-se afirmar que desde a origem, todas as características lúdicas estão inseridas no jogo, como por exemplo, ordem, tensão, movimento, mudança, etc.

Segundo Adriana Friedmann (1996), é admirável a abrangência dos comportamentos promovidos pelas brincadeiras, pois reúnem tanto atividades físicas quanto mentais e mobilizam suas disposições cognitivas, sociais e emocionais. Essas questões demonstram o quão relevante às brincadeiras são para a formação da personalidade do indivíduo.

Pode-se entender como brincadeira uma atividade livre, que não pode ser delimitada e que, uma vez gerando prazer, possui um fim em si mesmo. Tendo em vista a frequência com que as brincadeiras aparecem na infância e principalmente a importância e influência dessas no desenvolvimento das

crianças, conclui-se que a brincadeira é uma das atividades principais na infância. (Cordazzo, Scheila; Vieira, Mario Luís, 2007).

Considerando o conceito de jogo tratado anteriormente, pode-se compreender que seu objetivo na educação é estimular o desenvolvimento integral da criança, ou seja, é capaz de facilitar a aprendizagem e auxiliar na relação interpessoal entre as crianças. É por meio do jogo e da brincadeira que a criança desenvolve a consciência corporal, aprende a se conhecer e a conhecer as pessoas que estão a sua volta, estabelecendo assim, relações entre os sujeitos e os papéis que estes assumem. Os jogos e brincadeiras possibilitam ainda, o desenvolvimento cognitivo e afetivo paralelamente ao desenvolvimento motor. (Veiga, Léia; Casteleins, Vera Lúcia, 2006).

Os quadros a seguir mostram diversos autores que estudaram alguns aspectos associados aos subtemas: O brinquedo, os jogos e brincadeiras; Processo de aprendizagem e Desenvolvimento infantil. Dessa forma, tiveram grande contribuição para a elaboração do respectivo trabalho.

**Quadro 1. Principais aspectos associados ao subtema: O brinquedo, os jogos e brincadeiras.**

| <b>Título</b>                                                                                                                  | <b>Autor</b>       | <b>Ano</b> | <b>Palavras Chaves</b>                                             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|------------|--------------------------------------------------------------------|
| A arte de brincar: brincadeiras e jogos tradicionais                                                                           | FRIEDMANN, A       | 2004       | Brincadeiras; Jogos Tradicionais                                   |
| Problematizando o uso dos jogos e das brincadeiras na educação das crianças de 0 a 6 anos: uma análise de propostas exemplares | Lira, Aliandra     | 2009       | Infância; Discurso; Jogos; Brincadeiras                            |
| Educação Física no Ciclo Básico: O Jogo Como Proposta de Conteúdo                                                              | Lima, José         | 1995       | Educação Física; Jogos                                             |
| O brinquedo na educação infantil: algumas reflexões do uso do brinquedo á luz da sociedade disciplinar foucaultiana            | Rodrigues, Letícia | 2014       | Brinquedos; Educação Infantil; Michel Foucault                     |
| O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar                                                             | Dallabona, Sandra  | 2004       | O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar |
| O brincar na diversidade das famílias: análise da narrativa de familiares sobre o brincar                                      | Sitta, Valéria     | 2014       | Família; Brincar; Brinquedo; Mediação; Diversidade                 |
| Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil                                                                       | Friedmann, A       | 1996       | Brincar; Jogos Tradicionais                                        |

**Quadro 2. Principais aspectos associados ao subtema: Processo de aprendizagem.**

| <b>Título</b>                                                                                      | <b>Autor</b>                          | <b>Ano</b> | <b>Palavras Chaves</b>                                          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|------------|-----------------------------------------------------------------|
| A importância do brincar para o processo de aprendizagem no ensino fundamental                     | Dias, Camila                          | 2013       | Brincar; Desenvolvimento Emocional; Dificuldade de Aprendizagem |
| Das inteligências múltiplas ao brincar: uma perspectiva sobre a infância                           | Santos, Fernanda                      | 2008       | Inteligências Múltiplas; Educação Infantil; Brincar             |
| A Motricidade como base para a aprendizagem: O Estudo de Um Caso pela Reorganização Neurofuncional | Paternost, Verônica                   | 2000       | Motricidade; Aprendizagem                                       |
| A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento                | Cordazzo, Scheila; Vieira, Mario Luís | 2007       | Brincadeira; Aprendizagem; Desenvolvimento                      |

**Quadro 3. Principais aspectos associados ao subtema: Desenvolvimento infantil.**

| <b>Título</b>                                                                                          | <b>Autor</b>                                        | <b>Ano</b> | <b>Palavras Chaves</b>                                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|------------|---------------------------------------------------------------|
| Minha Querida Boneca                                                                                   | ALMEIDA,K.E                                         | 2012       | Papel do Brinquedo;<br>Desenvolvimento infantil               |
| Avaliação motora em educação física adaptada: teste ktk. Phorte                                        | GORLA, J. I.;<br>ARAÚJO, P. F.;<br>RODRIGUES, J. L. | 2009       | Habilidades Motoras;<br>Desenvolvimento;<br>Avaliação         |
| O lugar da brincadeira na perspectiva do desenvolvimento humano e nas diferentes áreas de conhecimento | Bosqueiro, Gisele                                   | 2009       | Brincadeira;<br>Desenvolvimento;<br>Aprendizagem              |
| A pedagogia waldorf e a educação infantil                                                              | Redaelli, Ana Paula                                 | 2003       | Antroposofia;<br>Pedagogia Waldorf;<br>Educação Infantil      |
| Quero brincar: a brincadeira de faz-de-conta e o desenvolvimento infantil                              | Vergnhanini, Natália                                | 2011       | Brincadeira; faz-de-conta; Jean Piaget;<br>Educação Infantil  |
| A Contribuição do jogo para o desenvolvimento motor da criança de educação infantil                    | Veiga, Léia;<br>Casteleins, Vera Lúcia              | 2006       | Desenvolvimento;<br>Jogos; Brincadeiras                       |
| A importância do movimento na educação infantil Waldorf                                                | Manzano, Elisa                                      | 2005       | Desenvolvimento Motor; O Brincar;<br>Movimento e Educação     |
| O jogo e a brincadeira no desenvolvimento infantil                                                     | Rejane, Flávia                                      | 2010       | Crianças; Jogos;<br>Brincadeiras                              |
| Relação entre composição corporal e a performance de padrões motores fundamentais em escolares.        | MACHADO,<br>H.CAMPOS, W. SILVA,<br>S.               | 2002       | Composição Corporal; Padrões Motores Fundamentais; Escolares. |
| Insuficiencias del movimiento y de coordinación en edad de 1ª escuela primaria.                        | KIPHARD, E.J                                        | 1976       | Educacion Del Nino;<br>Educacion Fisica;<br>Psicomotricidad.  |
| The Body Coordination Test                                                                             | KIPHARD, E.J.;<br>SCHILLING, F.                     | 1976       | BCT; Movement Assessment;<br>Coordination; Children.          |
| Avaliação da coordenação motora de escolares da área urbana do Município de Umuarama-PR Brasil.        | GORLA, J. I.DUARTE,<br>E. MONTAGNER, P. C.          | 2008       | Coordenação Corporal; Escolares;<br>Habilidades Motoras       |
| Toward a comprehensive model of physical activity. Psychology of Sport and Exercise.                   | SPENCE, J.; C.LEE,<br>R. E.                         | 2003       | Exercise; Ecological model; Behavior Theory*                  |

#### 4 Capítulo: Percepções Humanas

A arte da educação deve ter por base um conhecimento mais aprofundado do homem e neste contexto aprofundar-se na natureza humana inteira constituída de corpo, alma e espírito (Andar, falar e pensar, Rudolf Steiner). E, ainda, a vida humana ocorre em ciclos de aproximadamente 7 anos (LANZ, 2013).

Neste trabalho faremos uma breve descrição sobre os primeiros 3 setênios, e alguns aspectos importantes sobre a criança nestes setênios.

a) Primeiro Setênio - Neste setênio na criança (até os 7 anos de idade) há o aspecto sobre o desenvolvimento do organismo relacionado com as forças plasmadoras do corpo etérico. Em função disto, os seguintes aspectos são fundamentais (LANZ, 2013):

- A importância dos processos vitais (alimentação, metabolismo, sono, movimentos descontrolados);
- A permeabilidade da criança sobre tudo ao seu redor. Ou seja, a criança absorve inconscientemente tudo ao seu redor seja sobre aspectos físicos, ou sobre o clima emotivo, caráter e sentimentos das outras pessoas próximas.
- A imitação inconsciente da criança. A criança imita o comportamento das pessoas próximas, o modo de falar, as maneiras à mesa, os gestos;
  - ✓ Uma imitação mais consciente. Um pouco mais tarde, uma referência para a criança será a mãe ou a empregada relativo aos domésticos. Deste modo, brincar com seus colegas de vendedor, de médico ou de família. Este momento em desenvolvimento pode ser visto como um impulso de imitação baseada na identificação realizada pela criança;
- A fala adequada dos pais. Os pais devem falar corretamente na presença de seus filhos. Assim, o uso de uma linguagem infantil em demasia por parte dos pais não auxilia no desenvolvimento da criança, pois em seu inconsciente, esta criança espera dos adultos que sejam modelos em tudo.
- Ter um ambiente cheio de carinho e amor. “*o mundo é bom*” deve ser a compreensão da criança em idade pré-escolar. Esta compreensão pode

vir a partir de situações de sua vida como a) o leite materno que protege o recém-nascido contra a substancialidade do mundo, b) a proteção da mãe na situação de frieza do ambiente, recebendo calor e aconchego, etc.

