



INSTITUTO
SUPERIOR
DE ANGOLA

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

**IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIDÁCTICOS NO DESENVOLVIMENTO
DAS HABILIDADES PSICOMOTORAS NA PRÉ-ESCOLAR. CASO DA
ESCOLA PRIMÁRIA Nº 4017, CHÉ-GUEVARA NO MUNICÍPIO DE
CACUACO NA PROVÍNCIA DE LUANDA NO I TRIMESTRE 2024-2025**

Autora: Alice Miranda Ambrósio

Orientador: António Januário Baptista Pedro, MSc.

Icolo e Bengo, 2025

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

**IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIDÁCTICOS NO DESENVOLVIMENTO
DAS HABILIDADES PSICOMOTORAS NA PRÉ-ESCOLAR. CASO DA
ESCOLA PRIMÁRIA Nº 4017, CHÉ-GUEVARA NO MUNICÍPIO DE
CACUACO NA PROVÍNCIA DE LUANDA NO I TRIMESTRE 2024-2025**

Trabalho de Fim de Curso apresentado ao Instituto Superior de Angola (ISA), como requisito para a obtenção do grau de Licenciatura em Ciências da Educação na especialidade de Pedagogia. Sob orientação do professor António Januário Baptista, MSc.

Autora: Alice Miranda Ambrósio

Orientador: António Januário Baptista Pedro, MSc.

.

Icolo e Bengo, 2025

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

FOLHA DE APROVAÇÃO

**IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIDÁCTICOS NO DESENVOLVIMENTO
DAS HABILIDADES PSICOMOTORAS NA PRÉ-ESCOLAR. CASO DA
ESCOLA PRIMÁRIA Nº 4017, CHÉ-GUEVARA NO MUNICÍPIO DE
CACUACO NA PROVÍNCIA DE LUANDA NO I TRIMESTRE 2024-2025**

O júri:

Presidente: _____

1º vogal: _____

2º vogal: _____

Secretário (a): _____

CLASSIFICAÇÃO _____

DATA DA DEFESA _____ / _____ / _____

DEDICATÓRIA

A minha mãe Maria Tomás e aos meus filhos, Albertina Ambrósio, Mariete Ambrósio, Antónia Ambrósio, Joaquim Ambrósio, Emanuel Ambrósio, Valentina Ambrósio e Emiliano Ambrósio, pela força, coragem que sempre me deram para não desistir dos estudos apesar da responsabilidade.

AGRADECIMENTOS

A Deus, que me tem guiado, protegido, orientado, capacitado, dando conhecimento, forças e sabedoria na minha vida.

Ao meu esposo, António Wete, aos meus filhos, Albertina Ambrósio, Mariete Ambrósio, Antónia Ambrósio, Joaquim Ambrósio, Emanuel Ambrósio, Valentina Ambrósio e Emiliano Ambrósio, a minha mãe Maria Tomás, ao meu irmão, Azevedo Ambrósio, pelo o ambiente que me proporcionaram permitiu equilíbrio psico-emocional, indispensável para a redacção do mesmo.

Ao meu orientador António José Alexandre, PhD., que me orientou com paciência e os seus conhecimentos e experiência, mostrando o caminho na elaboração científica deste trabalho. Sempre com espírito de pai e sincero com sorriso integro.

Ao professor Miguel Pedro Mavunga, pelos conselhos e coragem na elaboração do TFC.

Ao Instituto Superior de Angola (ISA), que nos disponibilizou a possibilidade da formação no grau de licenciatura.

Aos meus colegas, Ana da Paixão, Manuela Cameia, Eva Camuenji e Adelina Sambo, os seus conselhos ajudaram-me atingir os meus objectivos.

Aos meus amigos, Mário Cardoso, Odeth Nlandu e Jerónimo António, a vós que foram meus conselheiros e meus combatentes foram 5 anos que rimos juntos choramos juntos, caímos juntos e levantamos sempre juntos.

EPÍGRAFE

“Os jogos e as brincadeiras fazem parte do crescimento intelectual de toda criança”.

Azevedo (2003, p.98)

RESUMO

O presente trabalho tem como tema, “a importância dos jogos didáticos no desenvolvimento das habilidades psicomotoras na pré-escolar. Caso da Escola Primária Nº 4017, Ché-Guevara no Município de Cacuaco na Província de Luanda no I Trimestre 2024-2025. Nesta investigação usou-se a pesquisa descritiva e para a realização da mesma optou-se pela abordagem quantitativa e qualitativa, desta forma elaborou-se como pergunta de partida: Qual é a importância dos jogos didáticos no desenvolvimento das habilidades psicomotoras na pré-escolar. Caso da Escola Primária Nº 4017, Ché-Guevara no Município de Cacuaco na Província de Luanda no I Trimestre 2024-2025? Para responder a nossa problemática partimos nas seguintes hipóteses: H1: os jogos didáticos ajudam a manifestar interesses e estimular um ambiente afectivo, favorecendo a socialização na criança; H2: os jogos didáticos exercem uma influência determinante na formação de habilidades, enriquecendo as práticas da criança e a descoberta de si; H3: os jogos didáticos nas crianças têm a forma mais prazerosa de descoberta, na qual se aprende brincando na pré-escolar. Traçamos como objectivo geral compreender a importância dos jogos didáticos no desenvolvimento das habilidades psicomotoras na pré-escolar. Objectivos específicos, Identificar a importância dos jogos didáticos no desenvolvimento das habilidades psicomotora na pré-escolar; descrever as Descrever a importância dos jogos didáticos no desenvolvimento das habilidades psicomotora na pré-escolar; propor sugestões metodológicas para a segurar as actividades lúdicas no desenvolvimento das habilidades psicomotora na pré-escolar. Assim, os nossos objectivos e as hipóteses foram confirmados.

Palavras - Chave: Jogos didáticos, Desenvolvimento das habilidades e Psicomotoras.

ABSTRACT

The present work has as theme, the importance of the games didactics in the development of the abilities motive psico in the preschool. In case of the Elementary school no. 4017, Ché-Guevara in the Municipal district of Cacuaco in the Province of Luanda in the I Quarter 2024-2025. In this investigation the descriptive research was used and for the accomplishment of the same she opted for the quantitative and qualitative approach, this way it was elaborated as departure question: Which is the importance of the games didáticos in the development of the abilities motive psico in the preschool. In case of the Elementary school no. 4017, Ché-Guevara in the Municipal district of Cacuaco in the Province of Luanda in the I Quarter 2024-2025? To answer our problem we left in the following hypotheses: H1: the games didactics help to manifest interests and to stimulate an atmosphere afetive, favoring the socialization in the child; H2: the games didactics exercise a decisive influence in the formation of abilities, enriching the child's practices and the discovery of itself; H3: the games didactic in the children have the most pleased form of discovery, in the which one learn playing in the preschool. We drew as general objective to understand the importance of the games didactics in the development of the abilities motive psico in the preschool. Specific objectives, to identify the importance of the didactic games in the development of the abilities motive psico in the preschool; to describe the importance of the didactic games in the development of the abilities motive psico in the preschool; to propose methodological suggestions for to hold the activities ludic in the development of the abilities motive psico in the preschool. Like this, our objectives and the hypotheses were confirmed.

Words - Key: Games didactics, Development of the abilities and Motive-psico.

ÍNDICE

DEDICATÓRIA.....	I
AGRADECIMENTOS.....	II
RESUMO.....	III
EPÍGRAFE.....	IV
ABSTRACT.....	V
INTRODUÇÃO.....	1
CAPITULO I: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	5
1.1. Definições de termos conceitos.....	5
1.2. A importância de jogos e brincadeiras.....	8
1.3. Brincadeiras.....	11
1.4. Jogos didáticos.....	12
1.5. Desenvolvimento das habilidades.....	15
1.6. Psicomotora.....	15
1.7. Educação Infantil.....	18
1.8. A importância da psicomotricidade sob o olhar do pedagogo.....	19
1.9. Etapas do desenvolvimento psicomotor.....	20
1.10. Teorias psicomotoras na educação.....	21
1.11. Teorias de Jean Piaget.....	23
1.12. As teorias de Maria Montessori sobre os jogos.....	27
1.13. Características de um jogo	29
1.14. Classificação dos jogos.....	30
1.15. Jogos de exercício sensório-motor.....	31
1.15.1. Jogos simbólicos.....	31
1.15.2. Jogos de regras.....	31
1.15.3. Jogos educativos.....	32
CAPITULO II: METODOLOGIA DE PESQUISA.....	36
2.1. Tipo de pesquisa.....	36
2.2. Modelo de abordagem	36
2.3. Níveis de estruturação de métodos	37
2.4. Técnica de recolha de dados.....	38
2.5. Instrumentos e procedimentos	38

2.6. População e amostra.....	39
2.7. Caracterização da escola.....	39
2.8. Dificuldades encontradas.....	41
CAPITULO III: DISCUSSÃO E RESULTADOS.....	42
3.1. Análise, apresentação e interpretação dos resultados do questionário aplicado aos membros da direcção da escola.....	42
3.2. Analises, apresentação e interpretação dos resultados do questionário aplicado aos professores.....	46
CONCLUSÕES.....	56
SUGESTOÊS.....	57
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58
APÊNDICES	
ANEXOS	

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como tema, “a importância dos jogos didáticos no desenvolvimento das habilidades psicomotoras na pré-escolar. Caso da Escola Primária Nº 4017, Ché-Guevara no Município de Cacuaco na Província de Luanda no I Trimestre 2024-2025.

O desenvolvimento infantil tem sido nas últimas décadas uma das áreas de grande debate e estudo. Aliasse a este a importante abordagem que traz a psicomotricidade, baseada numa concepção que envolve os aspectos afectivo, motor e cognitivo de forma integrada.

O desenvolvimento intelectual, motor e afectivo do ser estão intimamente relacionados. Compreende-se que esta é justamente a essência da psicomotricidade que, numa visão de ciência, procura destacar o envolvimento existente entre a motricidade, a mente e a afectividade, buscando equilíbrio entre ambas e uma abordagem global do indivíduo.

O movimento como uma das primeiras manifestações do ser humano, que se aprimora no decorrer de sua existência. Constitui-se para a criança como uma realidade espontânea, pela qual começa estabelecer domínio sobre o corpo e ampliar as descobertas sensoriais e intelectuais do espaço, as quais podem ser facilitadas através de múltiplas oportunidades para a aquisição de experiências de movimento nos diversos ambientes.

Na busca de uma acção que favoreça o desenvolvimento psicomotor, destaca-se a função dos jogos, que influenciam de forma motivadora e harmónica na aprendizagem, apresentando condicionantes e estímulos adequados a quem os pratica. Assim, através do movimento a criança enriquece a experiência de seu corpo, ampliando suas potencialidades motoras.

Situação problemática

Neste sentido, durante os primeiros anos da educação infantil dirige-se a criança e emprega o conhecimento periódico, ela começa a construir uma imagem positiva de si mesma mediante a exploração de diferentes movimentos e posturas.

Para esta problemática, compreende-se que, é no decorrer dos primeiros anos de vida que as verdadeiras aquisições nos diversos domínios do comportamento (afectivo, psicomotor e cognitivo), visto ser a fase em que ocorrem as mudanças mais significativas que determinam em grande escala as futuras habilidades específicas de comportamento. Deste modo, surgiu a seguinte pergunta de partida:

- ✓ **Qual é a importância dos jogos didáticos no desenvolvimento das habilidades psicomotoras na pré-escolar. Caso da Escola Primária Nº 4017, Ché-Guevara no Município de Cacuaco na Província de Luanda no I Trimestre 2024-2025?**

Hipóteses

Como respostas antecipadas ao problema a cima descrito, elaborou-se três hipóteses que podem ou não ser confirmadas no final do estudo.

H₁: Os jogos didáticos ajudam a manifestar interesses e estimular um ambiente afectivo, favorecendo a socialização na criança;

H₂: Os jogos didáticos exercem uma influência determinante na formação de habilidades, enriquecendo as práticas da criança e a descoberta de si;

H₃: Os jogos diáticos nas crianças têm a forma mais prazerosa de descoberta, na qual se aprende brincando na pré-escolar.

Objectivos de estudo

De acordo com Gil, (2002), objectivo geral indica o maior propósito da pesquisa, porém, os específicos correspondem as acções específicas que precisam ser materializadas para a concretização da pesquisa.

Geral

- ✓ Compreender a importância dos jogos didáticos no desenvolvimento das habilidades psicomotoras na pré-escolar.

Específicos

- ✓ Identificar a importância dos jogos didáticos no desenvolvimento das habilidades psicomotora na pré-escolar;

- ✓ Descrever a importância dos jogos didácticos no desenvolvimento das habilidades psicomotoras na pré-escolar;
- ✓ Propor sugestões metodológicas para segurar as actividades lúdicas no desenvolvimento das habilidades psicomotoras na pré-escolar.

