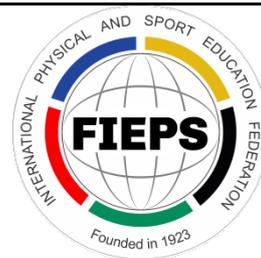




Fédération Internationale d'Éducation Physique –
FIEP

FIEP Bulletin On-line
ISSN-0256-6419 – Impreso
ISSN 2412-2688 - Eletrônico
www.fiepbulletin.net



Original Article

GAMES: TOOL FOR SCHOOLCHILDREN WITH MOTOR LEARNING difficulty

NICOLY BENTO DA SILVA; PAOLA DA SILVA ANDRADE; THAIS JORDÃO; JETER DE FREITAS.
Centro Universitário Augusto Motta, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.
e-mail: thaisj2012@gmail.com

DOI: [10.16887/fiepbulletin.v94i1.6801](https://doi.org/10.16887/fiepbulletin.v94i1.6801)

Abstract: Study that seeks to answer the following question: - How can Games be tools for the development of students with motor learning deficits? The general objective is to observe, during Supervised Internship II classes, how Games can serve as tools for the development of students with motor deficits. Qualitative analysis carried out with 20 students, aged between 8-9 years old, using the Psychomotor Battery – BPM (Fonseca, 1995). Only one of the seven factors was selected, and the balance chosen was static, in tests 1, 2 and 3. The students presented a motor profile in the transitional stage, a specialized motor phase, as they were able to execute the movement within the age group and the test pattern; difficulty in stabilization, in single-leg balance, characterizing the fundamental motor phase, justifying the group's difficulty in activities that require such skill. The activities were organized and adapted into a flexible lesson plan proposed for one class, with one of the contents scheduled for the academic two-month period. For Play and Games in the regional context, we selected rule games, according to Piaget (1975), to develop a better approach aimed at each age group. In the playful segment, we developed a lesson plan based on games adapted for conditions of single-leg balance in games of Job's Slaves and English Chocolate. The research was developed as close as possible to the reality experienced by teachers, proposing a configuration to fill gaps relating to motor deficits.

Keywords: games, motor difficulty, motor tests.

JUEGOS: HERRAMIENTA PARA ESCOLARES CON dificultad DE APRENDIZAJE MOTRIZ

Resumen: Estudio que busca responder a la siguiente pregunta: - ¿Cómo pueden los Juegos ser herramientas para el desarrollo de estudiantes con dificultad de aprendizaje motor? El objetivo general es observar, durante las clases de Prácticas Supervisadas II, cómo los Juegos pueden servir como herramientas para el desarrollo de estudiantes con dificultades motoras. Análisis cualitativo realizado con 20 estudiantes, con edades entre 8-9 años, utilizando la Batería Psicomotriz – BPM (Fonseca, 1995). Sólo se seleccionó uno de los siete factores, y el equilibrio

elegido fue estático, en las pruebas 1, 2 y 3. Los estudiantes presentaron un perfil motor en la etapa de transición, una fase motora especializada, ya que fueron capaces de ejecutar el movimiento dentro del grupo de edad y patrón de prueba; dificultad en la estabilización, en el equilibrio monopierna, caracterizando la fase motora fundamental, justificando la dificultad del grupo en actividades que requieren tal habilidad. Las actividades fueron organizadas y adaptadas en un plan de lección flexible propuesto para una clase, con uno de los contenidos programado para el bimestre académico. Para Play and Games en el contexto regional, seleccionamos juegos de reglas, según Piaget (1975), para desarrollar un mejor enfoque dirigido a cada grupo de edad. En el segmento lúdico, desarrollamos un plan de lecciones basado en juegos adaptados para condiciones de equilibrio con una sola pierna en los juegos de Job's Slaves y English Chocolate. La investigación se desarrolló lo más cerca posible de la realidad vivida por los docentes, proponiendo una configuración para llenar vacíos relacionados con los dificultades motoras.

Palabras clave: juegos, dificultad motor, pruebas motoras.