- O fluxo da vontade, de dentro para fora, que conduz a criança aos movimentos. A criança pequena treina incansavelmente seu sistema motor. Assim, ela conquista espaços, anda, equilibra, aprende a usar o corpo pulando, correndo, engatinhando, subido em cadeiras, mesas, árvores.
  - ✓ Considerando este fluxo da vontade, é fundamental nunca inibir brutalmente, mas conduzir adequadamente a uma regularidade rítmica que se assemelhará a uma respiração composta de sístole e diástole. Deste modo, a vivência com os atos do cotidiano são importantes no sentido de harmonizar a vontade (regularidades diárias, a adoção de um horário rítmico para jogos e refeições, descanso e pequenas cerimônias).
  - ✓ Bem como, cabe ao adulto compreender esta fase como preparatória e de brincadeira, com isto não desprezar a infância. E, assim, não exigir ou dar valor às atividades conscientes e intelectuais nesta etapa.

b) Segundo Setênio – Abrange a faixa etária dos 7 aos 14 anos. Esta etapa da criança caracteriza-se como um momento com desenvolvimento bastante intenso de qualidades como o sentimento, a fantasia, a emotividade. Bem como, o próprio pensar e a memória evoluem rapidamente (LANZ, 2013).

- Importância do desenvolvimento harmonioso da personalidade. Neste setênio o trabalho deve estar focado nos sentimentos da criança, na sua fantasia criadora e em aumentar essas forças com imagens que as fecundem e elevem.
  - ✓ Em termos das atividades, a música, o canto, a fala, a eurtmia são importantes uma vez que o elemento musical se expressa mais diretamente.
  - ✓ A capacidade de aprender e a memória já evoluíram bastante, mas isto não implica que se deva trabalhar com o foco na assimilação de

informações e o raciocínio, pois neste setênio o predomínio é da vida sentimental. Isto porque, o processo que predomina na criança são reações sentimentais de simpatia ou antipatia, de admiração, de entusiasmo ou de tédio. A este processo pode-se ver como “estética”. Ou seja, a relação da criança com o mundo estabelece-se pelos aspectos e configuração dos fenômenos ao invés de conteúdos conceituais.

- O caminho que utiliza as forças sentimentais e estéticas. A importância do envolvimento sentimental no processo de aprendizagem deve-se ao fato de que deste modo os conteúdos são gravados mais rapidamente e profundamente na memória.
  - ✓ Outro aspecto importante refere-se ao cansaço provocado pelas atividades do corpo e o esforço mental. Em função disto, torna-se necessário o descanso da cabeça e dos membros. Por outro lado, o sistema rítmico (respiração e a circulação) nunca para e nem descansa. Uma vez que a vida sentimental está ligada ao sistema rítmico, aquilo que está relacionado com os sentimentos é um excelente harmonizador para as unilateralidades do trabalho mental e físico.

c) Terceiro Setênio - Neste setênio, desperta o julgamento próprio e por isto conduz a um impiedoso espírito de crítica. O adolescente quer julgar por si mesmo. O adolescente coloca em dúvida as opiniões dos outros e em questionar seus motivos (LANZ, 2013).

- Aos 14 anos, o eu nascente provoca no jovem a consciência de seu próprio existir.
  - ✓ A autoconsciência é uma das características mais incisivas do eu, e não ocorre sem lutas ou crises. A turbulência da puberdade consiste no aspecto exterior dessas crises.
  - ✓ Nesta luta decisiva, o jovem mal armado e mal preparado sai vencido ou se deforma. Por isto, a importância de sua evolução ter sido harmoniosa.
- Tornar o jovem plenamente desperto e consciente. Neste setênio, este despertar torna-se mister. E o adolescente estará mais bem preparado

para esta nova etapa da vida, desde que tenha havido o cuidado de não desperdiçar e deturpar essas forças prematuramente.

- ✓ A maturação de toda a personalidade ocorre aos 21 anos. Neste momento, torna-se fundamental que esteja estabelecida uma harmonia de todas as qualidades. Ou seja, a harmonização das forças anímicas do pensar, sentir e querer (Steiner - livro). Em outros termos, um jovem que tenha um pensar dirigido por um querer sereno, um querer dominado por um discernimento inteligente, bem como permeado por sentimentos fortes mas não egoístas.
- ✓ Desta forma, um jovem que tenha a noção de liberdade em que não é apenas um direito, mas permeado de muitas responsabilidades.
- ✓ E, com isto, trilhar o caminho para ser um “ser humano” com capacidade de determinar a si próprio, de fixar as metas de sua vida.

Rudolf Steiner, criador da antroposofia, apresenta o organismo sensório do homem constituído dos seus doze órgãos de percepção e não apenas os cinco sentidos como conhecemos normalmente. Fundamentalmente, o organismo sensório visa proporcionar ao homem a percepção do mundo que o circunda. E este mundo apresenta-se em três domínios de experiência: a) a própria corporalidade, b) a natureza exterior, e c) o nosso próximo. Para cada um destes domínios, existe um conjunto de quatro sentidos. Deste ponto de vista, o organismo sensório possibilita ao homem perceber o seu mundo exterior a partir de cada um dos sentidos, mas de forma específica e limitada. Ou seja, os sons (sentido auditivo), o calor do mundo exterior (sentido calórico), a percepção do movimento (sentido do movimento), etc. (Baldissin, 2014).

Um aspecto importante a ser destacado refere-se à questão cognitiva relacionada aos sentidos. O processo cognitivo está desmembrado em dois elementos diferentes: o perceber e o pensar. Os sentidos devem ser estimulados na infância, pois é nesse momento que há um apelo natural do corpo pela busca de percepções. No entanto, os sentidos por si só, não podem estabelecer as devidas relações entre os sentidos isolados. Devido a isto, o outro elemento importante consiste no intelecto visando o devido estabelecimento da ordem destes sentidos obtidos isoladamente. O resultado desta integração destes dois elementos está o surgimento do conceito. Para

fins de ilustração: exemplificaremos com uma situação de um homem tocando um violino. As percepções virão a partir do olho (o instrumento, as cordas), do ouvido (os sons ordenados), do sentido do movimento (os movimentos ordenados), entre outros. Com o pensar, ocorrerá a relação de todos os sentidos obtidos, de forma a chegar à conclusão de que é um homem tocando violino.

Neste contexto, a importância dos jogos e brincadeiras tradicionais consiste em proporcionar as crianças um momento para se exercitarem, se movimentarem e explorar de forma ampla as funções corpóreas, ou seja, por meio do brincar obtêm-se o conhecimento físico e ocorre o estímulo de maneira natural de todos os sentidos.

No entanto, torna-se fundamental compreender o conceito sobre a importância do brincar, segundo Steiner,

“Não podemos recair no erro de criar uma educação estetizante, dizendo que a criança deve ‘aprender brincando’. Essa é umas das piores maneiras de falar no assunto, pois uma pessoa educada desse modo se tornaria alguém que levaria a vida na brincadeira (...) Para a criança saudável, brincar não é absolutamente ‘brincadeira’, mas sim algo muito sério. Na infância, o brincar jorra da organização humana com verdadeira seriedade” (Steiner, 2000, p.22).

Em relação ao brincar, em sua natureza livre, sem estar vinculada a outras finalidades a não ser o prazer, proporciona ao ser humano criatividade, flexibilidade e autonomia. Além disso, é considerado o maior de melhor estimulador para um desenvolvimento que esteja de acordo com a maturidade etária de cada indivíduo. Dessa forma, não podemos subestimá-lo, é necessário valorizar o brincar e utilizá-lo de maneira correta.

#### **4.1 Sentidos e Habilidades Perceptivas Físicas**

Desenvolvimento e integração neurofuncional até os 7 anos de idade (Maurício Baldissin, 2014, pág. 23).

- O sentido do Tato: a percepção tátil proporciona ao ser humano o contato com o material do mundo exterior.
- O sentido Vital: através desse sentido o ser humano consegue ter consciência de sua corporalidade como um todo. É possível ter a percepção de bem-estar.
- O sentido do Movimento: é a percepção do nosso próprio movimento; Vivências da existência corpórea.
- O sentido do Equilíbrio: o sentido do equilíbrio se situa no interior do corpo e está relacionado a harmonia e relação que o nosso corpo tem com o meio ambiente.

#### **4.2 Sentidos e Habilidades Perceptivas Intermediárias**

Desenvolvimento e integração neurofuncional até os 14 anos de idade (Maurício Baldissin, 2014, pág. 53).

- O sentido do Olfato: é o sentido que age com maior intensidade na alma, provocando sensações de prazer e desprazer no estado vital. Esse sentido proporciona vínculo com a substância aromática.
- O sentido do Paladar: o paladar está relacionado com os processos metabólicos. Ele proporciona a percepção dos sabores doce, azedo, salgado e amargo.
- O sentido da Visão: o sentido da visão proporciona a vivência de luz e cor. Os olhos permitem estudar os outros sentidos e pode-se dizer que tem certo domínio sobre eles.
- O sentido Térmico ou de Calor: é o sentido que proporciona a vivência de calor e frio.

#### **4.3 Sentidos e Habilidades Perceptivas Superiores**

Desenvolvimento e integração neurofuncional até os 21 anos de idade (Maurício Baldissin, 2014, pág. 85).

- O sentido da Audição: o sentido da audição proporciona as vivências sonoras e a exploração do espaço anímico interior. Através desse sentido,

podemos penetrar profundamente na essência dos objetos, podendo determinar de que material eles são feitos.