Delimitação e limitação do estudo

a) Delimitação

O presente estudo está delimitado nos alunos da Escola Primária nº4017, no Município de Cacuaco, na Província de Luanda no I Trimestre de 2024/2025.

b) Limitação

O estudo limitou-se como intervenientes nas contribuições: o Directora geral, Subdirector pedagógico e professores.

Justificativa do estudo

A escolha desse tema partiu de um estudo académico durante a disciplina de Pedagogia, onde abordou-se a importância dos jogos didácticos no desenvolvimento das habilidades psicomotoras na pré-escolar. Este estudo levou-nos a fazer uma pesquisa com os alunos do ensino pré-escolar na Escola Primária nº4017.

A temática em estudo é de grande relevância pelo facto de abordar assunto relacionado a jogos didácticos no desenvolvimento das habilidades psicomotoras na pré-escolar e que foi, aprofundado no decorrer da prática pedagógica, sendo que o Jogos didácticos são analisados no contexto da educação pré-escolar. Decidiu-se enveredar por esta temática, tendo em consideração todas as suas potencialidades pedagógicas e educacionais, que se evidenciam tanto no pré-escolar.

Na verdade, o tema centra-se na necessidade de criar condições de experiências de aprendizagem ligadas aos Jogos didácticos ou actividades lúdicas como recursos de ensino no pré-escolar, suscita um grande prazer às crianças em contexto de sala de aula. Tornou-se assim, mais fácil a explanação e aquisição de conteúdos e posterior a sua consolidação.

Portanto, no decorrer da formação de educadores e da prática docente, adquiriram-se conhecimentos teóricos e práticos que contribuem para a construção desta realidade. Entre eles destacam-se as principais valências e capacidades

psicomotoras apreendidas durante estudos realizados e actividade docente, as quais são características essenciais do desenvolvimento do ser, sobretudo na infância.

Estrutura do Trabalho

Este trabalho está dividido em três capítulos, ordenadamente equilibrados, subdivididos em secções e subsecções:

O capítulo I - Trata de fundamentação teórica, apresenta as diferentes definições de termos e conceitos ligados a importância dos jogos didácticos no desenvolvimento das habilidades psicomotora na pré-escolar;

O capítulo II - Aborda sobre a metodologia de pesquisa, neste capítulo apresenta-se os elementos estruturais que compõem o campo metodológico.

O capítulo III - Fez-se a análise, interpretação e apresentação dos resultados e a caracterização da escola;

Conclusões;

Sugestões;

Referências bibliográficas.

CAPÍTULO I: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo se apresenta abordagem sobre a importância dos jogos didáticos no desenvolvimento das habilidades psicomotora na pré-escolar, incluindo a definição de termos e conceitos.

1.1. Definição de termos e conceitos

1.1.1. Jogos didáticos

Na perspectiva de Castellani (2009 p. 66), esclarece que:

Brincar e jogar são sinónimos em diversas línguas. O jogo satisfaz necessidades das crianças, especialmente a necessidade de “acção”. Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento o professor deve conhecer quais motivações, tendências e incentivos que a colocam em acção. Não sendo o jogo aspecto dominante da infância, ele deve ser entendido como “factor de desenvolvimento” por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-la a agir independentemente do que ela vê.

O jogo é uma actividade que tem valor educacional intrínseco. Rizzi (1997, p. 13), diz que “jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa”:

A utilização de jogos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, como por exemplo, o jogo é um impulso natural da criança funcionado assim como grande motivador; a criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objectivo do jogo; o jogo mobiliza esquemas mentais, estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço; o jogo integra várias dimensões da personalidade, afectiva, social, motora e cognitiva, além de favorecer o desenvolvimento de habilidades como coordenação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal.

Na visão de Freire e Alcides (2009, p. 17), os jogos possibilitam aos alunos desenvolver a capacidade de organização, reflexão e argumentação, comportamentos como aprender a perder ou ganhar, trabalho em equipa e respeito às regras.

Na compreensão de Lima, et al, (2008), os jogos interactivos funcionam como um estimulador das relações humanas, com interacções espontâneas que levam ao

controle da ansiedade, se aprende regras e sendo fundamental para o aprendizado da complexidade dos relacionamentos humanos, devendo ser valorizados.

Para Cabral (2001, p. 40), o jogo possui uma importância acrescida na educação infantil, trata-se de uma ferramenta a ser considerada pelo educador de infância e, como tal, deverá estar presente na sua prática pedagógica, em que a sua utilização deve ter uma intencionalidade educativa.

Segundo Morgado, (2004), explica que, o jogo contribui para o desenvolvimento harmonioso de todas as potencialidades das crianças bem como para a sua estabilidade e segurança afectiva. As actividades planificadas devem ser definidas de forma a constituírem-se como desafios intelectualmente estimulantes, mobilizando e promovendo nas crianças criatividade e capacidade de resolução de problemas.

Na óptica de Golse (2005, p.244), o jogo é uma actividade fundamental na vida da criança. Através dele, a criança compreende o meio onde está inserida e desenvolve conhecimentos e competências necessários ao seu crescimento. Neste sentido, ao educador compete enfatizar o jogo como recurso para uma aprendizagem global das crianças.

1.1.2. Desenvolvimento das habilidades

Na visão de Neto (1999), desenvolvimento das habilidades são os movimentos que permitem às crianças a descoberta das relações que precisa para desenvolver o campo motor, através de experiências que lhes permitam explorar, de forma contínua, os espaços e objectos, facilitando o desenvolvimento das estruturas e qualidades da motricidade.

Desenvolvimento das habilidades entende-se como movimento que enriquece a criança de acordo com a experiência do seu corpo, ampliando suas potencialidades motoras. Assim, a movimentação trabalha o corpo em busca de respostas, caracterizando-se por manifestações puras do desenvolvimento mental, (Friedmann, 2012).

O desenvolvimento psicomotor caracteriza-se pela maturação que integra o movimento, o ritmo, a construção espacial, o reconhecimento dos objectos, das posições, a imagem do nosso corpo e a palavra, como confere (Bueno, 2010).

Para Fonseca (2008, p. 531), "o desenvolvimento psicomotor e a aprendizagem da criança dependem das interacções entre o biológico e o social". Cita que o desenvolvimento psicomotor da criança passa pelas seguintes fases: reflexos, locomoção, preensão, práxia, linguagem falada, linguagem escrita, sistema perceptivo; e para que a educação tenha resultado e o ensino funcione com mais eficácia é preciso compreender como as crianças se desenvolvem e aprendem.

1.1.3. Psicomotoras

A palavra psicomotricidade vem do termo grego psyché (alma) e do verbo latino moto (mover frequentemente). Le Boulch (1984), afirma que a psicomotricidade tem nascido nos serviços de neuropsiquiatria infantil com o nome de reeducação psicomotora.

Confere Almeida (2014, p. 19) que, "a psicomotricidade é o termo empregado para uma concepção de movimento organizado e integrado, em função das experiências vividas pelo sujeito cuja acção é resultante de sua individualidade, sua linguagem e socialização".

A estrutura corporal dos seres humanos é preparada para o movimento e articulação de seus diversos órgãos, a evolução corporal, funcional, cognitiva e física dos seres humanos é resultado do que ele faz com seu próprio corpo, sua vida em cada etapa, sendo a infância o estudo deste trabalho pode-se referenciar com as palavras de Rodriguez (2001, p. 7):

"a primeira infância constitui uma etapa com características próprias vinculadas ao desenvolvimento ulterior do indivíduo. Nessa etapa, formam-se as bases para o desenvolvimento físico e psíquico da pessoa. Durante os primeiros anos de vida, a criança assimila conhecimento, habilidades e hábitos, formando capacidades, qualidade e valores morais que, no passado, eram considerados alcançáveis somente em crianças de idade maiores.

A psicomotricidade como a ciência, tem como objecto de estudo o homem e seu corpo em movimento. O conceito trata sobre a maturação e sua importância para o desenvolvimento do ser humano, (Almeida, 2014, p. 19).

Psicomotricidade, é um termo empregado para uma concepção de movimento organizado e integrado, em função das experiências vividas pelo sujeito cuja acção é resultante de sua individualidade, sua linguagem e sua socialização, (Friedmann, 2012).

Na visão de Alves, (2004), confirma que, a “educação infantil, a psicomotricidade, por exemplo, leva a criança a demonstrar seus movimentos, suas habilidades e actividades com a mais pura e simples expressão corporal com liberdade e estimulação”.

A psicomotricidade contribui para o desenvolvimento de habilidades que exercem grande influência no comportamento da criança e conseqüentemente na formação integral da mesma, relacionando-se através da acção como uma tomada de consciência que envolve o corpo, a mente, a natureza e a sociedade, como forma de expressar pensamentos e sentimentos, (Zorzan & Chernhak, 2019).

Para Alves, (2012), comenta que, a psicomotricidade serve como ferramenta para todas as áreas de estudos voltadas para a organização afectiva, motora, social e intelectual do indivíduo, acreditando que o homem é um ser activo capaz de se conhecer cada vez mais e de se adaptar as diferentes situações e ambientes.

1.2. A importância de jogos e brincadeiras

Consegue-se afirmar que, a importância dos jogos e brincadeiras enquanto natureza e significado como fenómeno cultural, cabe ressaltar que muitos profissionais de educação física, abordam os jogos visando e incentivando apenas ao acto de competir, faz se necessário um trabalho voltado para formação integral dessas crianças uma vez que é o foco central da aprendizagem.

Para Bueno (2010), os jogos e brincadeiras estão relacionados à maneira lúdica de ensinar, de viver e de compartilhar e quando o fazemos temos consciência disso, somos irracionais e o jogo é irracional.

Para Castellani (2009 p. 65), refere que, os jogos e as brincadeiras além de contribuírem para o desenvolvimento das crianças em diferentes aspectos são capazes de interpretar o mundo a sua volta através dos diferentes movimentos da cultura corporal.

Na perspectiva de Coelho (2014, p. 18), referencia que, os jogos e brincadeiras estão relacionados à maneira lúdica de ensinar, de viver e de compartilhar e quando o fazemos temos consciência disso somos irracionais, o jogo é irracional.

Segundo Grando e Tarouco (2008, p. 3), explicam que, os jogos e as brincadeiras sempre estiveram presentes na vida do homem, sendo que na sociedade moderna cada vez mais os jogos invadem o dia-a-dia das pessoas, e eles são das mais diversas formas e com as mais diferentes finalidades e propostas de entretenimento, dos convencionais que são passados de geração em geração e os digitais.

Para Azevedo (2003, p. 98), refere que, os jogos e as brincadeiras fazem parte do crescimento intelectual de toda criança, e são grandes aliados no processo de aprendizagem dos educandos. O papel do professor nesse contexto está na afectividade e na construção de ambientes favoráveis e experimentação e a construção do conhecimento.

Durante o estágio de desenvolvimento das habilidades motoras é importante oferecer as crianças diferentes objectos para serem explorados pelas crianças fazendo com que ele manifeste o prazer pelo brincar. A criança que brinca ela aprende e se desenvolve com segurança, harmonia interacção e outros como refere (Simão, 2018, p. 24).

De acordo com Fontana e Cruz (1997, p. 47), dizem que, os jogos e as brincadeiras há muito tempo fazem parte do imaginário das crianças, sendo assim tem espaço onde elas estiverem. No entanto, por muito tempo, verificou-se certo receio em adoptar essas práticas no contexto educativo, uma vez que havia a crença de que a escola é lugar para aprender e não se aprende com brincadeiras.

Se essa premissa for o valor pedagógico do jogo educativo é negado e este recurso é marginalizado na escola.

Para Fontana e Cruz (1997, p. 48), compreende que:

“Brincando a criança aprende”. Na escola essa prática não difere da realidade, muitas vezes não é levada em conta que há uma imensa necessidade da criança em actuar sobre objectos para conhecer o mundo físico e social. Assim se as metodologias utilizadas têm como meio alcançar os objectivos de ensino, não há separação entre tarefas séria se brincadeiras entre brincadeiras e jogos, já que a acção de brincar é conduzida com seriedade por parte da criança e quando bem orientada viabiliza o ensinar e aprender.

Conforme Freire e Alcides (2009, p. 29), o brincar determina o seu profundo interesse pela natureza e por aspectos da cultura, é fundamental que o espaço externo seja povoado por objectos que estimulam e desafiam a curiosidade instigando a compreensão do mundo a sua volta através dos movimentos corporais. Tendo em vista que essas questões são de fundamental importância que os jogos e brincadeiras estejam presentes nesse contexto, e sejam dirigidos pelo profissional competente.

Na visão de Le Boulch, (1987), para o professor é necessário utilizar de diferentes maneiras de se trabalhar. Levar em consideração a selecção das brincadeiras que são mais apropriadas à faixa etária das crianças e que provoquem sua curiosidade e o desejo de agir sobre o mundo através das brincadeiras proporcionadas.