JEUX : OUTIL POUR LES ÉCOLIERS AYANT DES difficulté D'APPRENTISSAGE MOTEUR

Résumé: Étude qui cherche à répondre à la question suivante : - Comment les jeux peuvent-ils être des outils de développement des élèves ayant des difficulté d'apprentissage moteur ? L'objectif général est d'observer, lors des cours de Stage Encadré II, comment les Jeux peuvent servir d'outils au développement des élèves présentant des difficultés motrices. Analyse qualitative réalisée auprès de 20 élèves âgés de 8 à 9 ans, à l'aide de la Batterie Psychomotrice – BPM (Fonseca, 1995). Un seul des sept facteurs a été sélectionné, et l'équilibre choisi était statique, dans les tests 1, 2 et 3. Les étudiants ont présenté un profil moteur dans la phase de transition, une phase motrice spécialisée, car ils étaient capables d'exécuter le mouvement dans le cadre de la phase de transition. tranche d'âge et modèle de test ; difficulté de stabilisation, d'équilibre sur une jambe, caractérisant la phase motrice fondamentale, justifiant la difficulté du groupe dans les activités qui nécessitent une telle habileté. Les activités ont été organisées et adaptées dans un plan de cours flexible proposé pour une classe, avec l'un des contenus programmés pour la période académique de deux mois. Pour Play and Games dans le contexte régional, nous avons sélectionné les jeux de règles, selon Piaget (1975), pour développer une meilleure approche destinée à chaque tranche d'âge. Dans le segment ludique, nous avons développé un plan de cours basé sur des jeux adaptés aux conditions d'équilibre sur une jambe dans les jeux de Job's Slaves et English Chocolate. La recherche a été développée au plus près de la réalité vécue par les enseignants, proposant une configuration pour combler les lacunes liées aux difficultés motrices.

Mots-clés: jeux, difficulté moteur, tests moteurs.

JOGOS: FERRAMENTA PARA ESCOLARES COM DIFICULDADES MOTORAS

Resumo: Estudo que busca responder a seguinte questão: - De que forma os Jogos podem ser ferramentas para o desenvolvimento de escolares com dificuldades de aprendizagem motora? O objetivo geral é observar, durante as aulas do Estágio Supervisionado II, de que maneira os Jogos podem servir de ferramentas para o desenvolvimento de escolares com dificuldades motoras. Análise qualitativa realizada com 20 alunos, com idades entre 8-9 anos, através da Bateria Psicomotora – BPM (Fonseca, 1995). Foi selecionado apenas um dos sete fatores, sendo que o equilíbrio escolhido foi a estática, nos testes 1, 2 e 3. Os escolares apresentaram um perfil motor no estágio transitório, fase motora especializada, por conseguirem executar o movimento dentro da faixa etária e do padrão do teste; dificuldade de estabilização, no equilíbrio unipodal,

caracterizando a fase motora fundamental, justificando a dificuldade da turma em atividade que exijam tal habilidade. As atividades foram organizadas e adaptadas em um plano de aula flexível proposto para uma aula, com um dos conteúdos programados para o bimestre letivo. Para as Brincadeiras e Jogos no contexto regional, selecionamos os jogos de regras, segundo Piaget (1975), para desenvolver uma melhor abordagem direcionada a cada faixa etária. No segmento lúdico desenvolvemos um plano de aula baseando-se em jogos adaptados para condições de equilíbrio unipodal em jogos de Escravos de Jó e Chocolate Inglês. A pesquisa foi desenvolvida aproximando-se ao máximo da realidade vivida pelos professores, propondo uma configuração para preencher lacunas referentes à dificuldade motora.

Palavras-chave: jogos, dificuldade motora, testes motores.

Introdução

O desenvolvimento humano é um fenômeno natural e dinâmico que tem início na fecundação e se estende até a morte. Gallahue e Ozmun (2005) afirmam que a aquisição de habilidades motoras, ao longo dos anos tem relação a uma combinação de condições específicas das exigências e tarefas, sendo decorrente da interação entre os fatores hereditários e as condições ambientais. Assim, todas as mudanças observadas nos movimentos irão refletir no processo de desenvolvimento motor e servirão de base para o planejamento de atividades motoras.

O desenvolvimento motor, segundo estudos de Tani e colaboradores (1988) e Tani (2005), apresenta três características importantes a serem consideradas, a saber, a) apesar da sequência do desenvolvimento motor ser a mesma para todos, a velocidade dessa progressão poderá variar, dependendo das etapas maturacionais de cada um; b) ocorre interdependência entre as atuais etapas do desenvolvimento e as futuras, surgindo as habilidades básicas; c) cada mudança nas etapas do desenvolvimento irá refletir modificações em direção a capacidade de controle de cada movimento.