- O sentido da Palavra: para entendermos a língua devemos abstrair seu componente musical. O sentido da palavra proporciona a vivência da Gestalt e da fisionomia até a compreensão da estrutura fonética de uma palavra.

- O sentido do Pensamento: esse sentido é formado a partir do falar. Através desse sentido conseguimos penetrar no mundo das ideias, onde prevalece a verdade e reproduzir essas ideias que ficam no mundo espiritual.

- O sentido do eu do outro: o sentido do eu do outro proporciona experimentar a essência do ser e vivenciar diretamente da configuração do caráter de outra pessoa.

#### **4.4 Brincadeiras: Cronograma**

A aplicação das atividades e a respectiva vivência por parte das 21 crianças do terceiro ano do ensino fundamental da EMEIEF Aldo José Kuhl consistiu em um programa de atividades com jogos e brincadeiras tradicionais, que foi aplicado com o auxílio do professor de Educação Física, duas vezes na semana com duração de 50 minutos, período separado para a aula de Educação Física.

O cronograma contém atividades de jogos e brincadeiras tradicionais, muitas delas não conhecidas pelas crianças, que os pais e avós brincavam na rua. O cronograma foi elaborado com o auxílio do Orientador Prof. Dr. Milton Misuta, visando respeitar a faixa etária dos participantes, a vivência dessas atividades em um espaço adequado e principalmente a repetição de algumas brincadeiras como forma de trabalhar a autonomia e segurança das crianças. A cada intervenção, antes de começar as atividades, as crianças sentavam-se em roda para que fosse apresentada a atividade do dia, após isso as crianças vivenciavam os jogos e brincadeiras propostos, e por fim, ao acabar a atividade as crianças sentavam-se em roda novamente para que fosse feita uma conversa do que foi realizado no dia.

No segundo setênio, faixa etária respectiva aos participantes deste trabalho, o foco está no desenvolvimento de qualidades como o sentimento, a fantasia, a emotividade, etc. Para isto, nesse período um aspecto a ser trabalhado na criança trata-se das questões de ritmo e repetição. Neste

contexto, algumas brincadeiras como, por exemplo, pular corda, lenço atrás e batata-quente foram vivenciadas mais de uma vez pelos alunos, visto que, por meio da repetição a criança sente-se segura e principalmente adquire autonomia diante das situações existentes dentro dos jogos e brincadeiras tradicionais.

Seguem abaixo algumas brincadeiras que foram aplicadas durante o período de agosto a novembro:

### **Seis Encontros**

**Primeiro:** Lenço Atrás; Caça-Bandeira e Pular Corda (músicas).

**Segundo:** Confeção de peteca e vivência da mesma.

**Terceiro:** Batata – Quente; Mímica (animais); Corrida do equilibrista; Queimada.

**Quarto:** Morto-Vivo; Escravos de Jó (tradicional e cantado - em roda); Corrida de Obstáculos e Telefone Sem-Fio.

**Quinto:** Mãe da rua; Jogo das pedrinhas e Nunca 3.

**Sexto:** Barra Manteiga; Jogo de formar grupos (1,4,6); Pular Corda (músicas).

### **4.5 Resultados – Percepções Humanas**

Os jogos e brincadeiras tradicionais são muito importantes na infância. Assim, visando contribuir no levantamento de aspectos e características dos mesmos, apresentamos as brincadeiras vivenciadas pelas crianças (tabela 1) com as áreas desenvolvidas (áreas físico-motora, cognitiva, afetiva, social, linguagem, criatividade e percepção motora) juntamente com os 12 sentidos (tátil, vital, movimento, equilíbrio, olfativo, paladar, visão, térmico ou calor, audição, palavra, pensamento, do eu do outro apresentados por Rudolf Steiner) que são predominantemente trabalhados. Considerando estas características, uma das funções está em integrar a parte neuro sensorial (visão, audição, tato, olfato, paladar, equilíbrio, movimento, etc) da criança ao cérebro básico. Deste modo, um exemplo está em trabalhar a questão dos balanços, uma vez que no sistema vestibular (ouvido interno) estão os canais semicirculares que estão relacionados às noções espaciais (frente, atrás, em cima, em baixo, direita, esquerda) que na antroposofia estão associadas no plano do querer, sentir e pensar.

**Quadro 4: Áreas Desenvolvidas. (Adaptado de Adriana Friedmann, Brincar: Crescer e Aprender - O resgate do jogo infantil, 1996) e Sentidos (Adaptado de Maurício Baldissin, Percepções Humanas – Antroposofia e Neurociências, 2014).**

| <b>Brincadeiras</b>     | <b>Físico Motora</b> | <b>Cognitiva</b> | <b>Afetiva</b> | <b>Social</b> | <b>Linguagem</b> | <b>Criatividade</b> | <b>Perceptivo Motora</b> | <b>Sentidos</b> |
|-------------------------|----------------------|------------------|----------------|---------------|------------------|---------------------|--------------------------|-----------------|
| Barra Manteiga          | X                    | X                | X              | X             | X                |                     | x                        | 1, 3, 7, 9.     |
| Batata-Quente           | X                    | X                | X              | X             | X                |                     | x                        | 1,3,7,9.        |
| Caça-Bandeira           | X                    | X                | X              | X             |                  | x                   | x                        | 1, 3, 7,11.     |
| Confeção Peteca         |                      | X                | X              | X             |                  | x                   |                          | 1,7,11.         |
| Corrida do Equilibrista | X                    | X                |                | X             |                  |                     | x                        | 3,4, 7.         |
| Corrida de Obstáculos   | X                    | X                |                | X             |                  |                     | x                        | 3, 4,7.         |
| Escravos de Jó          | X                    | X                | x              | X             | X                |                     |                          | 1, 3, 7, 9.     |
| Jogo das Pedrinhas      | X                    | X                | X              | X             |                  |                     |                          | 1, 3, 7.        |
| Jogo de Formar Grupos   | X                    | X                | X              | X             | X                | X                   | X                        | 1, 3, 7, 9, 11. |
| Lenço Atrás             | X                    | X                | X              | X             | X                |                     | X                        | 1, 3, 7, 9.     |
| Mãe da Rua              | X                    | X                | X              | X             | X                |                     | X                        | 1, 3, 7.        |
| Mímica                  | X                    | X                | X              | X             | X                | X                   | X                        | 3, 7, 11.       |
| Morto-Vivo              | X                    | X                | X              | X             | X                |                     | X                        | 3, 9.           |
| Nunca 3                 | X                    | X                |                | X             |                  |                     | X                        | 1, 3, 7,11.     |
| Pular Corda             |                      |                  |                |               |                  |                     | X                        | 3, 7, 9.        |
| Queimada                | X                    | X                | X              | X             |                  |                     | X                        | 3, 4, 7.        |
| Telefone Sem-Fio        |                      |                  |                |               | X                | X                   | X                        | 1, 9, 11.       |

**Legenda:** 1: tato; 2: vital; 3: movimento; 4: equilíbrio; 5: olfato; 6: paladar; 7: visão; 8: térmico ou calor; 9: audição; 10: palavra; 11: pensamento; 12: do eu do outro.

#### **4.5.1 Sentidos e Habilidades Perceptivas Físicas:**

O primeiro setênio (0 a 7 anos) é o período destinado para a aquisição de um corpo físico/corpo saudável, é nesse momento que ocorre o desenvolvimento e estruturação dos órgãos, por isso a importância de um espaço adequado, alimentação, sono e higiene. Dessa forma, para construir um corpo físico de maneira equilibrada, é necessário que a criança tenha vivências rodeadas por situações que façam com que elas percebam que o mundo é bom. Tendo em vista que o grupo de crianças é heterogêneo e cada criança traz um desenvolvimento individual, os jogos e as brincadeiras infantis visaram um momento de vivência para trabalhar os sentidos e habilidades perceptivas físicas, a fim de contribuir no desenvolvimento de cada um.

Durante toda aplicação dos jogos e brincadeiras houve o combinado para que as crianças trabalhassem a autonomia (vontade) e o limite (no momento certo) de beber água ou ir ao banheiro, assim como, descansar em dado momento do jogo quando houver a percepção de um cansaço excessivo. Deste modo, visou-se possibilitar a vivência dentro de um espaço adequado associado à percepção dos sentidos vitais.

Brincadeiras como Nunca 3, Barra Manteiga, Jogo de Formar Grupos e Confecção de Peteca visaram trabalhar o sentido do tato, provocando sensações de confiança nas crianças e devido a isto, elas puderam de certa forma descobrir seus limites e assim, respeitarem os limites do outro. Por isso a importância de realizar essa vivência, é um momento que possibilita e viabiliza o aprendizado de como tocar em seu colega sem machucá-lo ou até mesmo o jeito certo de manusear qualquer tipo de objeto, a fim de construir algo maior, que nesse caso foi à peteca.

Em relação ao sentido de equilíbrio e movimento, as brincadeiras Corrida de Obstáculos, Corrida do Equilibrista, Pular Corda e Queimada trabalharam a orientação espacial, segurança e confiança postural durante toda a aplicação desses jogos e brincadeiras, proporcionando a melhora do equilíbrio e despertando o sentimento de estarem sendo colocados e situados no mundo. Por fim, as tarefas realizadas acabaram sendo interessantes e prazerosas para as crianças, pois, o sentido do movimento próprio traz o sentimento de conforto, segurança, liberdade, autoconfiança e auto-estima, proporcionando

as crianças o sentido do “eu posso”, “eu consigo” ou “eu sei fazer”, ou seja, a partir disso há o surgimento de crianças ativas e com bastante autonomia.