Para Wayskop (1997, p. 25), baseando nas ideias de Vygotsky, citado por Silva e Campos, (2010), referem que, todo jogo ou brincadeira deve promover a interacção entre as crianças e possibilitar a exploração dos espaços e dos objectos, ao mesmo tempo em que devem levar em consideração as relações que elas estabelecem umas com as outras e com objectos. Através do jogo a criança sente necessidade de com o outro, estabelece uma relação expõe as emoções e põem a prova as aptidões testando limites.

Para Zabala, (1991), frisou que, deve-se ter incidência directa ou indirecta em todo o leque de experiências dos alunos - a experiência de vida dos alunos

constitui um bom conjunto de “oportunidades de formação” que podem ser integradas “num projecto formativo que una e compatibilize o escolar com o pré-escolar e extra-escolar, o cognitivo com o afectivo, a dinâmica social com a dinâmica institucional da própria escola, etc”.

Na perspectiva de Morgado, (2006), esclarece que:

a interrupção do convívio e do contacto físico com seus pares deixará não só nas crianças, mas na humanidade, marcas em todos os relacionamentos, como entre pais e filhos, e entre professores e alunos, de modo que nada será como antes. Passamos por um enorme processo de reconstrução durante o qual é necessário que todos se unam com o intuito de reduzir o impacto negativo desse período sobre o processo de ensino-aprendizagem infantil, visando uma aprendizagem significativa. Por meio dos movimentos do corpo, apresentaremos ferramentas simples que auxiliem na aprendizagem e no desenvolvimento da criança no processo pedagógico sob o olhar do pedagogo.

1.3. Brincadeiras

Para Bueno (2010), é preciso que o professor insira nas suas aulas momentos de prazer e descontração através do brincar, por exemplo, as brincadeiras de faz de conta estimulam a imaginação levando a criança criar e recriar seu pensamento a arte do prazer e do brincar.

De acordo com Simão (2018, p. 40) “a brincadeira não é um simples acto de brincar, mas uma rica fonte geradora e transformadora de conhecimento para que as crianças comecem a aprender de forma lúdica”.

De acordo com Freire e Alcides (2009, p.28), relata que:

“o brincar para a criança é obedecer aos impulsos conscientes e inconscientes que levam às actividades físicas mentais de grande significação e, por ser o brincar de interesse da criança, promove atenção e concentração, levando-a a criar, pensar, e conhecer novas palavras situações e habilidades, e o controle do seu próprio corpo descobrindo suas habilidades de maneira distinta e em situações lúdicas da vida quotidiana, e nos primeiros anos da educação infantil dirige-se a criança e emprega o conhecimento período, ela começa a construir uma imagem positiva de si mesma mediante a exploração de diferentes movimentos e posturas”.

Na óptica de Sacchi, (2019, pp. 96-110), esclarece que, é do brincar que a criança se comunica, troca experiências e expõe emoções, adquirindo conhecimento

social e emocional. O brincar é desenvolvido de forma espontânea, puramente lúdico e interactivo, porquanto o jogo é organizado com regras, início e fim, onde sempre haverá a vitória, empate ou derrota.

Segundo Marinho, et. al. (2012), o brinquedo é constituído por um objecto palpável e materialmente construído, podendo ser industrializado ou artesanal. O jogo, o brinquedo e a brincadeira possuem sentido, eles desenvolvem auxiliando a coordenação motora, o raciocínio e as relações sociais, além de desenvolverem e reforçarem laços afectivos. Sendo assim, ludicidade é uma importante ferramenta do desenvolvimento global da criança.

Souza, (2010), afirma que, a criança faz leitura do mundo infantil brincando, é através da brincadeira que a criança constrói o seu mundo, é no brincar que ela expressa situações familiares e educacionais, expondo medos e frustrações, ou manifestam contentamento.

O brincar para a criança é obedecer aos impulsos conscientes e inconscientes que levam às actividades físicas mentais de grande significação e, por ser o brincar de interesse da criança, promove atenção e concentração, levando-a a criar, pensar, e conhecer novas palavras, situações e habilidades, e o controle do seu próprio corpo descobrindo suas habilidades de maneira distinta e em situações lúdicas da vida quotidiana (Bueno 2010).

Confere Teixeira, (2012, p. 45), o acto de brincar estimula a curiosidade, iniciativa, autoconfiança, imaginação e a inteligência. Além disso, possibilita exercitar a concentração, atenção, engajamento e interacção proporcionando desafios, motivação e o aprender fazendo. Portanto, começar a introduzir a actividade física com brincadeiras é a melhor forma de despertar na criança o gosto pela prática, pelo movimento e pela regularidade.

1.4. Jogos didácticos

Na perspectiva de Castellani (2009, p. 66), esclarece que:

Brincar e jogar são sinónimos em diversas línguas. O jogo satisfaz necessidades das crianças, especialmente a necessidade de “acção”. Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento o professor deve conhecer quais motivações, tendências e incentivos que a colocam em acção. Não sendo o jogo aspecto

dominante da infância, ele deve ser entendido como “factor de desenvolvimento” por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-la a agir independentemente do que ela vê.

O jogo é uma actividade que tem valor educacional intrínseco. Rizzi (1997, p. 13), diz que “jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa”:

A utilização de jogos no ambiente escolar trás muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, como por exemplo, o jogo é um impulso natural da criança funcionando assim como grande motivador; a criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objectivo do jogo; o jogo mobiliza esquemas mentais, estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço; o jogo integra várias dimensões da personalidade, afectiva, social, motora e cognitiva, além desfavorecer o desenvolvimento de habilidades como coordenação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal.

Na visão de Freire e Alcides (2009, p. 17), os jogos possibilitam aos alunos desenvolver a capacidade de organização, reflexão e argumentação, comportamentos como aprender a perder ou ganhar, trabalho em equipa e respeito às regras.

Na compreensão de Lima, et. al, (2008), os jogos interactivos funcionam como um estimulador das relações humanas, com interacções espontâneas que levam ao controle da ansiedade, se aprende regras e sendo fundamental para o aprendizado da complexidade dos relacionamentos humanos, devendo ser valorizados.

Para Cabral (2001, p. 40), O jogo possui uma importância acrescida na educação infantil, trata-se de uma ferramenta a ser considerada pelo educador de infância e, como tal, deverá estar presente na sua prática pedagógica, em que a sua utilização deve ter uma intencionalidade educativa.

Roldão (2008, p. 177), na educação pré-escolar, o jogo pode constituir um recurso para promover a articulação de conteúdos na prática pedagógica dos educadores, em diferentes estratégias, no desenvolvimento de aprendizagens das crianças.

Para Arandes (1995), descreve que, os educadores através do jogo trocam informações sobre o comportamento social, colectivo e individual das crianças, os seus interesses e necessidades e, ainda, sobre as suas ideias. O jogo é, assim, um meio ao alcance dos educadores de infância e, além da consciência das suas potencialidades, deve ser incluído nas suas práticas pedagógicas, tendo em vista o desenvolvimento global das crianças.

Segundo Morgado, (2004), explica que, o ,jogo contribui para o desenvolvimento harmonioso de todas as potencialidades das crianças bem como para a sua estabilidade e segurança afectiva. As actividades planificadas devem ser definidas de forma a constituírem-se como desafios intelectualmente estimulantes, mobilizando e promovendo nas crianças criatividade e capacidade de resolução de problemas.

Na visão de Sampaio (2008, p. 89), diz que, “não se pode hoje em dia ensinar sem uma planificação muito cuidadosa do que se vai fazer na sala de aula”. A importância das actividades, desenvolvidas através do jogo, não deve ser desperdiçada e deve ocupar um lugar privilegiado na planificação do educador.

Para Alarcão (2008, p. 200), o jogo faz parte da vida quotidiana da criança, quer como actividade espontânea, quer como actividade orientada:

O jogo é um meio para melhorar as relações interpessoais, o crescimento e o desenvolvimento das crianças, em várias dimensões: sensorial, moral, cognitiva, física e social, constituindo uma forma natural de conhecer o mundo. Ou seja, o jogo exerce um papel importante no crescimento da criança em idade pré-escolar e é uma ferramenta de excelência no seu processo de desenvolvimento, desde muito cedo.

Na óptica de Golse (2005, p. 244), o jogo é uma actividade fundamental na vida da criança. Através dele, a criança compreende o meio onde está inserida e desenvolve conhecimentos e competências necessários ao seu crescimento. Neste sentido, ao educador compete enfatizar o jogo como recurso para uma aprendizagem global das crianças.

1.5. Desenvolvimento das habilidades

Na visão de Neto (1999), desenvolvimento das habilidades são os movimentos que permitem às crianças a descoberta das relações que precisa para desenvolver o campo motor, através de experiências que lhes permitam explorar, de forma contínua, os espaços e objectos, facilitando o desenvolvimento das estruturas e qualidades da motricidade.

Desenvolvimento das habilidades entende-se como movimento que enriquece a criança de acordo com a experiência do seu corpo, ampliando suas potencialidades motoras. Assim, a movimentação trabalha o corpo em busca de respostas, caracterizando-se por manifestações puras do desenvolvimento mental, (Friedmann, 2012).

O desenvolvimento psicomotor caracteriza-se pela maturação que integra o movimento, o ritmo, a construção espacial, o reconhecimento dos objectos, das posições, a imagem do nosso corpo e a palavra, como confere (Bueno, 2010).

Para Fonseca (2008, p. 531), "o desenvolvimento psicomotor e a aprendizagem da criança dependem das interações entre o biológico e o social". Cita que o desenvolvimento psicomotor da criança passa pelas seguintes fases: reflexos, locomoção, preensão, práxia, linguagem falada, linguagem escrita, sistema perceptivo; e para que a educação tenha resultado e o ensino funcione com mais eficácia é preciso compreender como as crianças se desenvolvem e aprendem.

1.6. Psicomotora

A palavra psicomotricidade vem do termo grego psyché (alma) e do verbo latino moto (mover frequentemente). Le Boulch (1984), afirma que a psicomotricidade tem nascido nos serviços de neuropsiquiatria infantil com o nome de reeducação psicomotora.

A corrente educativa em psicomotricidade nasceu das insuficiências na educação física que não teve condições de corresponder às necessidades de uma educação real do corpo, (Le Boulch, 1984). Ao fazer a afirmação o teórico dá suporte para que se abra espaço sobre a necessidade da educação Física actuar na

pré-escola, certamente um campo abrangente com actuação multiprofissional, a Universidade deve ocupar essa lacuna e integrar a Educação Física Infantil, como foco na psicomotricidade no Curso de Licenciatura em Educação Física.

Confere Almeida (2014, p. 19) que, “a psicomotricidade é o termo empregado para uma concepção de movimento organizado e integrado, em função das experiências vividas pelo sujeito cuja acção é resultante de sua individualidade, sua linguagem e socialização”.

A estrutura corporal dos seres humanos é preparada para o movimento e articulação de seus diversos órgãos, a evolução corporal, funcional, cognitiva e física dos seres humanos é resultado do que ele faz com seu próprio corpo, sua vida em cada etapa, sendo a infância o estudo deste trabalho pode-se referenciar com as palavras de Rodriguez (2001, p. 7):

“a primeira infância constitui uma etapa com características próprias vinculadas ao desenvolvimento ulterior do indivíduo. Nessa etapa, formam-se as bases para o desenvolvimento físico e psíquico da pessoa. Durante os primeiros anos de vida, a criança assimila conhecimento, habilidades e hábitos, formando capacidades, qualidade e valores morais que, no passado, eram considerados alcançáveis somente em crianças de idade maiores.

A psicomotricidade como a ciência, tem como objecto de estudo o homem e seu corpo em movimento. O conceito trata sobre a maturação e sua importância para o desenvolvimento do ser humano, (Almeida, 2014, p. 19).

Psicomotricidade, é um termo empregado para uma concepção de movimento organizado e integrado, em função das experiências vividas pelo sujeito cuja acção é resultante de sua individualidade, sua linguagem e sua socialização, (Friedmann, 2012).

Na visão de Alves (2004), confirma que, a “educação infantil, a psicomotricidade, por exemplo, leva a criança a demonstrar seus movimentos, suas habilidades e actividades com a mais pura e simples expressão corporal com liberdade e estimulação”.

A motriz e o psiquismo derivados do termo psicomotricidade referem-se aos movimentos e determinantes da actividade psíquica, nas fases sócio-afetiva e cognitiva, entendendo-se que durante o processo de amadurecimento do ser humano os movimentos tornam-se cada vez mais significativos, enriquecendo as relações sociais. Conforme afirma Fonseca, (1998, p. 162):

Cada nova aquisição influencia as ulteriores, tanto no domínio mental como no domínio motor, de modo a valorizar as relações com o meio, através de uma adaptabilidade a novas circunstâncias, provenientes de uma alteração do conteúdo significativo das situações vividas e experimentadas. É essa experiência, esse contacto com o exterior, que esboça a consciencialização. (Fonseca, (1998, p. 163).

A psicomotricidade contribui para o desenvolvimento de habilidades que exercem grande influência no comportamento da criança e consequentemente na formação integral da mesma, relacionando-se através da acção como uma tomada de consciência que envolve o corpo, a mente, a natureza e a sociedade, como forma de expressar pensamentos e sentimentos, (Zorzan & Chernhak, 2019).