O desenvolvimento das habilidades motoras pode ser facilitado através do uso de Jogos e Brincadeiras, dando as crianças oportunidade de crescimento e evolução. A Brincadeira é um elemento fundamental na construção de diferentes conhecimentos até a fase maturação do ser humano. Ferland (2006) afirma que os bebês atingem conhecimentos do próprio corpo através da exploração lúdica de forma sensorial ou a manipulação de objetos e ao seguir as faixas etárias é observada uma evolução dessas brincadeiras, desde a saída de estágio mais receptivo onde depende de fatores externos para criar a brincadeira, caminhando logo após a uma fase mais autônoma dessa dimensão do brincar.

Autores como Vygotsky (1984), Huizinga (1990) e Negrine (1994), citados por Dallabona e Mendes (2004), falam sobre as áreas de desenvolvimento que a criança pode atingir. Entre elas estão à linguística, aprendendo a língua materna; as sociais, quando começa a criar uma relação com o meio que vive; a cognitiva, com a construção de conhecimentos; a motora, com o desenvolvimento de habilidade motoras exigidas para cada faixa etária; as físicas, relacionadas aos fatores fisiológicos; as sensoriais que buscam entender, dentre outras, as diferenças sonoras, texturas, cores, formas e as afetivas, com os aspectos das emoções.

Analisando os pontos que o ato do brincar pode oferecer podemos explorar diversas propostas que podem ser criadas para atender a demandas motoras no qual é possível melhor equilíbrio, estabilidade, coordenação, noção espaço temporal, ou demandas socio afetivos como brincadeiras que ressaltam a cooperação. Também identificar diferenças culturais presentes no grupo de amigos e familiares que o indivíduo tenha contato, como também abordagens que ajudem a quadros mais específicos de adaptações do espaço ou matérias para melhor desenvolvimento ou inovação de atividades.

Professores de educação física tem a oportunidade e responsabilidade de trazer propostas corporais com atendimento as demandas e novos desafios e, com isso, usar esses recursos da melhor forma para o desenvolvimento dessas crianças desde a primeira infância.

Este estudo busca responder a seguinte questão: De que forma os Jogos podem ser ferramentas para o desenvolvimento de escolares com dificuldade motora?

O objetivo geral deste estudo é observar, durante as aulas do Estágio Supervisionado II, de que maneira os Jogos podem servir de ferramentas para o desenvolvimento de escolares com dificuldade motora. E, como específicos, Apresentar o teste motor Bateria Psicomotora, conhecido como BPM (Fonseca, 1995), abordando o aluno no ambiente escolar, no momento que apresenta dificuldades na aprendizagem; Elaborar um plano de aula na temática Jogos e Brincadeiras para atender diferentes dificuldades motoras; Vivenciar, a partir de situações práticas, experiências como os alunos desenvolvidas a partir da classificação dos jogos e Valorizar a prática corporal nas aulas de educação física, contribuindo para melhor aquisição das habilidades motoras essenciais.

Tendo em vista possíveis áreas em dificuldades motoras em escolares, esse fator pode atrasar o processo de aprendizagem do aluno. Este estudo se justifica devido às observações durante as aulas de educação física no Estágio Supervisionado II, observando o perfil de comprometimento motor existente naquela turma. E, a partir dos resultados, sugerir atividades que atendam as demandas identificadas.

Revisão de Literatura

Psicomotricidade e Jogo

Fonseca (2008) aborda o tema da psicomotricidade como um estudo transdisciplinar com a relação entre o psiquismo e a motricidade. Entende que o psiquismo é um conjunto do funcionamento mental a relação das emoções, aprendizado, construção de ideias, processos interpessoais e intrapessoais, ou seja, nessa área temos o conjunto de processos cognitivos, principalmente em relação à coordenação motora. A Motricidade é uma das áreas onde devem ser consideradas expressões mentais corporais em uma mesma análise, entre funções tônicas, posturais, capacidade de reconhecimento do próprio corpo sustentado por funções psíquicas.

Com base nesses raciocínios a psicomotricidade é o estudo voltado para complexidades humanas entre suas funcionalidades e disfuncionalidades em diversas manifestações biopsicossociais. E, para Fonseca (1995), a escola deve explorar o corpo por meio de suas formas de expressões e relações, no qual por meio dessa exploração as dificuldades escolares apresentadas pelo indivíduo podem ser decorrentes de uma baixa adaptação psicomotora.