#### **4.5.2 Sentidos e Habilidades Perceptivas Intermediárias**

No segundo setênio (7 a 14 anos), as forças que estavam na cabeça passaram para a região intermediária do corpo. Nesse momento há a construção do Corpo Etérico, por isso, a importância do desenvolvimento sadio do ser humano. Os pais e professores assumem um papel fundamental principalmente nesse ciclo, pois são mediadores do mundo no qual a criança está inserida, por isso a importância do combinando estipulado entre professor e aluno citado anteriormente, desenvolvendo o limite (momento certo) da criança, como por exemplo, de beber água ou ir ao banheiro.

A vivência dos jogos e brincadeiras tradicionais visou trabalhar por meio da repetição, a segurança e a autonomia das crianças, sendo que, ao realizar as brincadeiras pela segunda vez, não foi necessário à intervenção total do professor, pois, as próprias crianças começaram a se arrumar para o início da vivência. Por outro lado, brincadeiras como Escravos de Jó e Pular Corda fizeram com que as crianças aprendessem novos ritmos, assim como, ensinassem uns aos outros, músicas diferentes para a brincadeira de corda, onde todos passaram a cantar juntos.

Nessa fase trabalhamos os sentidos e habilidades perceptivas intermediárias, sendo uma delas a visão. As brincadeiras trabalharam de forma intensa o sentido da visão, uma vez que, é o órgão sensorial que participa da percepção dos outros sentidos. A Corrida do Equilibrista visou trabalhar de maneira conjunta o equilíbrio e a visão, pois, para equilibrar o objeto em cima da cabeça sem que ele caísse, era necessário olhar para um ponto fixo e se concentrar. Outros exemplos da importância da visão e da sua influência sobre outros sentidos foram durante a vivência da queimada e do jogo das pedrinhas. Na queimada só é possível acertar o outro se você conseguir enxergá-lo e arremessar a bola de maneira correta, para isso, é necessário ter a consciência do espaço tridimensional, ter direcionamento, fazer o movimento correto, arremessar com jeito e um pouco de força e obter ao longo do jogo estratégias para derrotar seu oponente. Já no jogo das pedrinhas, a visão se sobressaiu em relação ao tato (havia feijão dentro das bexigas), pois, assim que o

professor mostrou às bexigas de cores diferentes, as crianças começaram a optar pelas cores que elas mais gostavam, ignorando as outras e o que havia dentro.

#### **4.5.3 Sentidos e Habilidades Perceptivas Superiores**

No terceiro setênio (14 a 21 anos) o corpo está de certa maneira formado e já ocorreram às primeiras trocas com a sociedade, esse momento é o de questionamentos, discernimentos e a busca pela liberdade. Há a construção do Corpo Astral/Emocional saudável. A arte/beleza deve ser estimulada desde o primeiro ciclo, mas é nesse momento que ela se faz muito importante, assim como a estética. Mesmo não sendo o período que as crianças desse trabalho se encontram, algumas brincadeiras como confecção de Peteca, Escravos de Jó e Pular Corda visaram trabalhar esses aspectos, através da musicalidade e do manuseamento de objetos como jornais, barbantes e sacos plásticos para a confecção da peteca.

Nesse momento, trabalhamos os sentidos e habilidades perceptivas superiores, entre esses sentidos estão o da audição e o sentido do pensamento. Ao realizar as brincadeiras de pular corda, lenço atrás, batata-quente e escravos de Jó, trabalhamos o sentido da audição por meio da vivência dos inúmeros tipos de sons, ou seja, algumas brincadeiras possuíam suas próprias músicas e outras como Pular Corda, as crianças escolhiam na sua vez de pular uma música diferente. Por outro lado, a vivência da mímica visou trabalhar o sentido do pensamento, proporcionando as crianças um momento de reproduzirem os pensamentos (ideias) que se encontravam no seu mundo espiritual.

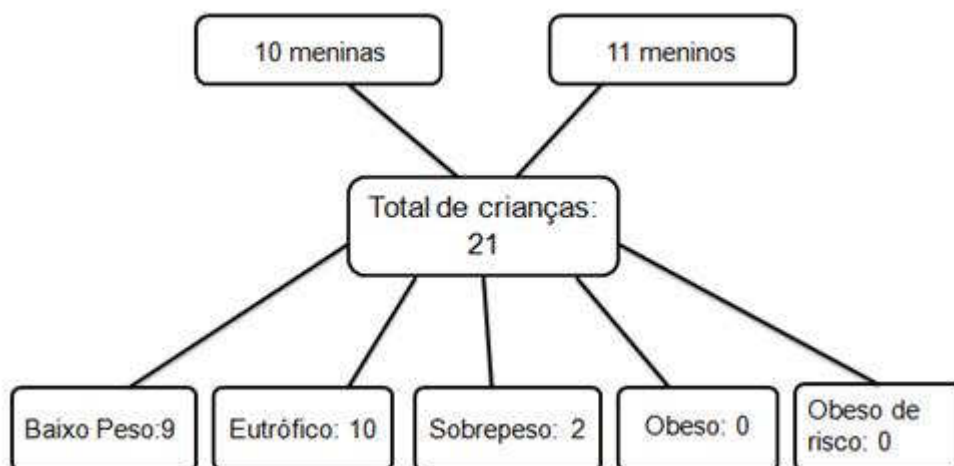
### **5 Capítulo: O Estágio do Desenvolvimento Motor**

#### **5.1 Participantes**

A amostra foi composta por 21 crianças de 8 anos de idade, de ambos os sexos, matriculadas no ensino fundamental da escola EMEIEF Aldo José Küll no município de Limeira, São Paulo. Os pais/responsáveis assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido aprovado pelo comitê de ética. As crianças foram classificadas, por meio do cálculo de IMC Infantil em: baixo peso, eutrófico, sobrepeso e obeso, como mostra o Fluxograma 1.

A massa corporal foi aferida usando uma balança digital da marca Plenna e a estatura obtida utilizando a fita métrica com escala milimétrica e esquadro. A coordenação motora foi avaliada utilizando a bateria de testes do KTK.

**FIGURA 1: Distribuição dos Grupos**



## 5.2 O Estágio do Desenvolvimento Motor

Segundo Gallahue (2005), o processo do desenvolvimento motor manifesta-se normalmente por alterações no comportamento motor. Fatores individuais, ambientais e da própria tarefa (físico/mecânicos) provocam diferenças no comportamento motor. O desenvolvimento motor é dividido por fases, sendo elas:

- 1) Fase Motora Reflexa: Estágio de codificação de informações (dentro do útero até 4 meses de idade) e Estágio de decodificação de informações (4 meses a 1 ano)
- 2) Fase Motora Rudimentar: Estágio de inibição de reflexos (do nascimento até um ano) e Estágio de pré-controle (1 a 2 anos)
- 3) Fase Motora Fundamental: Estágio Inicial (2 a 3 anos), Estágio Elementar (4 a 5 anos) e Estágio Maduro (6 a 7 anos)
- 4) Fase Motora Especializada: Estágio Transitório (7 a 10 anos), Estágio de Aplicação (11 a 13 anos) e Estágio de utilização permanente (14 anos em diante).

Com base nas fases citadas acima, destacamos as fases Motoras Fundamentais e Motoras Especializadas, uma vez que, o trabalho foi realizado com crianças de 8 anos de idade.

### **5.2.1 Fase Motora Fundamental**

Nessa fase, as crianças são capazes de explorar os potenciais motores do corpo, à medida que se movimentam através do espaço. É o momento destinado para descobrir como desempenhar uma variedade de movimentos estabilizadores, locomotores e manipulativos, primeiramente de forma isolada e com o passar do tempo, de maneira combinada (Gallahue, 2005).

### **5.2.2 Fase Motora Especializada – Estágio Transitório**

Na fase Motora Especializada, o movimento é usado como ferramenta que se aplica a diversas atividades motoras complexas que estão presentes na vida diária, na recreação e nos objetivos esportivos. É nesse período que as habilidades motoras estabilizadoras, locomotoras e manipulativas fundamentais são progressivamente refinadas, combinadas e elaboradas para ser usadas em situações relativamente exigentes. Essa fase pode ser dividida em três estágios, sendo eles: Estágio Transitório (7 a 10 anos), Estágio de Aplicação (11 a 13 anos) e Estágio de utilização permanente (14 anos em diante) (Gallahue, 2005).

No estágio transitório, que é o período destinado as crianças deste estudo (8 anos), a criança passa a combinar e aplicar as habilidades motoras fundamentais ao desempenho de habilidades motoras especializadas no esporte e na recreação. As habilidades motoras transitórias apresentam os mesmos elementos que as habilidades fundamentais, no entanto, apresentam forma, controle e precisão (Gallahue, 2005).

### **Bateria de teste KTK (Körperkoordinationstest für Kinder):**

A bateria de teste KTK (Körperkoordinationstest für Kinder), desenvolvido por Kiphard e Schilling (1974) é composta por quatro tarefas. Trata-se de uma bateria homogênea (Tarefa 01 – Trave de Equilíbrio (EQ), Tarefa 02 – Saltos Monopedais (SM), Tarefa 03 – Saltos Laterais (SL), Tarefa 04 – Transferências sobre Plataformas (TP); anexo 1), que utiliza as mesmas

tarefas para várias idades. Para isso, os conteúdos das tarefas apresentam dificuldades proporcionais ao avanço da idade. A diferenciação por idades segue os seguintes critérios: (1) aumento da altura ou distância; (2) aumento da velocidade e (3) maior precisão na execução, medida, por exemplo, em função do maior número de acertos num determinado número de tentativas (KIPHARD, 1976). Para determinar os coeficientes motores obtidos pelas crianças, utilizaram-se tabelas normativas propostas por Gorla; Araújo e Rodrigues (2009). O teste leva de 10 a 15 minutos para ser aplicado.