É fundamental que os professores conheçam a importância da psicomotricidade na vida da criança, a partir de simples gestos, tais como os de engatinhar, rolar, balançar, dar cambalhotas, andar de um lado para o outro, pular, correr, equilibrando em um pé só, passar por cima de uma linha no chão, tudo isso faz parte de psicomotricidade, então pode-se concluir que a criança aprende brincando, isso é psicomotricidade, além de outro aspecto dentre eles a imitação o qual representa um acto no desenvolvimento infantil, (Fonseca, 2008, p. 31). Para o autor a identificação e a imitação produzida com o corpo e a motricidade da criança, inicia-se o processo projectivo da socialização.

Para Alves, (2012), comenta que, a psicomotricidade serve como ferramenta para todas as áreas de estudos voltadas para a organização afectiva, motora, social e intelectual do individuo, acreditando que o homem é um ser activo capaz de se conhecer cada vez mais e de se adaptar as diferentes situações e ambientes.

Segundo Negrine, (1986, p. 15), a educação psicomotora é uma técnica que através de exercícios e jogos adequados a cada faixa etária leva a criança ao desenvolvimento global de ser. Devendo estimular, de tal forma, cada atitude

relacionada ao corpo, respeitando as diferenças individuais (o ser é único, diferenciado e especial) e levando a autonomia do indivíduo como lugar de percepção, expressão e criação em todo seu potencial.

A psicomotricidade na educação infantil busca proporcionar espaços e quanto mais cedo abordado no ambiente escolar, mais as crianças poderão se conhecer e desenvolver melhor a maturidade, a consciência e a inteligência apropriada para sua idade.

1.7. Educação Infantil

A educação infantil é a primeira fase de desenvolvimento do ser humano. Inicia-se muito cedo. Desde a concepção e cabe ao responsável a responsabilidade de proporcionar a criança, actividades que contribuam para essas competências, observando sempre a faixa etária, e a individualidade de cada um. É na educação infantil que a criança desperta e desenvolve as suas habilidades corporais, motoras e psicomotoras e assim se torna um adolescente saudável e feliz.

Na perspectiva de Coelho (2014, p. 16), diz que as instituições de educação infantil são conhecidas popularmente como construções sociais e são dependentes de valores e concepções sobre como educar e cuidar de crianças fora da família. Actualmente é grande a preocupação com o desenvolvimento das crianças e o acto de brincar nas classes de educação infantil.

Na visão de Bueno (2010), destaca que,

As brincadeiras se constituem como lazer e ensinamento para a própria criança, porque é justamente por meio delas que as crianças podem discernir situações, resolvê-las e aprender ao mesmo tempo. Portanto, a brincadeira sempre aparece de forma educativa e organizada, pois existe para a criança que brinca certas decisões a tomar e, com o companheirismo, ela aprende a conviver em grupo, compreende o mundo que vive, construindo e compartilhando significados, assim como motivação atitudes para sua sociabilidade e autonomia.

Por outro, Wayskop, (1997), citado por Silva & Campos, (2010), salientam que, a criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio histórica dos adultos e do mundo

por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma actividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos.

Pcns (1997, p. 59), explicam que a criança ao quando chegar à escola, possui um leque de possibilidades do desenvolvimento motor e cognitivo. É interessante que sejam direcionadas a essas crianças, actividades de brincar, conviver com outras crianças, explorar diferentes espaços e diferentes movimentos através da arte do brincar. “As diferentes competências com as quais as crianças chegam à escola são determinadas pelas experiências corporais que tiveram oportunidade de vivenciar”.

O brincar deve estar presente em toda nossa vida, é de suma importância para desenvolvimento motor emocional e social.

Segundo Kishimoto (1997, pp. 36-37), o professor ao utilizar o jogo na educação infantil “significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e acção activa e motivadora”.

1.8. A importância da psicomotricidade sob o olhar do pedagogo

A percepção conduz-nos à prática da brincadeira e da ludicidade alinhadas à psicomotricidade na construção do conhecimento e para desenvolvimento integral do indivíduo.

Na visão de Souza (2010, p. 8), a partir das perspectivas da educação psicomotora nos apropriamos e buscamos as compreensões das funções motoras, perceptivas, afectivas e sociomotoras, pois, assim a criança irá explorar o ambiente, passará por experiências concretas, indispensáveis ao seu desenvolvimento intelectual e é capaz de tomar consciência de si mesma e do mundo que a rodeia.

Mediante o entendimento a psicomotricidade é uma expressão empregado para uma concepção de movimento organizado e integrado, em função das experiências vividas pelo sujeito cuja acção é resultante de sua individualidade, sua linguagem e sua socialização. Por outro lado, a psicomotricidade atrelada à

ludicidade tem carácter preventivo, interventivo e fornece importantes contribuições para uma aprendizagem significativa, auxiliando no desenvolvimento completo da criança.

Na óptica de Simão (2018, p. 40), a brincadeira não é um simples acto de brincar, mas uma rica fonte geradora e transformadora de conhecimento para que as crianças comecem a aprender de forma lúdica.

Diante desse comentário, percebe-se que a interrupção do convívio e do contacto físico com seus pares deixará não só nas crianças, mas na humanidade, marcas em todos os relacionamentos, como entre pais e filhos, e entre professores e alunos, de modo que nada será como antes. E assim, passa um enorme processo de reconstrução durante o qual é necessário que todos se unam com o intuito de reduzir o impacto negativo desse período sobre o processo de ensino-aprendizagem infantil, visando uma aprendizagem significativa. Por meio dos movimentos do corpo, apresentaremos ferramentas simples que auxiliem na aprendizagem e no desenvolvimento da criança no processo pedagógico sob o olhar do pedagogo.

1.9. Etapas do desenvolvimento psicomotor

Para que haja clareza, explica-se a palavra psicomotricidade que pode ser dividida da seguinte maneira:

- ✓ Psi: aspectos emocionais
- ✓ co: aspectos cognitivos
- ✓ motric: movimento humano
- ✓ idade: etapas de vida do ser humano

De acordo com Sacchi e Metzner (2019, p. 100), confirmam que:

A coordenação motora pode ser classificada em coordenação motora fina e coordenação motora grossa. Na coordenação motora fina, os movimentos são realizados por pequenos grupos musculares, ou seja, são movimentos refinados e precisos, usados para realizar actividades que exigem um alto nível de destreza como tocar piano, costurar, recortar, escrever, desenhar, pintar, etc. A coordenação motora grossa diz respeito à realização de actividades com movimentos amplos, ou seja, que mobilizam os maiores grupos musculares do corpo. É o caso de caminhar, saltar, subir e descer escadas, correr, rastejar.

Para Simão (2018, p. 25), diz que, o desenvolvimento infantil o aumento gradativo da capacidade da criança em realizar funções cada vez mais complexas. O desenvolvimento contará com as mudanças que acontecem nas estruturas físicas e neurológicas, cognitivas e comportamentais, decorrentes de dois elementos essenciais, que são a maturação e o ambiente.

O desenvolvimento humano é permeado por etapas diferenciadas, cada indivíduo aprende e se desenvolve a seu tempo e de acordo com sua maturidade biológica. Respeitar essas diferenças contribui para o processo de ensino e aprendizagem, (Dempsey, & Frost, 2002).

É através da brincadeira que a criança passa a se inserir na sociedade, aprende a compartilhar, tolerar, compreender e se comportar diante dos outros. Na educação infantil, o brincar deve estar inserido não apenas em actividades livres, mas em actividades que possam desenvolver habilidades necessárias para um pleno desenvolvimento social, cultural, emocional e cognitivo das crianças.

Segundo a visão de Teixeira, (2012, p. 45), a actividade lúdica é uma situação em que a criança realiza, constrói e se apropria de conhecimentos das mais diversas ordens. Ela possibilita, igualmente, a construção de categorias e a ampliação dos conceitos das varias áreas do conhecimento. Neste aspecto, o brincar assume um papel didáctico e pode ser explorado pela Pedagogia.

1.10. Teorias psicomotoras na educação

De acordo com os autores acima referenciada, dizem que, a escola que trabalha com especial atenção para o desenvolvimento psicomotor da criança tende a contribuir no bom aprendizado. A educação psicomotora nas escolas visa desenvolver uma postura correta frente à aprendizagem de carácter preventivo do desenvolvimento integral do indivíduo nas várias etapas de crescimento.

A educação psicomotora ajuda a criança a adquirir o estágio de perfeição motora até o final da infância (7-11 anos), nos seus aspectos neurológicos de maturação, nos planos rítmico e espacial, no plano da palavra e no plano corporal.

Na visão de Le Boulch, (1987), os factores psicomotores e as actividades a serem trabalhados na Educação Psicomotora.

1. Actividade tónica: Tonicidade; Equilíbrio.

2. Actividade psicofuncional: Lateralidade; Noção do corpo; Estruturação espaço corporal.

3. Actividade de relação: Memória corporal.

Segundo Van der Kooij, & Neto, (2003) referem que, a psicomotricidade interessa o indivíduo como um todo, procurando auxiliar se um problema está no corpo, na área da inteligência ou na afectividade, então, definir quais actividades devem ser desenvolvidas para superar tal problema. É comum, nas escolas, crianças com distúrbios psicomotores. Embora aparentemente normais muitas vezes são incapazes de ler ou escrever, apresentando vários outros problemas que interferem no processo escolar. Pode até ser gerado por uma disfunção cerebral mínima, por um problema físico ou até mesmo emocional.

Para Bueno (2010), o ideal seria que todos os educadores tivessem como alicerce para as suas actividades a psicomotricidade, pois fariam com que as crianças tivessem liberdade de realizar experiência com o corpo, sendo indispensável no desenvolvimento das funções mentais e sociais. Desenvolvendo, assim, pouco a pouco, a confiança em si mesma e o melhor conhecimento de suas possibilidades e limites, condições necessárias para uma boa relação com o mundo. É interessante levar a criança a expor factos vivenciados, com a finalidade de estabelecer uma ligação entre o imaginário e o real. Na escola, é importante termos os seguintes aspectos:

1. Sócio afectivo: Favorecer sua auto-imagem positiva, valorizando suas possibilidades de acção e crescimento à medida que desenvolve seu processo de socialização e interage com o grupo independente de classe social, sexo ou etnia;

2. Cognitivo: Acreditar que, através das descobertas e resoluções de situações, ele constrói as noções e conceitos. Enfrentando desafios e trocando experiências com os colegas e adultos, ele desenvolve seu pensamento;

3. Psicomotor: Através da expansão de seus movimentos e exploração do corpo e do meio a sua volta. Realizando actividades que envolvam esquema e imagem corporal, lateralidade, relações temporais e espaciais.

Ainda Bueno (2010), salienta que, o professor não deverá esquecer que o material de seu trabalho é o seu aluno. Portanto, não deverão preocupar-se apenas em preparar o ambiente escolar com cartazes, painéis, faixas. Mas em preparar a si mesmo. É necessário que ele conheça seu aluno, torne-se seu amigo. É a partir de uma relação autêntica e de confiança estabelecida entre professor e aluno que se poderão propor dinâmicas que auxiliem o desenvolvimento infantil, contribuindo na capacidade de expressão e de habilidades motoras das crianças.

Silva e Campos, (2010), afirmam que, a autenticidade e a cumplicidade das relações no campo educacional, que podem ocorrer espontaneamente favorecem enormemente o desenvolvimento das habilidades psicomotoras de forma motivadora e altamente significativa, facilitando assim, a aprendizagem e o desenvolvimento global das crianças. Nesta senda, para que haja intercâmbio entre professor e aluno e aprendizagem, o trabalho da psicomotricidade é da mais valiosa função, tanto no maternal como na pré-escola e alfabetização, por haver um estreito paralelismo entre o desenvolvimento das funções psíquicas que são as principais responsáveis pelo bom comportamento social e acadêmico do homem.

Percebe-se que, o professor deve estar conscientizado de que a educação pelo movimento é uma peça mestra do edifício pedagógico, que permite à criança resolver mais facilmente os problemas actuais de sua escolaridade e a prepara, por outro lado, para a sua existência futura no mundo adulto, essa catividade não ficará mais relegada ao segundo plano, sobretudo porque o professor constatará que esse material educativo não verbal, constituído pelo movimento é, pôr vezes, um meio insubstituível para afirmar certas percepções, desenvolver certas formas de atenção, por em jogo certos aspectos da inteligência.

1.11. Teorias de Jean Piaget

Na visão de Piaget (1896-1980), foi um Psicólogo e Filósofo Suíço, conhecido pelo trabalho pioneiro no campo da inteligência infantil. Nascido em Neuchâtel, na

Suíça, Piaget passou grande parte de sua carreira profissional interagindo com crianças e estudando o seu processo de raciocínio.