Identificando quais ferramentas podem ser utilizadas para oferecer melhor dimensão de desenvolvimento da motricidade no ambiente escolar, a Base Nacional Curricular Comum – BNCC (BRASIL, 2018) estabeleceu as unidades temáticas e as habilidades que devem ser tidas como base ao longo dos segmentos.

Apesar de ser desconhecida a origem dos jogos, sabe-se que os mesmos foram conservados de geração em geração pela transmissão oral. No Brasil, os jogos têm origem na mistura de três raças, a saber, a indígena, a branca e a negra. Atualmente, o jogo é um tópicos de pesquisa crescente. Há várias teorias que procuram estudar alguns aspectos particulares do comportamento lúdico.

Segundo Huizinga (1971) as características fundamentais do jogo são: ser uma atividade livre; não ser vida "corrente" nem vida "real", mas antes possibilitar uma evasão para uma esfera temporária de atividade com orientação própria; ser "jogado até o fim" dentro de certos limites de tempo e espaço, possuindo um caminho e um sentido próprios; criar ordem e ser a ordem, uma vez que quando há a menor desobediência a esta, o jogo acaba. Todo jogador deve respeitar e observar as regras, caso contrário ele é excluído devido a apreensão das noções de limites; permitir repetir tantas vezes quantas forem necessárias, dando assim oportunidade, em qualquer instante, de análise de resultados e, ser permanentemente dinâmico.

Em uma abordagem psico-cognitiva, Passerino (1998) descreve ser a capacidade de

absorver o participante de maneira intensa e total (clima de entusiasmo, sentimento de exaltação e tensão seguidas por um estado de alegria e distensão). Envolvimento emocional; a atmosfera de espontaneidade e criatividade; a limitação de tempo: o jogo tem um estado inicial, um meio e um fim, isto é, tem um caráter dinâmico; a possibilidade de repetição; a limitação do espaço: o espaço reservado seja qual for a forma que assuma é como um mundo temporário e fantástico; a existência de regras: cada jogo se processa de acordo com certas regras que determinamos que "vale" ou não dentro do mundo imaginário do jogo. O que auxilia no processo de integração social das crianças; a estimulação da imaginação e autoafirmação e autonomia. As duas abordagens se complementam, identificando os principais fatores pertinentes ao estudo de jogos em um contexto geral.

A classificação realizada por Piaget (1975) destaca que temos os Jogos de exercício, os simbólicos e os de regras, classificação esta baseada na evolução das estruturas mentais sensorio motor, pré-operatória e operações concretas. São elas:

Jogo de exercício sensorio motor (fase sensorio motor): já é natural do ser humano o brincar, os exercícios naturais do corpo como sacudir pernas e braços, ou pegar objetos, fazer sons ou engatinhar, bem como as repetições de movimento, entre outros. São uma série de exercícios motores, atividades lúdicas que tem como finalidade o próprio prazer do funcionamento. Essa etapa é na fase maternal e dura até os dois anos aproximadamente.

Jogo simbólico (fase pré-operatória): nessa fase a idade predominante é entre os dois e seis anos, tendo como função a ludicidade. Segundo os estudos de Piaget, citado por Rizzi e Haydt (1994) "consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos". Sendo assim ele acredita que o objetivo é entender a realidade. Dentro desses jogos a criança busca reproduzir relações e acontecimentos que ocorrem no seu ambiente social na realidade, buscando, assim, uma forma de auto expressão. Nessas brincadeiras de faz-de-conta a criança tem a possibilidade de realizar seus sonhos, resolver seus conflitos, revelar suas angústias e frustrações.

Jogo de regras (fase das operações concretas): nessa etapa a idade predominante é entre os sete e doze anos, porém pode começar a se manifestar por volta dos cinco anos. Porém esses jogos têm continuidade durante a vida adulta também, como jogos de cartas, esportes, entre outros. Os jogos de regras têm duas classificações, os jogos de exercício sensorio-motor e os intelectuais. A grande característica é que as regras são impostas pelos jogadores antes de começar e tendo o descumprimento de uma regra haverá consequência. A competição entre os jogadores também é uma das características. Ao pensar que existe mais de uma pessoa para poder jogar e tendo um conjunto de regras para ambos exercerem, trabalhamos, assim, também, o caráter social. Isso possibilita o desenvolvimento afetivo-social e facilitam as crianças abandonarem a fase egocêntrica.