### **Coleta de Dados - KTK**

As coletas de dados foram realizadas no ambiente escolar, sendo que em cada coleta havia cerca de 10 crianças. Em cada dia eram realizadas as medições antropométricas e todos os testes da bateria KTK. Os testes eram realizados numa média de 20 minutos cada criança.

## **5.3 Resultados – Desenvolvimento Motor**

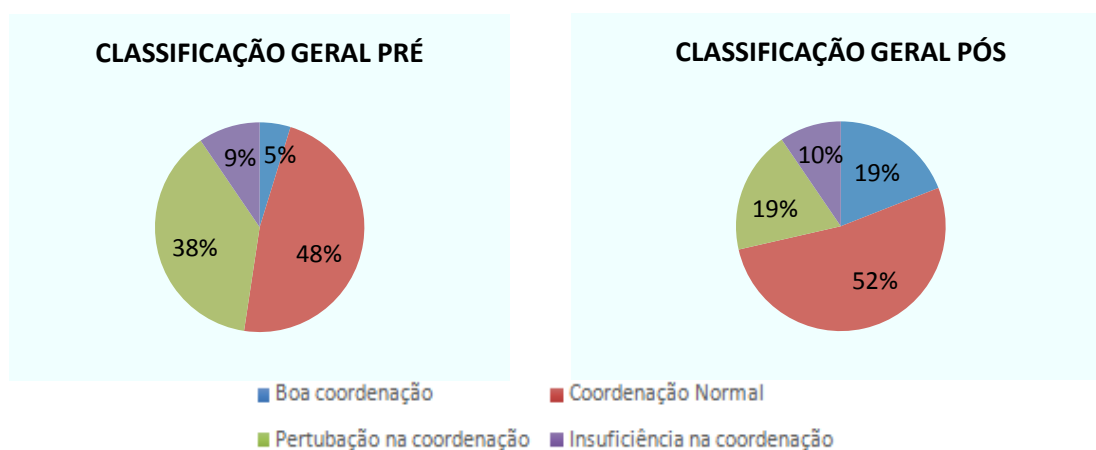
### **5.3.1 Fase Motora Fundamental**

Considerando a idade das crianças participantes deste estudo, as brincadeiras realizadas visaram trabalhar padrões de movimentos fundamentais de maneira refinada. Movimentos básicos de locomoção, manipulação e estabilização devem ser desenvolvidos na primeira infância, no entanto, durante a vivência prática trabalhou-se através de jogos e brincadeiras os aspectos relativos à deficiência das crianças e também houve o refino dessas habilidades, proporcionando o melhor desenvolvimento das crianças na realização das tarefas à medida que passaram os encontros. Brincadeiras como Jogo de Formar Grupos, Pular Corda, Batata-Quente, Mãe da Rua, Lenço Atrás, Caça Bandeira e Barra-Manteiga são atividades locomotoras que visaram desenvolver e refinar a corrida e o saltar/pular. Atividades manipulativas, como Queimada, Batata-Quente, Confeção de Petecas e etc trabalharam o arremesso, a manipulação e a forma de apanhar determinados objetos, sempre com ênfase na melhora das habilidades. Por fim, atividades estabilizadoras, que exigiam das crianças andar com firmeza e equilíbrio, puderam ser encontradas nas brincadeiras como Corrida do Equilibrista, Corrida de Obstáculos e até mesmo no pular corda.

### 5.3.2 Fase Motora Especializada – Estágio Transitório

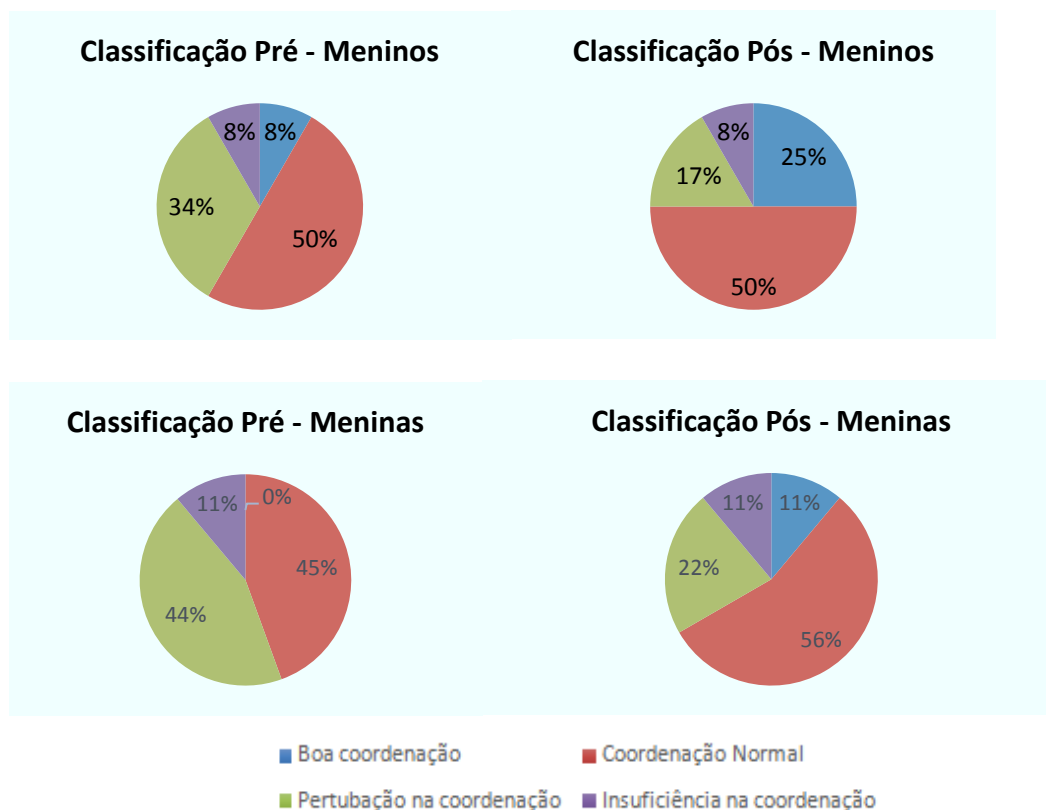
Considerando a idade das crianças deste estudo (8 anos), podemos compreender, segundo Gallahue, que é nesse período (estágio transitório) que geralmente há combinação das habilidades motoras fundamentais com as habilidades motoras especializadas. A partir disso, foi possível notar durante a aplicação dos jogos, que o desenvolvimento das crianças em algumas brincadeiras como Pular Corda, Batata Quente e Lenço Atrás foi superior quando comparados com Queimada e Caça Bandeira por exemplo. Nas brincadeiras de Pular corda, corrida do equilibrista, barra manteiga, lenço atrás e batata quente foram brincadeiras que de longe foi possível observar forma, precisão e controle durante toda a sua vivência, principalmente quando houve a repetição de algumas delas, proporcionando as crianças segurança e autonomia. Por outro lado, brincadeiras como queimada e caça bandeira, que exigiam da criança trabalho em equipe, estratégia, percorrer um campo maior do que estava acostumada, orientação espacial, etc. acabou sendo desinteressante após alguns minutos de vivência, conforme Gallahue (2005), crianças nesse período são aut centradas e não conseguem realizar atividades em grupos por períodos longos de tempo.

A distribuição com valores percentuais da distribuição relativa à classificação geral do teste KTK indicou melhoras nos resultados de coordenação pós-intervenção. As melhoras nos níveis de classificação pós-intervenção foram: coordenação normal (pré: 48% e pós: 52%); boa coordenação (pré: 5% e pós: 19%); perturbação na coordenação (pré: 38% e pós: 19%); e insuficiência na coordenação (pré: 9% e pós: 10%).



**FIGURA 2.** Representação com valores percentuais da distribuição em função da Classificação do KTK pré e pós-intervenção.

Considerando o aspecto de gênero, a distribuição percentual da classificação geral do KTK indicou melhoras pós-intervenção tanto para as meninas quanto para os meninos (figura 2).



**Figura 3. Resultado com valores percentuais da distribuição em função da Classificação do KTK pré e pós-intervenção por gênero.**

Nos resultados pré-intervenção, os meninos apresentaram resultados superiores da classificação do KTK em relação às meninas em que 50% dos meninos apresentavam coordenação normal e 34% perturbação na coordenação. As meninas apresentaram 45% coordenação normal, 44% perturbação na coordenação e 11% insuficiência na coordenação. Após a intervenção com jogos e brincadeiras tradicionais houve melhora no percentual de classificação dos dois grupos, entretanto no grupo das meninas a maioria da amostra, ou seja, 56% apresentou coordenação normal, houve melhora na perturbação na coordenação caindo para 22%, além de, ocorrer um aumento de 11% na boa coordenação. Já os meninos 67% da amostra apresentaram dados satisfatórios na classificação do KTK (25% boa coordenação e 50% coordenação normal), 17% perturbação na coordenação e 8% insuficiência na coordenação.

## 6 DISCUSSÃO

Diversos autores estudaram a importância do brincar e qual a sua contribuição na vida de cada indivíduo.