As pesquisas de Piaget partiram da pergunta fundamental para qual ele procurava uma resposta: como se desenvolve a inteligência nos seres humanos. Daí o nome dado a sua ciência de Epistemologia Genética. Considera, ainda, que o processo de desenvolvimento é influenciado por factores como: maturação (crescimento biológico dos órgãos), exercitação (funcionamento dos esquemas e órgãos que implica na formação de hábitos), aprendizagem social (aquisição de valores, linguagem, costumes e padrões culturais e sociais) e equilíbrio (processo de auto-regulação interna do organismo, que se constitui na busca sucessiva de reequilíbrio após cada desequilíbrio sofrido).

Na compreensão de Piaget, a inteligência do indivíduo, como adaptação a situações novas, portanto, está relacionada com a complexidade desta interacção do indivíduo com o meio e implica em uma construção contínua de novas estruturas. Também reconheceu que o desenvolvimento intelectual é produto da própria actividade da criança, que não para de estruturar e reestruturar seu próprio esquema, de construir o mundo à medida que o percebe.

Na óptica Piaget (1978, p. 115), manifesta que, as origens das manifestações lúdicas acompanham o desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo sendo cada acto de inteligência diferenciado pelo equilíbrio entre assimilação e acomodação. Se o acto de inteligência culmina num equilíbrio entre assimilação e acomodação, enquanto a imitação prolonga última por si mesma, poder-se-á dizer, inversamente, que o jogo é essencialmente assimilar, ou assimilação predominando sobre a acomodação.

Para Piaget, (1972), compreende que, na assimilação, o sujeito incorpora objectos ou formas de pensamento, constituindo-se as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se e incorporam novos aspectos do ambiente externo, a estrutura se modifica em função do meio, de suas variações. A adaptação intelectual constitui-se então em um "equilíbrio progressivo entre um mecanismo assimilador e uma acomodação complementar".

Na análise de Piaget elaborou-se uma classificação genética baseada na evolução das estruturas. Piaget classificou os jogos em três grandes categorias que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil, que são:

- ✓ Sensório-motor (0 - 2): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras.
- ✓ Pré-operatório (2 – 5/6): As crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz-de-conta.
- ✓ Operatório-concreto (7 – 11): as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, etc.

O pioneiro no campo da inteligência infantil Jean Piaget (1996), descreve que, ao longo do desenvolvimento, cada etapa está relacionada a um tipo de actividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos identificando três grandes tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil. Assim classificou cada jogo correspondendo a um tipo de estrutura mental.

a) Jogos de exercícios – Representa a forma inicial do jogo na criança, surge como uma série de exercícios motores simples. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, estes exercícios envolvem a repetição sequencial de movimentos, por mero prazer, através de actividades motoras como andar, correr, saltar e outras. Predominam até os dois anos, mas acompanham o homem durante toda a fase adulta.

b) Jogos simbólicos – Um dos marcos da função simbólica é a habilidade de estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo e o que ela representa seu significado é quando aparecem as brincadeiras de faz-de-conta, com uso de símbolos. No jogo simbólico a criança ultrapassa a simples satisfação de manipulação. Satisfaz o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos, ou seja, tem como função assimilar a realidade externa ao seu eu, encontra satisfação fantasiosa, supera conflitos, preenche desejos. Lembra o acontecido e faz representações, a partir do início do segundo ano de vida, com o aparecimento da linguagem.

c) Jogos de Regras - O jogo com regras marca a transição da actividade individual para a socializada. Para Piaget, a regra pressupõe a interacção de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social. Através da assimilação de regras colectivas, age no social e coordenam as acções do indivíduo. Ao se estabelecer as regras, são percorridos dois grupos de fenómenos: a prática das regras e a consciência das regras. Através da brincadeira, a criança aprende a jogar com honestidade levando essa vivência para a vida fora da escola, pois não se pode isolar a consciência das regras do jogo do conjunto da vida moral. Em algumas actividades infantis as regras já existem e são incorporadas pelo grupo, predominando no período dos sete aos catorze anos.

Para Negrine (1994, p. 18), a teoria do egocentrismo, de Piaget entende que “a inteligência é uma forma de adaptação ao meio, e o jogo é basicamente uma forma de relação da criança com o contexto no qual ela está inserida; neste sentido, adverte que a criança elabora e desenvolve suas estruturas mentais através das diversas actividades lúdicas”.

Para Wallon, (1995), na sua concepção dialéctica do desenvolvimento infantil. Concorde com o Piaget quando afirma que, o brinquedo, o jogo e a brincadeira têm funções distintas, porém, a ludicidade envolve todos eles dentro da intencionalidade proposta ao uso de cada um, “é no brincar que a criança aprende e se desenvolve, através dos movimentos e interações, ela desenvolve a imaginação, a fala, o raciocínio e constrói vínculos sociais”.

Na perspectiva de Boulch (1982, p. 32), afirma que, é através do jogo da função simbólica que a inteligência sensório-motor poderá crescer e entrar no período da inteligência operatória. É claro que esta última não resulta automaticamente da actividade prática, mas implica uma acção educativa especial, fácil de ser alcançada com a psicomotricidade.

Dempsey, & Frost, (2002), esclarece que, “os jogos funcionais e simbólicos possibilitam à criança inúmeras actividades motoras, fonte de progresso; mas são as situações da vida quotidiana que enriquecem seu repertório gestual”.

Segundo Piaget (1962) o jogo traz consigo um relativo equilíbrio entre acomodação e assimilação, sendo que uma influência sobre a outra. Portanto Piaget

(1962), citado por Rosamilha, (1979, p. 59), afirma “o jogo constitui o polo extremo da assimilação da realidade no ego, tendo relação com a imaginação criativa que será fonte de todo o pensamento e raciocínio posterior”, portanto através do jogo a criança é estimulada a pensar, criando assim um raciocínio para continuar o jogo, construindo seu conhecimento perante aquela realidade.

Vygotsky (1989) citado por Negrine, (1994, p. 18) “concorda com a tese de que o jogo facilita o desenvolvimento da imaginação e da criatividade, mas destaca que a imaginação nasce no jogo; para ele, antes do aparecimento do jogo não há imaginação”, portanto, é através dos jogos que a criança adquire a imaginação, sendo importante para o seu desenvolvimento infantil.

1.12. As teorias de Maria Montessori sobre os jogos

A pedagoga Montessori insere-se no movimento das Escolas Novas em oposição aos métodos tradicionais que não respeitavam os interesses e os mecanismos evolutivos do desenvolvimento da criança, introduzindo novas técnicas de trabalho nos jardins-de-infância e no ensino formal.

A forma do modelo curricular de Montessori refere que, o desenvolvimento da criança deve decorrer de forma natural, ou seja, a criança através da manipulação de objectos tem uma maior apreensão do mundo que a rodeia.

De acordo com o pensamento de Spodek e Brown (1998, p.19), afirmam que, o modelo curricular de Montessori “permitia que o meio modificasse esse desenvolvimento. À medida que as crianças avançavam nos vários estágios de desenvolvimento, ou períodos sensíveis, o professor preparava o meio, para que a criança pudesse procurar novas experiências que alimentassem este desenvolvimento”. E Montessori defendia que:

Os sentidos das crianças deveriam ser explorados, por esta razão na sala de aula a criança era livre para agir sobre os objectos sujeitos à sua acção, porém estes já deveriam estar intencionalmente predefinidos pelo educador, como por exemplo, os conjuntos de jogos e outros materiais. (Spodek e Brown, 1998, p. 19).

Segundo Montessori citado por Spodek e Brown, (2002, p. 194), inclui o treino sensorial, actividades de vida prática, educação física e o ensino de competências académicas básicas. Desta forma, a primazia está centrada na auto-educação da

criança, o educador assume uma função indirecta, ou seja, a de preparar o ambiente educativo e demonstrar o uso dos respectivos materiais.

As crianças têm liberdade para seleccionar os materiais de aprendizagem que pretendem e a usá-los durante o tempo que quiserem, desde que os usem de forma adequada. “O currículo permaneceu intacto na educação Montessori contemporânea, embora, nas últimas duas décadas tenham sido incluídas actividades educativas adicionais em muitos programas Montessori”, de acordo com (Spodek e Brown, (2002, p. 198).

Na visão de Gonçalves, (2008), concorda com as teorias de Montessori que, os currículos podem ser programados, centrados na criança, abertos e de guarda, a saber: o currículo programado, em que predominam as actividades iniciadas pelo educador e existe uma resposta das crianças. O educador inicia as actividades por si programadas orienta-as e influência directamente as acções das crianças que, por sua vez, respondem às solicitações desenvolvendo as tarefas propostas; o currículo centrado na criança, em que as crianças iniciam as actividades e o educador dá resposta.

As crianças põem em prática as actividades que as motivam, enquanto o educador apoia a sua acção, respondendo oportunamente perante as necessidades identificadas no decurso dessas actividades; o currículo aberto, em que ambas as partes iniciam as actividades e respondem às iniciativas. Há uma relação de equilíbrio e parceria entre o educador e as crianças, quer a nível da iniciativa, quer em relação ao envolvimento nas actividades; currículo de guarda, em que nenhuma das partes, nem as crianças e nem os adultos iniciam actividades, na verdade, traduz a ausência de currículo segundo (Gonçalves, 2008).

Dempsey e Frost, (2002, p. 687), confere que, o jogo é uma ferramenta pedagógica que promove o desenvolvimento global da criança, neste sentido, “em virtude de o jogo incentivar o desenvolvimento das crianças, os educadores procuram actualmente maneiras de promover o jogo nos contextos educativos”, deste modo, pensando nos contextos formais e nas lacunas da educação.

Na óptica de Silva (2002, p. 94), os jogos didácticos possibilita ao educador saber se o processo educativo contribui para o desenvolvimento e aprendizagem, ou seja, saber se a frequência da educação pré-escolar teve, de facto, influência nas

crianças. Permite-lhe também ir corrigindo e adequando o processo educativo à evolução das crianças e ir aferindo com os pais os seus progressos. Este processo reflectido define a intencionalidade educativa que caracteriza a actividade do educador.

Mediante a análise feita dos autores, percebe-se que, planejar o processo educativo de acordo com o que o educador sabe do grupo e de cada criança, do seu contexto familiar e social é condição para que a educação pré-escolar proporcione um ambiente estimulante de desenvolvimento e promova aprendizagens significativas e diversificadas que contribuam para uma maior igualdade de oportunidades.

1.13. Características de um jogo

Segundo Vygotsky, o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (Vygotsky, 1989).

Na concepção piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das acções individuais já aprendidas gerando, ainda, um sentimento de prazer pela acção lúdica em si e pelo domínio sobre as acções. Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança (Piaget apud Faria, 1995).

"Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, através de esforços físicos e mentais" (Araújo, 1992).

Segundo Rizzo (1988), as características fundamentais do jogo são:

- ✓ ser uma actividade livre;
- ✓ não ser vida "corrente" nem vida "real", mas antes possibilitar uma evasão para uma esfera temporária de actividade 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 do jogo (apreensão das noções de limites);
- ✓ permitir repetir tantas vezes quantas forem necessárias, dando assim oportunidade, em qualquer instante, de análise de resultados;
- ✓ ser permanentemente dinâmico.

Em uma abordagem mais psico-cognitiva, Passerino (1998) descreve:

- ✓ Capacidade de absorver o participante de maneira intensa e total (clima de entusiasmo, sentimento de exaltação e tensão seguidos por um estado de alegria e distensão). Envolvimento emocional;
- ✓ Atmosfera de espontaneidade e criatividade;
- ✓ Limitação de tempo: o jogo tem um estado inicial, um meio e um fim; isto é, tem um carácter dinâmico;
- ✓ Possibilidade de repetição;
- ✓ Limitação do espaço: o espaço reservado seja qual for a forma que assuma é como um mundo temporário e fantástico;
- ✓ Existência de regras: cada jogo se processa de acordo com certas regras que determinam o que "vale" ou não dentro do mundo imaginário do jogo. O que auxilia no processo de integração social das crianças;
- ✓ Estimulação da imaginação e auto-afirmação e autonomia.

As duas abordagens se complementam, identificando os principais factores pertinentes ao estudo de jogos em um contexto geral.

1.14. Classificação dos jogos

Os jogos podem ser classificados de diferentes formas, onde vários autores dedicaram estudos para tal fim. Entretanto Piaget criou uma “classificação baseada na evolução das estruturas” (Piaget apud Rizzi e Haydt, 1997), formulando três grandes categorias que correspondem às fases do desenvolvimento infantil.

- Fase sensório-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras.

- Fase pré-operatória (dos 2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente): as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar umas com as outras os jogos de faz-de-conta.
- Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente): as crianças aprendem as regras e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, etc.

Desta forma, Piaget classificou os jogos de acordo com cada tipo de estrutura mental: Jogos de exercício sensório-motor, jogos simbólicos, jogos de regras e jogos educativos

1.15. Jogos de exercício sensório-motor

O acto de jogar é uma actividade natural no ser humano. Inicialmente a actividade lúdica surge como uma série de exercícios motores simples. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, Estes exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objectos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Embora estes jogos comecem na fase maternal e durem predominantemente até os 2 anos, eles se mantêm durante toda a infância e até na fase adulta. Por exemplo, andar de bicicleta, moto ou carro.