Os jogos educativos segundo Fonseca (1995) podem ser colocados em diversos contextos e propósitos diferentes para o aprendizado. Como exemplo, citamos construir a autoconfiança das crianças e, até mesmo, os jogos mais simples podem ser usados como ferramenta de aprendizado de habilidades motoras. O jogo é um meio de educar que tem como direcionar para várias áreas diferentes como nas áreas motoras, cognitivas, afetivas e pode contribuir também na cooperação das crianças e, sempre que possível progredir e aperfeiçoar o aprendizado.

Quando um professor toma a decisão de usar um jogo ou qualquer atividade lúdica como forma de aprendizado, ele tem que saber quais os objetivos que deseja atingir previamente definidos, podendo usar a atividade como uma avaliação diagnóstica para poder conhecer seus alunos ou usar para desenvolver áreas específicas na psicomotricidade. Conforme os objetivos do professor ele pode dentro de sua aula propor que os alunos criem regras para a brincadeira, permitindo que os alunos tomem decisões, contribuindo com a criatividade e autonomia das crianças.

Para o autor há três critérios para o jogo ser um processo educacional útil, o primeiro que os alunos devem passar por situações em que as permitam resolver problemas e que seja interessante para os alunos, assim possibilitando uma autoavaliação do aluno quanto ao seu

próprio desempenho da atividade, fazendo com que todos os alunos participem dessa etapa; segundo está ligado ao primeiro que é a possibilidade dos alunos auto-avaliarem as suas ações; o terceiro é saber o quanto os alunos estão envolvidos com as atividades, seja observando ou agindo, devendo ser avaliado continuamente. Sabendo disto o professor pode adaptar situações do cotidiano dos alunos trazendo para dentro da escola e fazendo com que os alunos construam seus próprios pensamentos em cima das atividades. É de extrema importância que o professor saiba já previamente os meios que irá utilizar para chegar no resultado esperado.

Segundo Passerino (1998) os jogos podem proporcionar objetivos indiretos, sendo eles, a Coordenação motora óculo-manual (grossa e fina), a Expressão linguística (escrita e oral), a Memória (visual, auditiva), a Orientação de tempo e espaço (em duas e três dimensões), o Planejamento e organização, a Percepção auditiva e a Percepção visual (posição, lateralidade)

Raciocínio Lógico

Segundo os estudos de Grando (2001) sobre a psicologia do desenvolvimento, a brincadeira e o jogo podem destacar nas crianças um desempenho no desenvolvimento psicossocial, afetiva e intelectuais. As crianças usam os jogos como maneira de proporcionar para si um ambiente favorável, desenvolvendo um pensamento abstrato, usando a sua imaginação para satisfazer suas necessidades. Sendo assim, podemos induzir um caminho de aprendizado que vá da imaginação a abstração e a resolução de problemas, para desenvolvimento da criança. Por isso que dentro do jogo conseguimos essa indução, pois ele é capaz de usar a imaginação da criança e coisas abstratas e a faz resolver seus problemas consoantes às regras propostas pelo jogo atribuindo significados. Com a construção do pensamento abstrato das crianças as escolas podem observar esse processo imaginativo.

Quando um jogo é proposto para os alunos, na grande maioria tem uma alta aprovação e apreço por ele, pois o interesse deles os envolve e, em um jogo tem limitação pelas regras e pela estratégia, dependendo possibilidades podem mudar, fazendo-os analisar e pensar o que pode ser feito. Dentro do jogo, quando competitivo, ele motiva aos jogadores a conhecerem seus limites em busca da vitória, ganhando confiança e coragem para ganhar e quando a estratégia usada não dá certo eles perdem, ficam frustrados e analisando o que poderiam ter feito para melhorar e saírem vitoriosos. O jogo gera situação problema onde é preciso que os jogadores observem de ponto de vista diferente para resolver seus conflitos.

O jogo como aspecto pedagógico auxilia ao professor no ensino do raciocínio, análise, compreensão e a competição garante um dinamismo na aula, contribuindo para o desenvolvimento social, afetivo e motor da criança. Assim, ao entender as dimensões que podem ser exploradas em umas das unidades temáticas propostas pela BNCC (BRASIL, 2018), como os jogos e brincadeiras podem ser propostos e avaliados, levando em consideração a fase motora segundo Piaget (1998). Em busca de propostas de planejamentos de aulas que abordem dificuldades motoras no ambiente escolar e, principalmente, como atender a essas áreas em defasagem através dos jogos e brincadeiras.