Sobre a importância do brincar, Kishimoto (2003, p.13) destaca:

[...] no contexto cultural e biológico as atividades são livres, alegres e envolve uma significação. É de grande valor social, oferecendo possibilidades educacionais, pois, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo preparando para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais.

Piaget (1951) por sua vez, acredita que brincadeira não é um mero passa-tempo, sendo que pode ser usada como fonte avaliativa e ferramenta para interagir com o processo ensino-aprendizagem. Pilar Manzano (2004) ressalta que as crianças devem se movimentar de diversas maneiras, subir em árvores, pular corda, balançar e se equilibrar em troncos irregulares, pois, dessa maneira elas adquirem habilidades corporais e maior autoconfiança por meio dos erros e da repetição de habilidades. Nesse contexto, por meio da vivência dos jogos e brincadeiras tradicionais, como foram apresentados nos resultados, os sentidos que a antroposofia apresenta (sentido do tato, movimento, equilíbrio, calor, visão, etc.) foram trabalhados proporcionando à criança a percepção do mundo que a circunda. Além disso, brincadeiras de pular corda, lenço atrás e batata-quente foram vivenciadas mais de uma vez pelas crianças, visto que a repetição visa proporcionar confiança e autonomia a elas. Um reflexo disto pode ser visto pela forma como a brincadeira se desenvolveu, não necessitando da intervenção total do professor e as crianças conseguiram se organizar e realizar a brincadeira de maneira correta, com a contribuição do saber de cada aluno ali presente. Ainda sobre a autoconfiança que a brincadeira é capaz de proporcionar, o professor da Universidade de Harvard, Sparrow (2004) nos mostra que se dermos à criança autoconfiança,

ela passa a encarar os desafios e terá coragem o suficiente de correr riscos e ainda tentar aprender algo que ainda não sabe.

Um estudo realizado por Coohlan, Fantuzzo e Mendez (2000) mostrou que as crianças que tinham o hábito de brincar com seus amigos, participavam ativamente das atividades realizadas em sala de aula quando comparado com crianças que eram inaptas a brincadeiras. Além disso, as crianças que não participam regularmente de brincadeiras, apresentam um comportamento destrutivo ao brincar com outros colegas e mostraram hiperatividade em sala de aula.

Para Adriana Friedmann (2002), a brincadeira é o momento da criança se expressar e se comunicar com o mundo. Uma contribuição bastante relevante em relação ao brincar foi realizada por ela, mostrando que através dos jogos e brincadeiras tradicionais desenvolvemos as áreas físico-motora, cognitiva, afetiva, social, linguagem, criatividade e perceptivo-motora. Dessa forma, Friedmann (2002) acredita que os jogos e brincadeiras devem fazer parte das atividades curriculares, uma vez que, auxiliam no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças.

Os resultados encontrados no presente estudo mostrou a importância da vivência de jogos e brincadeiras tradicionais para o desenvolvimento das áreas físico-motora, afetiva, social, criatividade, etc. e principalmente para o desenvolvimento dos sentidos (tato, movimento, equilíbrio, etc). Outro ponto que devemos considerar é em relação à repetição dos jogos e brincadeiras que ocorreu de forma proposital durante a vivência, proporcionando segurança e autonomia nas crianças.

Para finalizar, devemos ressaltar a importância dos jogos e brincadeiras tradicionais para o desenvolvimento da coordenação motora das crianças, podendo destacar a melhora no desempenho motor, demonstrando resultados satisfatórios no teste ktk pós-intervenção.

## **7 CONCLUSÃO**

Os primeiros 3 setênios da criança são muito importantes para a formação adequada do organismo como um todo, juntamente com o desenvolvimento da criança em ser capaz de conhecer a sua própria corporalidade, a natureza exterior e lidar com o próximo. O foco da vivência

dos jogos e brincadeiras tradicionais visou trabalhar os sentidos e habilidades perceptivas físicas, a fim de contribuir no desenvolvimento de cada indivíduo. Neste contexto, os seguintes aspectos fundamentais relativos aos jogos e brincadeiras podem ser elencados: a) planejamento/organização das atividades e realização das mesmas num espaço adequado; b) o professor como mediador e sendo capaz de proporcionar formas de estabelecer autonomia e segurança à criança; c) tornar um ambiente propício para que as crianças se exercitem e se movimentem de maneira que explorem de forma ampla as funções corpóreas, ou seja, que o brincar seja rico de vivências no qual o estímulo de todos os sentidos seja de maneira natural. Considerando estes aspectos, as crianças participaram ativamente das atividades propostas, mostraram grande interesse em conhecer as brincadeiras e verificou-se uma grande interação entre elas. Diante desta participação e em relação ao teste aplicado (KTK), pode-se dizer que os resultados obtidos neste estudo mostraram que a maioria dos alunos, independente do sexo, depois de realizados a vivência de jogos e brincadeiras tradicionais verificou-se uma melhora percentual no desempenho motor. Tendo em vista os resultados, pode-se considerar que a coordenação motora pode ser bem trabalhada por meio dos jogos e as brincadeiras tradicionais. Os resultados apontaram a importância da vivência de jogos e brincadeiras tradicionais por apresentam propósito e sentido na sua essência, além disso, são capazes de promover a socialização e a preparação da criança para fases futuras.

## 8 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, K. E. **Minha Querida Boneca**. São Paulo: Associação Beneficente Três Fontes, 2012.

BALDISSIN, M. **Percepções Humanas – Antroposofia e Neurociências**. São Paulo: Editora Antroposófica LTDA, 2014.

BOSQUEIRO, G. O lugar da brincadeira na perspectiva do desenvolvimento humano e nas diferentes áreas de conhecimento. Campinas, 2009.

CORDAZZO, S.; Vieira, M. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. ESTUDOS E PESQUISAS EM PSICOLOGIA, UERJ, RJ, ANO 7, N. 1, 1º SEMESTRE DE 2007.

DALLABONA, S. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. (Curso de especialização em Psicopedagogia) – Instituto Catarinense de Pós-Graduação – ICPG, Santa Catarina, 2004.

DIAS, C. A importância do brincar para o processo de aprendizagem no ensino fundamental. Campinas 2013.

FRIEDMANN, A. **A arte de brincar: brincadeiras e jogos tradicionais**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender** - o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GALLAHUE, D. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor – bebês, crianças, adolescentes e adultos**. 3º ed. Phorte Editora, 2005.

GORLA, J. I.; ARAÚJO, P. F.; RODRIGUES, J. L.. Avaliação motora em educação física adaptada: teste ktk. Phorte, São Paulo, 2009.

GORLA, J. I.; DUARTE, E.; MONTAGNER, P. C.. Avaliação da coordenação motora de escolares da área urbana do Município de Umuarama-PR Brasil. R. bras. Ci. e Mov. 2008; 16(2): 57-65.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5° ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KIPHARD, E.J. – Insuficiencias del movimiento y de coordinación en edad de 1ª escuela primaria . Buenos Aires , 1976 p.28.

KIPHARD, E.; SCHILLING, F. The body coordination test. **Journal of Physical Education and Recreation**, Reston, v. 47, p. 37, 1976.

LANZ, R. A pedagogia waldorf. Caminho para um ensino mais humano. Ed. Antroposófica, 11ª. ed, 2013.

LIMA, J. Educação física no ciclo básico: o jogo como proposta de conteúdo. Marília, 1995.

LIRA, A. C. M. **Problematizando o uso dos jogos e das brincadeiras na educação das crianças de 0 a 6 anos**: uma análise de propostas exemplares. 2009. 175f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação de São Paulo, São Paulo, 2009.

MACHADO, H.; CAMPOS, W.; SILVA, S. *Relação entre composição corporal e a performance de padrões motores fundamentais em escolares*. Atividade Física e Saúde, v. 7, n. 1, 2002.

MANZANO, E. A importância do movimento na educação infantil waldorf. Campinas, 2005.

PATERNOST, V. A Motricidade como base para a aprendizagem: O Estudo de Um Caso pela Reorganização Neurofuncional. Campinas, 2000.

REDAELL, A. A pedagogia Waldorf e a educação infantil. Campinas, 2003.

SANTOS, F. Das inteligências múltiplas ao brincar: uma perspectiva sobre a infância. Campinas, 2008.

SITTA, V. O brincar na diversidade das famílias: análise da narrativa de familiares sobre o brincar. São Paulo, 2014.

SOUZA, R. O brinquedo na educação infantil: algumas reflexões do uso do brinquedo á luz da sociedade disciplinar foucaultiana. Rio Claro, 2014.

SPENCE, J. C.; LEE, R. E. Toward a comprehensive model of physical activity. *Psychology of Sport and Exercise*. v. 4, p. 7-24, 2003.

TAVARES, F. O JOGO E A BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL. Aparecida de Goiânia, 2010.

VEIGA; L.; CASTELEINS, V. L.; A contribuição do jogo para o desenvolvimento motor da criança de educação infantil. Acesso em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2006/anaisEvento/docs/CI-060-TC.pdf>>

VERGNHANINI, N. Quero brincar: a brincadeira de faz-de-conta e o desenvolvimento infantil. Campinas, 2011.