1.15.1. Jogos simbólicos

O jogo simbólico aparece predominantemente entre os 2 e 6 anos. A função desse tipo de actividade lúdica, de acordo com Piaget, "consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos", ou seja, tem como função assimilar a realidade (Piaget apud Rizzi e Haydt, 1997).

A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar, dessa maneira, a realidade, sendo uma maneira de se auto expressar.

Na visão de Piaget apud Rizzi e Haydt, (1997), referem que, esses jogos de faz-de-conta possibilitam à criança a realização de sonhos e fantasias, revelação de conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações:

Entre os 7 e 11-12 anos, o simbolismo decai e começam a aparecer com mais frequência desenhos, trabalhos manuais, construções com materiais didácticos, representações teatrais, etc. Nesse campo o computador pode se tornar uma ferramenta muito útil, quando bem utilizada. Piaget não considera este tipo de jogo

como sendo um segundo estágio e sim como uma etapa entre os jogos simbólicos e de regras. O próprio Piaget afirma: "é evidente que os jogos de construção não definem uma fase entre outras, mas ocupam, no segundo e sobretudo no terceiro nível, uma posição situada a meio de caminho entre o jogo e o trabalho inteligente".

1.15.2. Jogos de regras

O jogo de regras, entretanto, começa a se manifestar por volta dos cinco anos, desenvolve-se principalmente na fase dos 7 aos 12 anos. Este tipo de jogo continua durante toda a vida do indivíduo (exportes, trabalho, baralho, etc).

Os jogos de regras são classificados em jogos de exercício sensório-motor (exemplo futebol), e intelectuais (exemplo xadrez).

O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis imposto pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, e uma forte competição entre os indivíduos. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um carácter eminentemente social.

Este jogo aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica possibilitando desenvolver os relacionamentos afectivo-sociais.

1.15.3. Jogos educativos

Para Fernandes, (1995), os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos muito importante é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. (...) um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência.

O jogo pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afectiva, linguística, social, moral e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes.

Segundo Rizzo, (1988), não há momentos próprios para desenvolver a inteligência e outros do aluno já estar inteligente, sempre é possível progredir e aperfeiçoar-se. Os jogos devem estar presentes todos os dias na sala de aula.

Para Froebel (2010), ao optar por uma actividade lúdica o educador deve ter objectivos bem definidos. Esta actividade pode ser realizada como forma de conhecer o grupo com o qual se trabalha ou pode ser utilizada para estimular o desenvolvimento de determinada área ou promover aprendizagens específicas (o jogo como instrumento de desafio cognitivo).

De acordo com seus objectivos, o educador deve:

- ✓ Propor regras ao invés de impô-las, permitindo que o aluno elabore-as e tome decisões;
- ✓ Promover a troca de ideias para chegar a um acordo sobre as regras;
- ✓ Permitir julgar qual regra deve ser aplicada a cada situação;
- ✓ Motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança;
- ✓ Contribuir para o desenvolvimento da autonomia.

Um jogo, para ser útil no processo educacional, deve promover situações interessantes e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo aos aprendizes uma auto-avaliação quanto aos seus desempenhos, além de fazer com que todos os jogadores participem activamente de todas as etapas.

De acordo com Passerino (1998), os objectivos indirectos que o jogo pode propiciar são:

- ❖ Memória (visual, auditiva, sinestésica);
- ❖ Orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões);
- ❖ Coordenação motora viso manual (ampla e fina);
- ❖ Percepção auditiva,
- ❖ Percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação),
- ❖ Raciocínio lógico-matemático,
- ❖ Expressão linguística (oral e escrita),
- ❖ Planeamento e organização.

Para Neto, (1992), se o ensino for lúdico e desafiador, a aprendizagem prolonga-se fora da sala de aula, fora da escola, pelo quotidiano, até as férias, num

crescendo muito mais rico do que algumas informações que o aluno decora porque vão cair na prova.

Segundo Lerner, (1991), o jogo educativo deve proporcionar um ambiente crítico, fazendo com que o aluno se sensibilize para a construção de seu conhecimento com oportunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas cognições.

Durante muito tempo confundiu-se "ensinar" com "transmitir" e, nesse contexto, o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor. A ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico. Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes.

Segundo Grassi (2008, p. 98) "jogar se caracteriza pelo prazer e pelo esforço espontâneo. O jogo prende a atenção do jogador, cria uma atmosfera de tensão, desafio, entusiasmo, alegria e prazer", portanto, o jogo se torna uma actividade excitante, estimulante, mas requer do jogador esforço físico, mental, estimulando dessa forma a aprendizagem infantil.

Segundo Chombart de Lauwe (1987) apud, Bonamigo e Kude, (1999, p. 36), relata varias funções do jogo no processo de socialização e desenvolvimento da personalidade da criança sendo elas:

1. O jogo é utilizado pela pedagogia, psicologia, psicoterapia e psicanálise para compreender a criança, facilitar sua aprendizagem e aliviar seus conflitos.
2. O jogo é, para a criança, um meio de expressão privilegiado, uma ocasião de adquirir domínio sobre os objectos e para aprender a dominar a si mesma, seguindo seu ritmo próprio e desenvolvendo suas capacidades de modo progressivo;
3. O jogo é uma forma de interacção especialmente fecunda: através dele não apenas a criança integra a si a realidade exterior, como esforça - se para modificá-la à sua conveniência, apropriando-se dela e afirmando-se como sujeito activo;
4. O jogo tem uma função essencial na socialização da criança, pois permite - lhe obter os papéis de adultos que lhe são interditados na vida real.

De acordo com Grassi (2008, p. 98), refere que:

“jogar faz parte da vida do homem e tem como função propiciar à assimilação da realidade, expressão do pensamento, a facilitação do desenvolvimento e da aprendizagem, a elaboração de sentimentos, a criação de teorias”, pode-se assim compreender que através do jogo a criança assimila sua realidade, seu pensamento, facilitando dessa forma o seu pleno desenvolvimento e aprendizagem, pois, o aluno sente prazer nessa pratica não havendo dessa forma uma pressão sobre o mesmo, ele aprende sem menos perceber porque faz parte do seu quotidiano e sente prazer na realização da actividade proposta pelo professor.

Para Froebel (1994) citado por Saviani, (2008, p. 42), escreve sobre o jogo da seguinte forma: Nesse período o jogo é o produto mais puro e espiritual do homem ao mesmo tempo em que é modelo e a imagem da vida humana inteira, da íntima e secreta vida natural do homem e todas as coisas. Por isso gera o júbilo, liberdade e satisfação, repouso em si e fora de si paz com o universo. Nele residem e nele brotam as fontes de todo o bem.

Segundo Kishimoto e Pinazza, (2007, p. 48), “brincar é a mais alta fase do desenvolvimento infantil – do desenvolvimento humano nesse período. É a representação auto activa do interno – representação do interno da interna necessidade e impulso”, portanto, na educação infantil para que ocorra uma aprendizagem significativa deve acontecer através das brincadeiras e jogos infantis.

Na visão de Souza, (2008, p. 58), propunha uma educação que respeitasse a actividade espontânea da criança, que valorizasse os jogos e brincadeiras como elementos essenciais da aprendizagem, que levasse em conta os sentidos – base do ensino intuitivo.

Mediante análise feita dos autores acima, percebe-se que, o jogo é para ele de extrema importância para o desenvolvimento da criança, pois para ele gera liberdade, satisfação, sendo a própria imagem, podemos entender que o jogo contribui para a formação do carácter da criança.

CAPÍTULO II: METODOLOGIA DE PESQUISA

Neste capítulo apresenta-se os elementos estruturais que compõem o campo metodológico.

2.1. Tipo de pesquisa

Pode-se definir pesquisa como o “procedimento racional e sistemático que tem como objectivo proporcionar respostas aos problemas que são propostas, (Gil, 2002, p. 17)”.

Para Afonso (2005), “pesquisa visa essencialmente a produção de novo conhecimento e tem a finalidade de buscar respostas a problemas e a indagações teóricas e práticas”. A pesquisa é a actividade básica da ciência, e por meio dela descobrimos a realidade.

Para este estudo de investigação o tipo de pesquisa que nós usamos que melhor que se adequa a nossa investigação é a descritiva. A pesquisa “descritiva tem como objectivo primordial a descrição das características de determinadas populações, fenómenos ou, então o estabelecimento de relação entre variáveis, (Gil, 2002, p. 42)”.

Para Zassala (2012), realça que, a pesquisa descritiva “procura conhecer a realidade estudada, suas características e seus problemas. Pretende descrever com exactidão os factos e fenómenos de determinadas realidade”.

2.2. Modelos de abordagem

Para a concretização da nossa pesquisa optamos pela pesquisa quantitativa e qualitativa, porque este modelo possibilita o alcance dos objectivos elaborados. Pesquisa Qualitativa traduz-se na relação “dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objectivo e a subjectividade do sujeito que não pode ser traduzido em números, conforme a afirma (Silva e Menezes, 2005, p. 20)”.

Na visão de Zassala (2012), a pesquisa quantitativa preocupa-se com representatividade numérica, isto é, com medição objectiva e a quantificação dos resultados, tem, portanto, o objectivo de generalizar os dados a representação de uma população, estudando somente uma pequena parcela.

2.3. Nível de estruturação de métodos

Para análise das informações recolhidas, e resultados dos dados durante a investigação, utilizou-se os níveis de estruturação dos métodos:

2.3.1. Nível teórico

Concernente ao nível de estruturação de métodos teóricos recorreu-se aos métodos:

2.3.2. Histórico

Método Histórico: tem como pressuposto reconstruir o passado objectivamente e acuradamente geralmente relacionada com uma hipótese sustentável, afirma (Aragão e Neta, 2007, p. 34) e (Lakatos e Marconi, 2003, p. 106), afirmam que, “o método histórico consiste em investigar acontecimentos, processos e instituições do passado para verificar a sua influência na sociedade de hoje”.

2.3.3. Indutivo

Indução é um processo mental por intermédio do qual, partindo de dados particulares, suficientemente constatados, infere-se uma verdade geral ou universal, não contida nas partes examinadas, (Prodanov e Freitas, 2013, p. 28).

2.3.4. Analítico-sintético

Reis (1994, p. 9), define método analítico - sintético como “aquele em que o professor parte dos fundamentos, como parte isoladas, e somente após o domínio de cada um dos fundamentos o jogo propriamente dito é desenvolvido”. Em síntese, uma aula orientada pelo princípio analítico-sintético caracterizou-se pelo ensino de uma habilidade por etapas até a sua automatização e, por fim, a sua aplicabilidade no jogo em si.

O método analítico-sintético esta centrada no desenvolvimento das habilidades técnicas; através da análise de jogadas e técnicas já existentes, se trabalha de uma forma gradativa até que se chegue ao mais altos nível da técnica.

2.3.5. Hipotético – dedutivo

O método hipotético-dedutivo inicia-se com um problema ou uma lacuna no conhecimento científico, passando pela formulação de hipóteses e por um processo de inferência dedutiva o qual testa a predição da ocorrência de fenómenos abrangidos segundo (Gil, 2002, p. 32).

2.3.6. Nível empírico

Técnica bibliográfica: constitui a pesquisa em obras que abordou o assunto do tema, para obtermos informações que nos foram úteis para a formulação do problema, fundamentação teórica bem como a execução dos outros capítulos. Esta pesquisa tem como finalidade colocar o pesquisador em contacto directo com as bibliografias existentes em relação ao tema do estudo.

2.3.7. Nível estatístico

A estatística é o campo da matemática que relaciona factos e números em que há um conjunto de métodos que nos possibilita colectar dados e analisá-los, assim sendo possível realizar alguma interpretação segundo (Afonso, 2005, p. 12). Este método se fundamenta na aplicação da teoria estatística da probabilidade, e constitui importante auxílio para a investigação em ciências sociais afirma (Gil, 2008, p. 17).

2.4. Técnicas de recolha de dados

Para Bloom, (1973, p. 16), afirma que “escolher uma técnica ou instrumento de avaliação deve-se ter presente, portanto, o tipo de habilidade que se deseja verificar no aluno”. Para a colecta de dados utilizamos como técnica: Entrevista e inquérito

Para Zassala (2012), a entrevista “consiste no desenvolvimento de precisão, focalização, fidedignidade e validade de certo ato social como a conversação”. Trata-se, pois, de uma conversação efectuada face a face de maneira metódica; proporciona ao entrevistado, verbalmente, a informação necessária.

O inquérito consiste de uma série de pergunta a serem respondidas por escrito pelo informante, sem a presença do pesquisador; normalmente, envolve um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, para conhecer suas opiniões, crenças sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas, (Chemim, 2015, p. 166).

2.5. Instrumentos e procedimentos

Os instrumentos por nós construídos utilizou-se, para recolha de dados da nossa investigação foram:

- ✓ Guião de entrevista e inquérito.