Teste BPM

O teste selecionado como ferramenta na finalidade de buscar maior refinamento do plano de aula, é a Bateria Psicomotora (BPM), de Fonseca (1995), cuja finalidade é analisar qualitativamente a disfunção ou a integridade psicomotora que caracteriza a aprendizagem da criança, abordando o aluno no ambiente escolar, no momento que apresenta dificuldades na aprendizagem. Assim, a relação do psiquismo, motricidade, são consequências de falta de adaptação psicomotora. A BPM, segundo Nave (2003) é um instrumento de avaliação desenvolvido que se baseia num conjunto de tarefas que permite identificar dificuldades funcionais ou sua ausência em termos psicomotores.

A BPM é aplicada na faixa etária de quatro a doze anos, analisando sete fatores e cada um deles apresentam subfatores (SF) a serem avaliados a saber, Tonicidade (9 SF); Equilíbrio (14 SF); Lateralização (1 SF); Noção do Corpo (5 SF); Estruturação Espaço-Temporal (4 SF); Práxis

Global (6 SF) e Práxis Fina (3 SF). Segundo relatos de Santos (2021) cada um desses subfatores apresenta uma pontuação de 1 a 4, sendo que a pontuação de cada subfator é somada e obtém-se um total de pontos, dividido pelo total de subfatores de cada um desses fatores. Após se obter o resultado da avaliação de cada fator somamos esses resultados, chega-se a uma pontuação que vai classificar o perfil psicomotor do aluno em quatro níveis, ou seja, apráxico (imperfeita, incompleta e descoordenada); dispráxico (dificuldade e controle); eupráxico (adequada e controlada); hiperpráxico (perfeito, harmoniosa e controlada).

Metodologia do Estudo

Análise qualitativa da observação realizada em duas aulas de uma turma de 3º ano do Ensino Fundamental I, na faixa etária de 8 a 9 anos, durante o Estágio Supervisionado II, no Colégio Municipal Apolônio de Carvalho. Para Piaget (1975) estes alunos se encontram na fase das operações concretas. Esta análise foi realizada utilizando-se da Bateria Psicomotora – BPM elaborada por Fonseca (1995), em uma turma composta de vinte alunos que apresentavam principalmente dificuldades em alguns movimentos naturais como saltar, correr e dificuldade em capacidades motoras como equilíbrio, agilidade, coordenação e práxis. A professora sugeriu inicialmente que fossem traçadas formas de refinar o plano de aula para identificar, mediante testes, em qual área a turma apresenta maior dificuldade e, depois, organizar atividades, dentro do contexto de Jogos Motores, que auxiliassem na atuação direta em áreas motoras com dificuldades. Dentro do contexto da escola, pela limitação de tempo e espaço, o teste e as atividades foram passadas em uma única aula, e do teste foram selecionados um dos sete fatores para serem testados, sendo o equilíbrio realizado apenas o de estática, a saber, o teste1: apoio retilíneo; o teste 2: apoio num pé só durante 20 segundos, parado e depois trocar de apoio e Teste 3: dinâmico, sendo a marcha controlada onde irá caminhar durante 3 metros com pés juntos, frente e traz, assumindo neste projeto decorrente de fatores externos apenas do perfil motor. Dentro das duas aulas foi previamente observado o desempenho da turma nos conteúdos programados nas aulas de Educação Física. Com isso, na terceira, foram propostos dois tempos de aula, de 70 minutos, sendo o teste no primeiro tempo e, no segundo, foram realizadas as atividades sugeridas por nós. A turma foi avaliada de forma individual e os resultados dessas observações estão relacionados abaixo.

Quadro 1: Resultados observados

	Apráxico	Dispráxico	Eupráxico	Hiperpráxico
Teste 1	-	-	A (1 – 20)	-
Teste 2	-	A (1-9), A (15-20)	A (10-14)	-
Teste 3	-	A (6-15)	A (1-5), A (16-20)	-

Quadro 2: Resultados por alunos

Alunos/ teste	Teste 1	Teste 2	Teste 3
A1	Eupráxico	Dispráxico	Eupráxico
A2	Eupráxico	Dispráxico	Eupráxico
A3	Eupráxico	Dispráxico	Eupráxico
A4	Eupráxico	Dispráxico	Eupráxico
A5	Eupráxico	Dispráxico	Eupráxico
A6	Eupráxico	Dispráxico	Dispráxico
A7	Eupráxico	Dispráxico	Dispráxico
A8	Eupráxico	Dispráxico	Dispráxico
A9	Eupráxico	Dispráxico	Dispráxico