## 9 ANEXO

### 9.1 Anexo 1. Relação de jogos e brincadeiras aplicados na intervenção

| Brincadeira                | Descrição                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Barra Manteiga</b>      | <p>Traçaram-se duas linhas paralelas, distantes de 15 metros uma da outra. As crianças ficaram sobre essas linhas, divididas em igual número, defrontando-se em fileiras. Quando dava o sinal de início, a criança designada para começar o jogo saía da sua linha e chegando ao campo do adversário batia na palma da mão direita que estava estendida das crianças do grupo adversário dizendo: “Barra manteiga na fuça da nega, minha mãe mandou bater nesta daqui, 1,2,3”. Batia então mais forte na mão de uma das crianças, em sinal de desafio, fugindo para o seu grupo, enquanto o desafiado tentava prendê-lo antes de passar a linha. Caso fosse pego, a criança deveria compor o grupo adversário, se não, o pegador recomeçava a brincadeira.</p> |
| <b>Batata-Quente</b>       | <p>Formou-se um círculo e entregou-se a bola. Uma criança de fora ficou cantando “Batata-Quente, quente, quente... queimou” e quando ela parasse, aquele que estava com a bola em suas mãos, havia sido queimado e ficava no meio da roda.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Caça Bandeira</b>       | <p>As crianças foram divididas em dois grupos de igual número. No campo, dividido também em dois, foram colocadas duas bandeiras (uma de cada lado). Cada grupo deveria tentar roubar a bandeira do lado oposto, sem ser tocado pelos jogadores daquele lado. Se fosse tocado ficava preso. A equipe que conseguir roubar a bandeira primeiro ganha.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Confecção de Peteca</b> | <p>Foi construída com os alunos uma espécie de peteca, utilizando jornal, saco plástico e barbante. Após a construção da peteca as crianças puderam ter um momento de brincar com o objeto criado.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Corrida do Equilibrista</b> | <p>Traçaram-se no chão duas linhas, uma de partida e outra de chegada, com uma distância de 12 metros entre elas. Os participantes, tendo em cima de suas cabeças uma caixa de fósforos vazia, ficavam um ao lado do outro, atrás da linha de partida. Ao sinal de começar, todos caminhavam o mais depressa possível, sem deixar a caixa de fósforos cair da cabeça. Caso isso acontecesse, o jogador voltava ao ponto de partida para reiniciar o percurso. Não era permitido segurar a caixa com as mãos. Vencia o jogador que primeiro atingisse a linha de chegada, com a caixa de fósforo na cabeça.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Corrida de Obstáculos</b>   | <p>Traçou-se no chão uma linha de partida. As crianças se dividiram em duas filas, formando duas equipes, com o mesmo número de participantes e ficaram atrás da linha demarcada. Na frente de cada equipe, colocaram-se três objetos (blocos de espumas) afastados alguns metros uns dos outros. Entregou-se uma bola para o primeiro jogador de cada equipe. Dado o sinal, o primeiro jogador de cada coluna saía correndo segurando a bola, saltava os obstáculos que estavam a frente da sua linha e voltava saltando os mesmos obstáculos. Deve-se entregar a bola para o jogador seguinte e ir para o final da fila. O segundo jogador procedia da mesma maneira e assim por diante, até o último participante de cada fileira. Quem deixasse cair a bola durante a corrida, deveria pegá-la antes de continuar o percurso. Vencia a equipe que terminasse primeiro.</p> |
| <b>Escravos de Jó</b>          | <p>Formou-se uma roda e cada criança com seu objeto na mão cantava a música escravos de Jó.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Jogo das Pedrinhas</b>      | <p>Foi feito as pedrinhas com bexiga e feijão. A brincadeira aconteceu da seguinte maneira: A criança agarrava uma pedrinha, lançava ao ar e apanhava sem deixar cair. Após isso, juntava novamente as cinco pedrinhas. Repetiu-se a operação anterior, só que, quando lançava a pedrinha ao ar, em vez de apanhar uma pedra teria de apanhar duas. Fazia isso até às cinco pedrinhas.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Jogo de Formar Grupos</b> | <p>As crianças iniciaram o jogo andando á vontade pelo pátio. Quando o professor falava, por exemplo, grupo de dois, ou de quatro e assim por diante, os participantes deveriam se reunir na quantidade que estava sendo proposta. Os jogadores que não conseguiam se agrupar a cada comando eram eliminados. Foi considerado vencedor, aqueles que conseguiram se agrupar até o fim do jogo.</p>                                                                                  |
| <b>Lenço Atrás</b>           | <p>Formou-se uma roda e as crianças permaneceram sentadas, exceto uma que possuía uma bola nas mãos e girava por fora da roda formada. As crianças que estavam sentadas cantavam a música do corre cotia e quando ela acabava a criança que estava em pé deveria colocar a bola nas costas de uma criança que estava sentada. Quando a criança descobria que a bola estava em suas costas ela se levantava e saía atrás da criança que havia lhe escolhido, como um pega-pega.</p> |
| <b>Mãe da Rua</b>            | <p>Traçou-se duas linhas de início e de final, cerca de 12 metros. A “mãe” ficava no meio das linhas demarcadas e os outros participantes na linha de início. As crianças deveriam atravessar de uma linha para outra, pulando em um pé só. Quem fosse pego pela “mãe” que corre pelo meio usando os dois pés, passa a ser também o pegador.</p>                                                                                                                                   |
| <b>Mímica</b>                | <p>Formou-se uma roda com todas as crianças e uma de cada vez ia ao meio da roda e fazia sua mímica para que os outros participantes tentassem adivinhar. Quem acertasse seria o próximo a realizar a mímica.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Morto Vivo</b>            | <p>Fez a brincadeira tradicional onde o narrador cantava “morto” a criança se abaixava e “vivo” a criança se levantava. A medida que a brincadeira acontecia, as crianças iam errando e assim eram eliminados. O ganhado seria aquele que chegasse o final sem errar.</p>                                                                                                                                                                                                          |

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Nunca 3</b>          | Formaram-se duplas e foram escolhidas duas pessoas, uma que pega e outra que foge. As duplas foram espalhadas pelo pátio e deveriam ficar sentadas uma atrás da outra. Começado a brincadeira, a criança que estava fugindo deveria sentar atrás de alguma das duplas e automaticamente, o participante que estava sentado na frente virava o pegador. Se a pessoa que estava pegando conseguisse pegar a que fugia, os papéis se invertiam. |
| <b>Pular Corda</b>      | Dois participantes seguravam cada um em uma ponta da corda, batendo-a em círculo e de forma ritmada enquanto o terceiro integrante pulava, assim que ela tocava o chão. As crianças cantavam músicas como “um homem bateu em minha porta”, “ABC”, etc.                                                                                                                                                                                       |
| <b>Queimada</b>         | Dividiu-se o pátio ao meio. Cada equipe, com igual número de jogadores, ficará de um lado da linha. O objetivo do jogo era que alguma das crianças do grupo adversário fosse queimada, isto é, que a bola batesse no seu corpo e em seguida caísse no chão. Cada jogador queimado saía do jogo. O jogo prosseguia até que ficasse um time sem jogador, dando a vitória ao time adversário.                                                   |
| <b>Telefone-Sem Fio</b> | Formou-se uma roda e foi escolhida uma criança para começar a brincadeira. Ela pensou em uma palavra e falou no ouvido da segunda criança e assim por diante até a última criança da roda. A última criança deve falar a palavra e assim descobriam se chegou de maneira correta ou se mudou no meio do caminho.                                                                                                                             |

## 9.2 Anexo 2. Bateria de teste KTK (Körperkoordinationstest für Kinder):

A bateria de teste KTK (Körperkoordinationstest für Kinder), desenvolvido por Kiphard e Schilling (1974) é composta por quatro tarefas. Trata-se de uma bateria homogênea, que utiliza as mesmas tarefas para várias idades. Para isso, os conteúdos das tarefas apresentam dificuldades proporcionais ao avanço da idade. A

diferenciação por idades segue os seguintes critérios: (1) aumento da altura ou distância; (2) aumento da velocidade e (3) maior precisão na execução, medida, por exemplo, em função do maior número de acertos num determinado número de tentativas (KIPHARD, 1976). Para determinar os coeficientes motores obtidos pelas crianças, utilizaram-se tabelas normativas propostas por Gorla; Araújo e Rodrigues (2009). O teste leva de 10 a 15 minutos para ser aplicado.

### 9.2.1 Tarefa 01 – Trave de Equilíbrio (EQ):

Tem por objetivo a estabilidade do equilíbrio em marcha para trás sobre a trave. O indivíduo deverá caminhar à retaguarda sobre as três traves de madeira, sendo que cada uma possui uma dimensão, 6cm, 4,5cm e 3 cm (Figura 1). Para cada uma das traves são contabilizadas três tentativas validas e dois exercícios ensaios. Ao executar a tarefa, em uma das válidas tentativas, o indivíduo não poderá tocar o pé no solo.

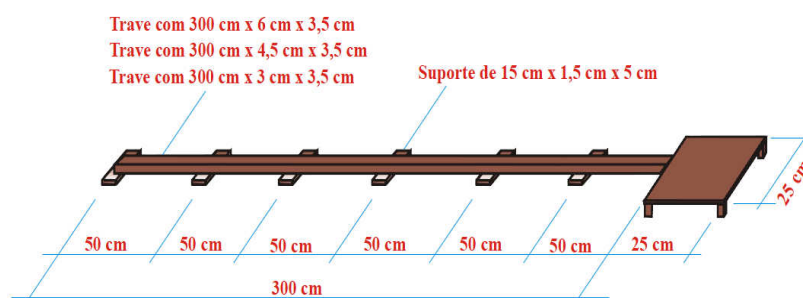


Figura 1. Dimensões da trave de equilíbrio. - Fonte: Gorla, Araújo e Rodriguez (2009), página 104.