Para a realização da pesquisa em referência elaborou-se um guião de entrevista e guião de questionário. Para a realização deste trabalho, tendo em conta os objectivos traçados, as hipóteses formuladas.

2.6. População e amostra

2.6.1. População

Para Silva e Menezes (2005, p. 32), considera que população “é a totalidade de indivíduos que possuem as mesmas características definidas para um determinado estudo”. A população é um conjunto de indivíduos que ocupam um determinado espaço geográfico.

A população que foram usados para a nossa investigação são todos aqueles que estão directamente ligados com os alunos da Escola Primária Nº 4017. Para a concretização deste estudo a nossa população é constituída por uma (1) Directora, um (1) Subdirector pedagógico e (14) Professores, totalizando (16) elementos.

2.6.2. Amostra

Na visão de Lakatos e Marconi (2003, p. 55), A amostra “é a parte da população ou do universo, seleccionada de acordo com uma regra”. A amostra é uma porção da população que é usada durante a pesquisa pelo pesquisador. Para este estudo temos como amostra e para a nossa amostra temos uma (1) Directora, um (1) Subdirector pedagógico e catorze (14) professores, o que perfaz o total de (16) elementos.

A amostra é qualquer subconjunto finito de elementos da população que apresenta as mesmas características da população. É uma parcela convenientemente seleccionada do universo (população); é um subconjunto do universo ou uma parte retirada do universo segundo (Lakatos & Marconi, 2010, p. 147).

2.7. Caracterização da Escola Primária Nº4017.

2.7.1. Localização geográfica da Escola

A Escola do Ensino Primário nº4017 - Ché-Guevara, localiza-se no Bairro Ché-Guevara, zona verde, no Município de Cacucaco, Distrito Urbano de Cacucaco, na Via Expressa, por detrás do centro comercial NOVA ERA.

2.7.2. Estruturação da escola

A Escola nº 4017 lecciona o Ensino Primário, da iniciação à 6ª Classe. Uma turma do (EJA) e duas de Alfabetização. No presente ano lectivo contamos com um total de aproximadamente 1050 alunos, incluindo o EJA e a Alfabetização.

A Escola está constituída por Sete (7) salas de aulas, Gabinete da Directora Geral, Gabinete do Subdirector-Pedagógico, sala de Professores, onze (11) casas de banho.

2.7.3. Números de Alunos Matriculados da Iniciação ao Módulo III.

Neste trimestre foram avaliados 300 Alunos. Eis abaixo o quadro de distribuição dos mesmos por classe.

Iniciação	50	20
1 ^a	50	30
2 ^a	50	25
3 ^a	50	25
4 ^a	50	31
5 ^a	50	24
6 ^a	--	--
Subtotal	300	155
1 ^a Fase	100	60
2 ^a Fase	300	104
3 ^a Fase	350	150
Subtotal	750	314
Total Geral	1050	469

Fonte: Direcção da Escola nº4017.

2.7.4. Quadro orgânico

- **Directora Geral:** Ana Ventura de Azevedo Salvador
 - **Subdirector Pedagógico:** Antónino da Conceição Bequengue Feijó
- Número de funcionários:** A escola funciona com 20 trabalhadores.

2.7.5. Corpo docente

- O processo de ensino e aprendizagem – PEA é segurado por 14 Docentes.
- O perfil é maioritariamente de professores respeitosos e com boa relação humana.
- Quanto à assiduidade está na ordem dos 80%.
- Quanto aos seus desempenhos, é de realçar uma nota positiva por parte dos mesmos, pois embora um ou outro devem melhorar e dar um pouco mais de si, para garantir um processo de ensino e aprendizagem melhor.

2.7.6. Auxiliares e auto protecção e segurança

- A escola tem três (3) auxiliares de limpeza, um (1) Secretário e neste momento a escola se encontra sem os seis (6) efectivo de segurança pertence a uma empresa privada, porque a empresa retirou os seus efectivos.

2.7.7. Actividades extra-escolar

Durante o I Trimestre realizamos palestras com todos os alunos com seguintes temas: o Setembro amarelo, Outubro rosa, Novembro azul e Higiene Escolar. Realizou-se uma partida de futebol entre os professores do ITSS 4105 e Escola Primária nº 4017 onde a escola primaria venceu a partida.

2.7.8. Merenda escolar

Tivemos a visita do Director Municipal da Educação de Cacuaco para o lançamento do programa merenda escolar. A escola foi contemplada com merenda escolar para 300 alunos no turno da manha.

2.7.9. Pontos fortes e pontos fracos da instituição

De forma geral a instituição tem os seguintes pontos fortes e fracos:

2.7.9.1. Pontos fortes

- Mão-de-obra qualificada justificada na força de trabalho;
- Boas relações humanas;
- Dinâmica interna ágil;
- Já temos água corrente na escola
- Criação de um jardim

2.7.9.2. Pontos fracos

- O fraco acompanhamento dos encarregados nas tarefas para casa, tem dificultado em parte o rendimento de alguns alunos;
- A via de acesso a instituição;
- A insuficiência de carteiras e janelas na sala de aula dificulta o processo de ensino e aprendizagem;
- A falta de energia eléctrica tem dificultado as actividades administrativas e não só.

2.8. Dificuldades encontradas

- ✓ A falta de energia eléctrica tem dificultado o funcionamento da escola;
- ✓ Dificuldades financeiras;
- ✓ Pouca experiência na construção do TFC;
- ✓ Dificuldades ao acesso a Escola de pesquisa.

CAPÍTULO III: DISCUSSÃO E RESULTADOS

Os dados obtidos foram analisados a partir de categorias criadas, em parte, na fase de elaboração das perguntas do questionário por inquérito, a seguir a leitura atenta das respostas transcritas dos inquiridos, com vista a aceitar ou a refutar as três hipóteses inicialmente propostas.

As análises feitas dos dados colhidos foram baseadas no questionário apresentado pelos professores e aos membros da Direcção da Escola. No final, foram recolhidos todos os questionários. Então agradecemos a colaboração de todos e concluímos a colecta de dados.

3.1. Análise, apresentação e interpretação dos resultados do questionário aplicado aos Membros da direcção da Escola

Quadro 1 - Distribuição da amostra da Direcção da Escola em relação ao género.

Direcção da Escola	Género	F.R.	%
	Masculino	1	50%
	Feminino	1	50%
	Total	2	100%

Fonte: Elaboração Própria

Os membros da Direcção da Escola que responderam a entrevista apresentam as seguintes categorias:

Mediante à distribuição em relação ao género, da tabela e do gráfico acima, a amostra é representada em partes iguais, sendo uma (1) Directora, o que corresponde a 50% e um (1) Subdirector pedagógico, equivalente a 50%, perfazendo 100% dos intervenientes que participaram da pesquisa.

Quadro2 - Distribuição da amostra da Direcção da Escola em relação a idade.

Direcção da Escola	Idade		F.R.	%
	Directora	45 Anos	1	50%
	Subdirector Pedagógico	42 Anos	1	50%
	Total		2	100%

Fonte: Elaboração própria

Os membros da Direcção da Escola a entrevista que responderam o questionário apresentam as seguintes idades:

A distribuição da amostra em relação a idade, demonstra que a Directora da Escola possui 45 anos de idade, o que corresponde 50% e um (1) Subdirector pedagógico possui 42 anos de idade, correspondendo a 50% desta forma perfaz o total de 100%.

Quadro 3 - Distribuição da amostra da Direcção da Escola em relação ao nível académico.

Direcção da Escola	Nível Académico	F.R.	%
	Técnico Médio	0	0%
	Técnico Superior	2	100%
	Total	2	100%

Fonte: Elaboração Própria

A distribuição da amostra da Direcção da Escola em relação ao nível académico, os dados apresenta-nos que dois (2) membros da Direcção da Escola são Técnicos Superiores, constituindo 100% da amostra dos inqueridos.

Quadro 4 - Distribuição da amostra da Direcção da Escola em relação ao Tempo de Serviço.

Direcção da Escola	Tempo de serviço		F.R.	%
	Directora	22 Anos	1	50%
	Subdirector Pedagógico	20 Anos	1	50%
	Total		2	100%

Fonte: Elaboração Própria

A distribuição da amostra da Direcção da Escola em relação ao Tempo de Serviço, os dados apresenta-nos que, a Senhora Directora têm 22 Anos de serviço no Ministério da Educação e o Subdirector Pedagógico possui 20 Anos de Serviço, constituindo 100% da amostra dos inqueridos.

Questão 5 - Distribuição da amostra em relação a importância das brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças.

Nesta questão, os dois (2) membros da Direcção da Escola inqueridos afirmam ter domínio sobre a importância das brincadeiras, jogos e brinquedos fazem parte do crescimento intelectual de toda criança, eles se interligam no processo de ensino e aprendizagem dos educandos.

Para Cabral (2001, p. 40), O jogo possui uma importância acrescida na educação infantil, trata-se de uma ferramenta a ser considerada pelo educador de infância e, como tal, deverá estar presente na sua prática pedagógica, em que a sua utilização deve ter uma intencionalidade educativa.

Questão 6 - Distribuição da amostra em relação ao envolvimento / comprometimento das crianças aos jogos e brincadeiras.

De acordo com os membros da Direcção da Escola, a Directora respondeu que, as crianças aprendem brincando porque as brincadeiras estimulam e despertam nas crianças a capacidade de interiorizar na mente tudo que aprende no acto de brincar. Já o Subdirector pedagógico daquelas instituições de ensino afirma que, as brincadeiras despertam de interesse da criança, promove atenção e concentração, ensina-o a criar, pensar, e compreender palavras situações e habilidades, e o controle do seu próprio corpo descobrindo suas habilidades na execução das actividades orientado pelo professor e não só.

De acordo com Simão (2018, p. 40) “a brincadeira não é um simples acto de brincar, mas uma rica fonte geradora e transformadora de conhecimento para que as crianças comecem a aprender de forma lúdica”.

Questão 7 - Distribuição da amostra em relação ao acto de brincar influência na aprendizagem da criança.

Na opinião dos membros da Direcção da Escola entrevistado, responde que, o acto de brincar influência na aprendizagem do aluno do pré-escolar, porque entende-se que é do brincar que a criança se comunica e se troca experiências e expõe emoções, adquirindo conhecimento social e emocional. Por outro lado, o jogo serve de impulso na criança e funciona como motivador espontâneo e voluntário estimulando os processos psíquicos da criança.

Segundo Marinho et al. (2012), esclarecem que, o jogo, o brinquedo e a brincadeira possuem sentido, eles desenvolvem auxiliando a coordenação motora, o raciocínio e as relações sociais, além de desenvolverem e reforçarem laços afectivos. Sendo assim, ludicidade é uma importante ferramenta do desenvolvimento global da criança.

Questão 8 - Distribuição da amostra em relação aos brinquedos lúdicos podem contribuir para construção do conhecimento da criança.

Na pergunta número 8, que trata sobre os brinquedos lúdicos podem contribuir para construção do conhecimento da criança, de forma unânime afirmam que, os brinquedos lúdicos contribui para construção da capacidade intelectual da criança, porque é através de brinquedos que a criança vai saindo da área do desconhecido para o conhecido, neste contexto, o jogo constitui um recurso para promover o casamento de conteúdos com a prática pedagógica dos professores e implementa-se estratégias no desenvolvimento de aprendizagens das crianças.

Confere Teixeira, (2012, p. 45), o acto de brincar estimula a curiosidade, iniciativa, autoconfiança, imaginação e a inteligência. Além disso, possibilita exercitar a concentração, atenção, engajamento e interacção proporcionando desafios, motivação e o aprender fazendo. Portanto, começar a introduzir a actividade física com brincadeiras é a melhor forma de despertar na criança o gosto pela prática, pelo movimento e pela regularidade.

Questão 9 - Distribuição da amostra em relação ao uso desses componentes no processo de desenvolvimento cognitivo, afectivo, emocional e social das crianças.

Na opinião dos membros da Direcção da Escola entrevistado, respondem que sim, O uso dos componentes como estímulo para o desenvolvimento na aprendizagem das crianças integra várias dimensões da personalidade, afectiva, social, motora e cognitiva, além de favorecer o desenvolvimento de habilidades como coordenação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal.

Para Alarcão (2008, p.200), o jogo faz parte da vida quotidiana da criança, quer como actividade espontânea, quer como actividade orientada. É um meio para melhorar as relações interpessoais, o crescimento e o desenvolvimento das

crianças, em várias dimensões: sensorial, moral, cognitiva, física e social, constituindo uma forma natural de conhecer o mundo. Ou seja, o jogo exerce um papel importante no crescimento da criança em idade pré-escolar e é uma ferramenta de excelência no seu processo de desenvolvimento, desde muito cedo.

Questão 10 - Distribuição da amostra em relação ao papel do professor no desenvolvimento das habilidades psicomotora nos jogos didáticos.