A10	Euprático	Euprático	Disprático
A11	Euprático	Euprático	Disprático
A12	Euprático	Euprático	Disprático
A13	Euprático	Euprático	Disprático
A14	Euprático	Euprático	Disprático
A15	Euprático	Disprático	Disprático
A16	Euprático	Disprático	Euprático
A17	Euprático	Disprático	Euprático
A18	Euprático	Disprático	Euprático
A19	Euprático	Disprático	Euprático
A20	Euprático	Disprático	Euprático

Plano de Aula

Componente Curricular: Educação Física

Bloco/Ano: 3º Ano

Espaço: Quadra

Duração: 70 Min

Data: 23/06/23

Unidade Temática: Brincadeiras e jogos

Objeto de Conhecimento: Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo

Dimensões do Conhecimento: Cooperação e repertório cultural

Habilidades:

(EF35EF01). Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.

(EF35EF04). Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.

Competências Gerais: Repertório cultural; Empatia e cooperação.

Competências Específicas: Aperfeiçoar habilidade de equilíbrio unipodal através do aspecto lúdico.

Contextualização:

Professor irá explicar qual atividade será desenvolvida chamada “corrida animal” e, em seguida, irá separar os alunos em grupos com a mesma quantidade e pedir para formarem fila em frente aos cones, posicionar cones do outro lado para fazer o pontode chegada, demonstrar para os alunos como deve correr até o ponto de chegada imitando o animal que for pedido (sapo, canguru, girafa, siri), explicar que irá um aluno, por vez do grupo, e o grupo que chegar ao ponto final primeiro, ganha.

Juntar as crianças e perguntar quem conhece a música “escravos de jó”, cantar junto com as crianças para realçar a letra da música, colocar duas cordas formando um “X” no chão, explicar as crianças como pula de um pé só de acordo com a música.

Colocar todos os alunos em um círculo para brincar de “chocolate inglês”, perguntar quem já conhece, cantar a música para ensinar e enfatizar, explicar a atividade.

Finalizar com uma roda de conversa perguntando o quais foram suas dificuldades e do que mais gostaram.

Experimentação:

Se dividir em grupo para apostar “corrida animal”, correr imitando o animal falado pelo professor, chegar primeiro ao ponto final para ganhar. Cantar a música, pular por cima das cordas de acordo com a letra da música.

Os alunos formam uma roda e colocam as mãos sobre as mãos do colega. Todos cantam

enquanto batem em sequência na mão do outro: "Chocolate inglês/ Tá na boca do freguês/ Primeiríssimos/ Um dois e três". Quem levar o tapa na mão quando todos disserem "três" será o pegador, todos ou outros dão três passos para qualquer direção e ficam de um pé só podendo trocar quando cansar. O pegador terá que tentar pisar no pé de alguém dando três passos. Aquele que tiver o pé pisado sairá da brincadeira. Quem ficar por último será o vencedor. Finalizar na roda de conversa falando o que gostou e o que achou difícil.

Avaliação:

Cognitivo: Aprender brincadeiras regionais (Escravos de Jó e Chocolate Inglês).

Atitudinal: Compreender e aceitar as mudanças de papéis durante o jogo através das brincadeiras e jogos.

Motor: Desenvolver equilíbrio uni podal e praxia global.

Análise dos Resultados

No teste foram apresentados movimentos nos aspectos estabilizadores e locomotores, partindo do princípio a turma observada se encontra na faixa etária de oito a nove anos, sendo característico de um estágio que para Gallahue e Ozmun (2005) requer o refinamento, associação e construções para propostas que exigem o aperfeiçoamento de habilidades motoras fundamentais maduras.

Após aplicação do teste, no teste 1 e 3 os escolares apresentaram um perfil motor no estágio transitório, fase motora especializada, por conseguirem executar o movimento dentro da faixa etária e do padrão do teste. Porém, no teste 2 apresentam dificuldade de estabilização, no equilíbrio uni podal, se enquadrando na fase motora fundamental, assim justificando a dificuldade majoritariamente da turma em atividade que exijam tal habilidade observada nas duas aulas anteriores para uma avaliação diagnóstica.