Na avaliação são contados os apoios (passos) dados pelo indivíduo sobre a trave durante o deslocamento. O avaliador deve contar o número de apoios em voz alta até que o indivíduo encoste o pé no chão ao atingir 8 pontos (8 apoios). Isso deve ser feito nas 3 tentativas válidas de cada trave, portanto o máximo de pontos é 72. Os resultados devem ser anotados em uma planilha (Quadro 1) fazendo-se a soma horizontal de cada uma. Depois de somar as colunas horizontais faz-se a soma na vertical, obtendo-se dessa forma o valor bruto da tarefa. Após realizar este procedimento, verifica-se nas tabelas normativas propostas (Gorla; Araújo e Rodrigues, 2009), tanto para o sexo masculino quanto para o sexo feminino, na coluna esquerda o valor correspondente ao número do escore e

relaciona com a idade do indivíduo. Nesse cruzamento das informações obtém-se o Quociente Motor (QM) da tarefa.

Quadro 1. Planilha da tarefa trave de equilíbrio.

| Trave  | 1 | 2 | 3 | Soma |
|--------|---|---|---|------|
| 6,0 cm |   |   |   |      |
| 4,5 cm |   |   |   |      |
| 3,0 cm |   |   |   |      |
| Escore |   |   |   |      |
| QM1    |   |   |   |      |

Fonte: Gorla, Araújo e Rodriguez (2009), página106.

### 9.2.2 Tarefa 02 – Saltos Monopedais (SM):

Tem por objetivo a coordenação dos membros inferiores além da energia dinâmica/força. São utilizados 12 blocos de espuma, medindo cada um 50cm x 20cm x 5cm, tal como demonstrados a Figura 2.

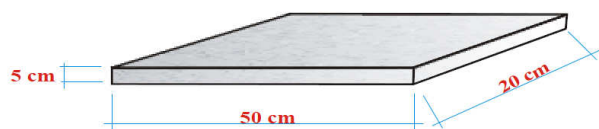


Figura 2. Dimensões do bloco de espuma. - Fonte: Gorla, Araújo e Rodriguez (2009), Página 106.

A tarefa consiste em saltar, com uma das pernas, um ou mais blocos de espuma, colocados uns sobre os outros sendo necessário dar pelo menos mais dois saltos com a mesma perna, para que a tarefa possa ser aceita como realizada. O avaliador demonstra a tarefa, saltando com uma das pernas por cima de um bloco de espuma com uma distância de impulso de aproximadamente 1,50 m. A altura inicial a ser contada como passagem válida, baseia-se no resultado do exercício-ensaio e na idade do indivíduo, (Tabela 1). Estão previstos dois exercícios-ensaios para cada perna.

Tabela 1. Relação de blocos de espuma pela idade.

| IDADE        | ALTURA (cm) | QUANTIDADE DE BLOCOS |
|--------------|-------------|----------------------|
| 5 a 6 anos   | 0           | nenhum bloco         |
| 6 a 7 anos   | 5cm         | 1 bloco de espuma    |
| 7 a 8 anos   | 15cm        | 3 blocos de espuma   |
| 9 a 10 anos  | 25cm        | 5 blocos de espuma   |
| 11 a 14 anos | 35cm        | 7 blocos de espuma   |

Se a criança completar a tarefa na primeira tentativa é contabilizado 3 pontos, se na segunda, 2 pontos e na terceira é contabilizado 1 ponto. Como erro, considera-se o toque no chão com a outra perna, o derrubar dos blocos, ou, ainda, após ultrapassar o bloco de espuma, tocar os dois pés juntos no chão. Em caso de erro nas três tentativas válidas em qualquer altura, dá-se continuidade somente se nas duas passagens (alturas) anteriores tiver somado 5 pontos. Caso contrário, a tarefa é interrompida. A pontuação máxima é de 39 pontos por perna, totalizando assim 78 pontos. Os resultados devem ser anotados em uma planilha como na Quadro 2.

Quadro 2. Planilha da tarefa saltos monopedaís.

| ALT      | 00 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | Soma |
|----------|----|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------|
| Direita  |    |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |      |
| Esquerda |    |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |      |
| Escore   |    |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |      |
| QM2      |    |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |      |

Fonte: Gorla, Araújo e Rodriguez (2009), página 108.

### 9.2.3 Tarefa 03 – Saltos Laterais (SL):

Tem por objetivo velocidade em saltos alternados. É utilizada uma plataforma de madeira (compensado) conforme Figura 3.

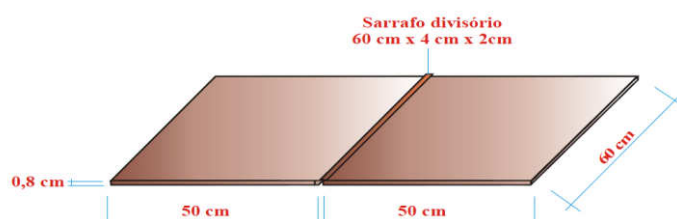


Figura 3. Dimensões da plataforma de madeira para os saltos laterais. Fonte: Gorla, Araújo e Rodriguez (2009), página 109.

A tarefa consiste em saltitar de um lado a outro, com os dois pés ao mesmo tempo, o mais rápido possível, durante 15 segundos. O avaliador deve demonstrar a tarefa antes da realização do indivíduo. Estão previstos duas tentativas válidas e cinco saltitos como exercício-ensaio.

Na avaliação são contados os número de passagens realizadas pelo indivíduo. A tarefa não deve ser interrompida caso o indivíduo toque o sarrafo na

passagem, saia da plataforma ou ainda pare, por algum motivo, mas deverá ser instruído de modo a ser incentivado. Caso prossiga a tarefa de modo errado a mesma deve ser interrompida. O número de saltos devem ser anotados em uma planilha como o modelo do Quadro 3. Saltitando para um lado, conta-se 1 (um) ponto; voltando, conta-se outro e, assim, sucessivamente. Após realizar este procedimento, verifica-se nas tabelas de pontuação 4 e 5, respectivamente, para os sexos masculino e feminino ( ver em Gorla; Araújo e Rodrigues, 2009), na coluna esquerda, o valor correspondente ao número do escore e relaciona-se com a idade do indivíduo. Nesse cruzamento das informações obtém-se o Quociente Motor da Tarefa.

Quadro 3. Planilha da tarefa saltos laterais.

|                    |   |        |      |
|--------------------|---|--------|------|
| Saltar 15 segundos | 1 | 2      | Soma |
|                    |   |        |      |
|                    |   | Escore |      |
|                    |   | QM3    |      |

Fonte: Gorla, Araújo e Rodriguez (2009), página 111.

#### 9.2.4 Tarefa 04 – Transferências sobre Plataformas (TP):

Tem por objetivo analisar a lateralidade e estruturação espaço-temporal. É utilizado um cronômetro e duas plataformas de madeira tal como Figura 4. Sendo necessária uma área livre de 5 a 6 metros para o deslocamento.

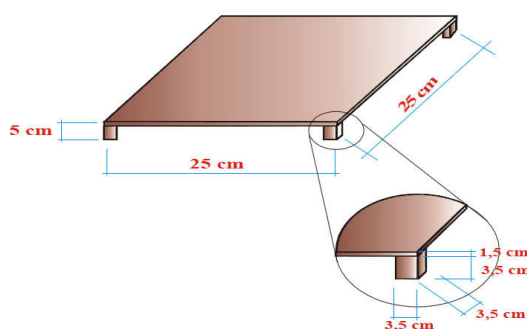


Figura 4. Dimensões da plataforma de madeira para transferências sobre plataformas. Fonte: Gorla, Araújo e Rodriguez (2009), página 111.

A tarefa consiste em deslocar-se, sobre as plataformas que estão colocadas no solo, em paralelo, uma ao lado da outra, com um espaço de cerca de 12,5 cm

entre elas. O tempo de duração será de 20 segundos e a criança tem duas tentativas para a realização da tarefa. O avaliador deve demonstrar a tarefa e enfatizar a velocidade. Caso surjam interferências externas durante a execução ou ainda que a criança pegue a plataforma apenas com uma das mãos, a tarefa deve ser interrompida. Após a demonstração o indivíduo deve realizar o exercício-ensaio transferindo a plataforma de 4 a 5 vezes.

A avaliação da tarefa consiste em contar 1 ponto para cada vez que a plataforma livre for apoiada do outro lado do indivíduo e 2 pontos quando o indivíduo passar para outra plataforma com os dois pés, e devem ser anotados em uma planilha, conforme Quadro 4, e somados horizontalmente. Após realizar este procedimento, verifica-se na tabelas normativas (Gorla; Araújo e Rodrigues, 2009), tanto para o sexo masculino quanto para o sexo feminino, na coluna esquerda, o valor correspondente ao número do escore e relaciona-se com a idade do indivíduo. No cruzamento das informações obtém-se o Quociente Motor da tarefa.

Quadro 4. Planilha da tarefa transferências sobre plataformas.

|                      | 1      | 2 | Soma |
|----------------------|--------|---|------|
| Deslocar 20 segundos |        |   |      |
|                      | Escore |   |      |
|                      | QM4    |   |      |

Fonte: Gorla, Araújo e Rodriguez (2009), página 113.

### 9.3 Anexo 3. Vivência de Jogos e Brincadeiras Tradicionais na EMEIEF

**Aldo José Kuhl:**



Figura 1. Vivência da brincadeira Batata-Quente



**Figura 2. Vivência da brincadeira Batata-Quente**



**Figura 3. Crianças vivenciando a brincadeira de Pular Corda**