Considerações Finais

No contexto escolar existem algumas lacunas que não são atendidas, como, por exemplo, trabalhar a carência que a turma apresenta, para conseguirem um maior aproveitamento cognitivo e motor no ano letivo, como já mencionado por Fonseca (1995). É necessário propor ao corpo formas diferentes de explorá-lo, por expressões e relações para que o tenha menos atrito no processo de ensino aprendizagem e maiores índices de adaptação psicomotora.

Ao identificar a dificuldade que os escolares apresentavam nas tarefas que exigiam equilíbrio, analisado e comprovado através do teste BPM e selecionado o fator de equilíbrio estático e dinâmico, a turma apresentou dificuldade majoritariamente no equilíbrio unipodal.

As atividades foram organizadas e adaptadas em um plano de aula flexível proposto para uma aula, com um dos conteúdos programados para o bimestre letivo. Para as brincadeiras de jogos no contexto regional, selecionamos os jogos de regras, segundo Piaget (1975), para desenvolver uma melhor abordagem direcionada a cada faixa etária. No segmento lúdico desenvolvemos um plano de aula baseando-se em jogos adaptados para condições de equilíbrio uni podal em jogos de Escravos de Jó e Chocolate Inglês.

O intuito é abordar uma análise qualitativa sobre utilização de testes em escolares e como eles podem contribuir para as avaliações diagnóstica, formativa e somática dentro do plano de aula levando ao refinamento do plano elaborado para os escolares, em consideração as especificidades da turma (ambiente, materiais, relações interpessoal e intrapessoal, entre outros).

Referências

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular - BNCC** (2018). Disponível em:

<http://b>

DALLABONA, S.; MENDES, S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar, **Revista de Divulgação Técnico Científica do ICPG**, v. 1, n. 4, 2004.

FERLAND, Francine. **O modelo lúdico: o brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional**. 3. ed. São Paulo: Roca, 2006.

- FONSECA, Vitor da. O papel da motricidade na aquisição da linguagem, **Temas de Psicomotricidade – 5**, Lisboa: FMH, 1995.
- FONSECA, Vitor da. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- GALLAHUE, D. L.; OZMUN, J. C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. 3. ed. São Paulo, SP. Phorte, 2005.
- GRANDO, R. C. **O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática**. Campinas: UNICAMP, 2001. Disponível em: www.cempem.fae.unicamp.br/lapemmec/cursos/el654/2001/jessica_e_paul_a/JOGO.doc. Acesso em: 11 set. 2023.
- HUIZINGA, Johan. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo, SP: VSP, 1971.
- HUIZINGA, Johan. (1990). *Apud*: DALLABONA, S.; MENDES, S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar, **Revista de Divulgação Técnico Científica do ICPG**, v. 1, n. 4, 2004.
- LEMOS, Luiz Fernando Cuozzo. Avaliação motora em crianças: revisão, **Ativ. Fís., Lazer & Qual. Vida: Rev. Educ. Fís.**, Manaus, v. 2, n. 2, p. 35-42, Jul./Dez., 2011.
- NAVE, M. L. P. **A criança, o meio e o perfil psicomotor**. Dissertação de Mestrado em Atividade Física. Instituto Politécnico Castelo Branco. Rio de Janeiro, 2003.
- NEGRINE (1994). *Apud*: DALLABONA, S.; MENDES, S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar, **Revista de Divulgação Técnico Científica do ICPG**, v. 1, n. 4, 2004.
- PASSERINO, L. M. Avaliação de jogos educativos computadorizados. *Taller internacional de Software Educativo 98*. Santiago, Chile: **TISE 98 Anais**, 1998. Disponível em: http://www.ufmt.br/ufmtvirtual/textos/se_avalicao_jogos.htm. Acesso em 19 de julho de 2015.
- PIAGET, J. A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- PIAGET. *Apud*: RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Ática, 1994.
- SANTOS, Gianluca Lindoso dos *et al.* O perfil psicomotor de adultos com deficiência intelectual, participantes do PROAMDE, **Revista da Associação Brasileira de Atividade Motora Adaptada**, v. 22, n. 1, p. 163-174, 2021.
- VYGOTSKY (1984). *Apud*: DALLABONA, S.; MENDES, S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar, **Revista de Divulgação Técnico Científica do ICPG**, v. 1, n. 4, 2004.
- TANI, G. **Comportamento motor: aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- TANI, G. *et al.* **Educação física escolar: fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1988.