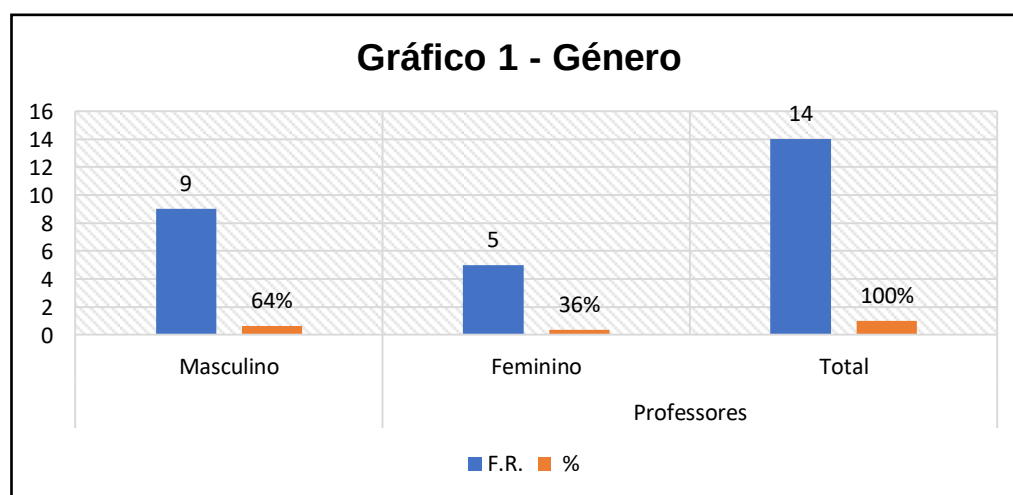
Os membros da Direcção da Escola, concordam com a opinião dos professores que afirmam que, o papel do professor no desenvolvimento das habilidade psicomotora nos jogos didáticos, nesse contexto está na afectividade e na construção de ambientes favoráveis e experimentação e a construção do conhecimento. E outro lado, compete ao professor enfatizar o jogo como recurso de ensino para a aprendizagem dos alunos da pré-escolar.

3.2. Análise, apresentação e interpretação dos resultados do questionário aplicado aos professores

Quadro 5 - Distribuição da amostra de professores em relação ao género.

	Género	F.R.	%
Professores	Masculino	9	64%
	Feminino	5	36%
	Total	14	100%

Gráfico 1 - Distribuição da amostra de professores em relação ao género



Fonte: Elaboração Própria

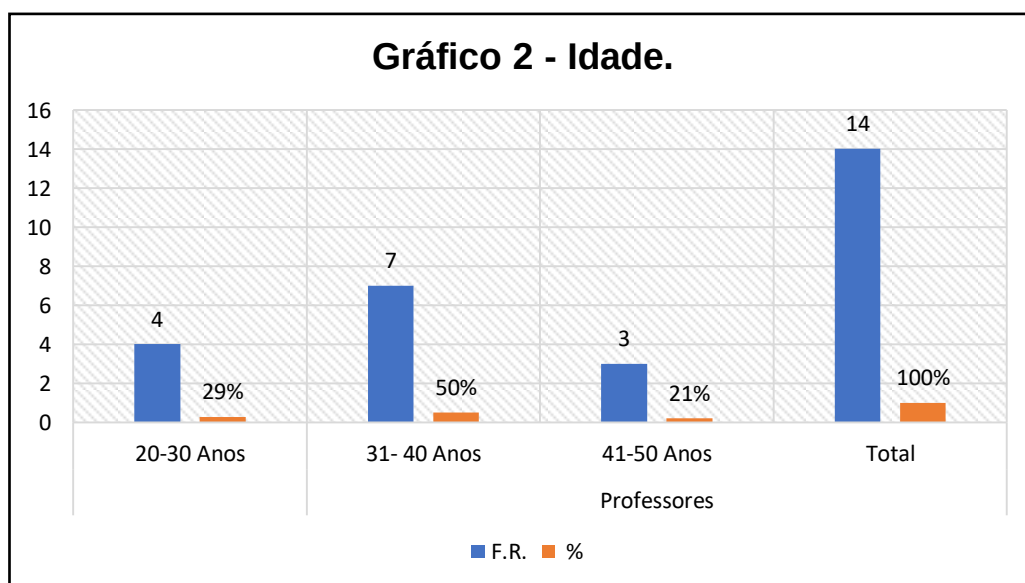
Os professores que responderam o inquérito apresentam as seguintes categorias:

De acordo com a distribuição em relação ao género, da tabela e do gráfico acima, a amostra é representada maioritariamente pelos homens que corresponde a 64% da amostra equivalente a 9 homens, que participaram da nossa pesquisa, sendo que o género feminino corresponde a 36% da amostra equivalente a 5 mulheres intervenientes.

Quadro 2 - Distribuição da amostra de professores em relação a idade.

Professores	Idade	F.R.	%
	20-30 Anos	4	29%
	31- 40 Anos	7	50%
	41-50 Anos	3	21%
	Total	14	100%

Gráfico 2 - Distribuição da amostra de professores em relação a idade.



Fonte: Elaboração Própria

Os professores inqueridos que responderam o inquérito apresentam as seguintes idades:

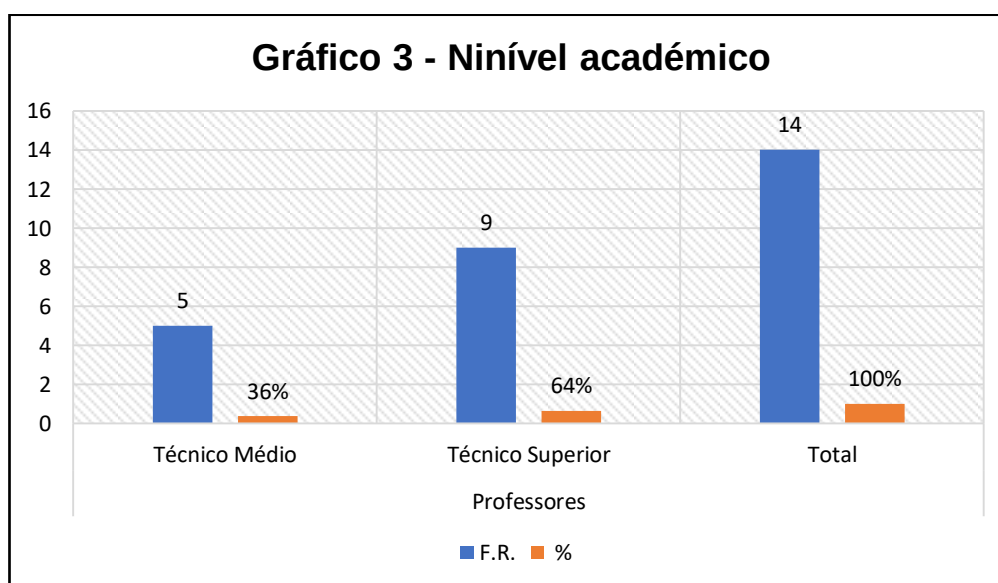
A distribuição da amostra em relação a idade, mostra-nos que é maioritariamente dominada por professores com 31 a 40 anos de idade, constituindo

50% da nossa amostra equivalente a 7 professores, 29% corresponde os professores com 20 a 30 anos de idade e destes são representados por 4 professores e 21% de professores com 41 a 50 anos de idade, o que corresponde a 3 professores inqueridas.

Quadro 3 - Distribuição da amostra dos professores em relação ao nível académico.

Professores	Nível Académico	F.R.	%
	Ensino Primário	0	0%
	I Ciclo	0	0%
	Técnico Médio	5	36%
	Técnico Superior	9	64%
	Total	14	100%

Gráfico 3 - Distribuição da amostra dos professores em relação ao nível académico.



Fonte: Elaboração Própria

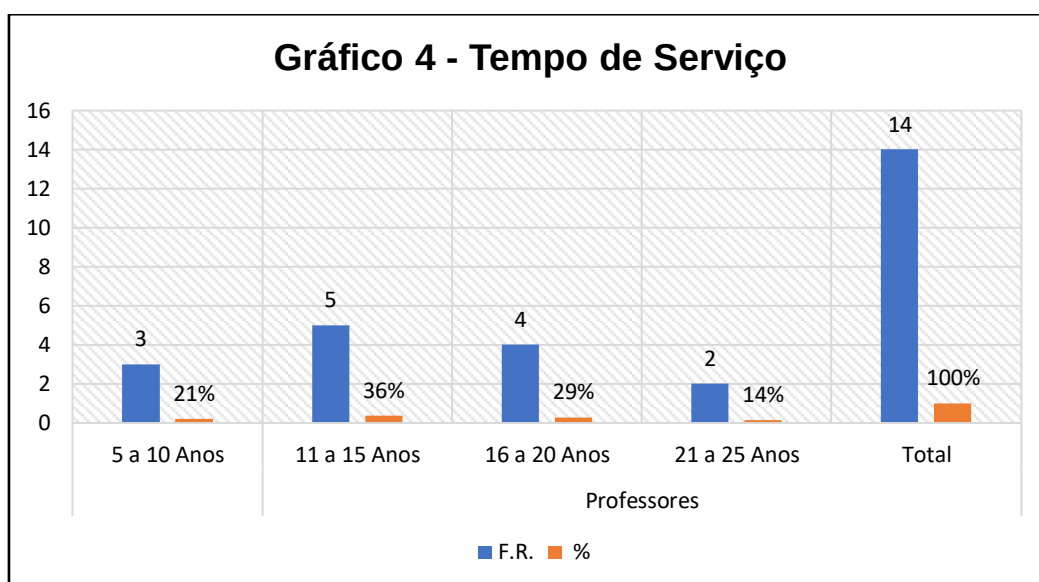
A distribuição da amostra dos professores em relação ao nível académico, mostra-nos que é maioritariamente dominada por professores de Nível Técnico Superior, constituindo 64% da nossa amostra dos inqueridos e 36% são representados por professores Técnico Médio

Quadro 4 - Distribuição da amostra da Direcção da Escola em relação ao Tempo de Serviço.

	Tempo de serviço	F.R.	%
Professores	5 a 10 Anos	3	21%
	11 a 15 Anos	5	36%
	16 a 20 Anos	4	29%
	21 a 25 Anos	2	14%
	Total	14	100%

Gráfico 4 - Distribuição da

amostra da Direcção da Escola em relação ao Tempo de Serviço.



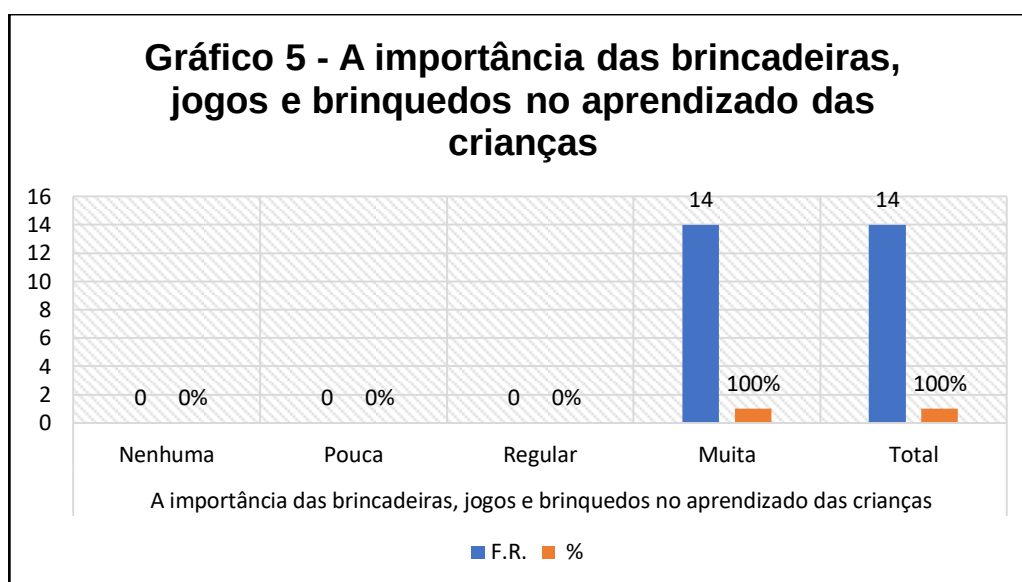
Fonte: Elaboração Própria

A distribuição da amostra em relação ao Tempo de Serviço, mostra-nos que é maioritariamente dominada por professores com 11 a 15 anos de idade, constituindo 36% da nossa amostra equivalente a 5 professores, 21% corresponde os professores com 5 a 10 anos de idade e destes são representados por 3 professores, 29% de professores com 16 a 20 anos de idade, o que corresponde a 4 professores e 14% de professores com 21 a 25 anos de idade, o que corresponde a 2 professores inqueridos.

Quadro 5 - Distribuição da amostra em relação a importância das brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças.

Indicadores	F.A.	F.R.	%
A importância das brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças	Nenhuma	0	0%
	Pouca	0	0%
	Regular	0	0%
	Muita	14	100%
	Total	14	100%

Gráfico 5 - Distribuição da amostra em relação a importância das brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças.



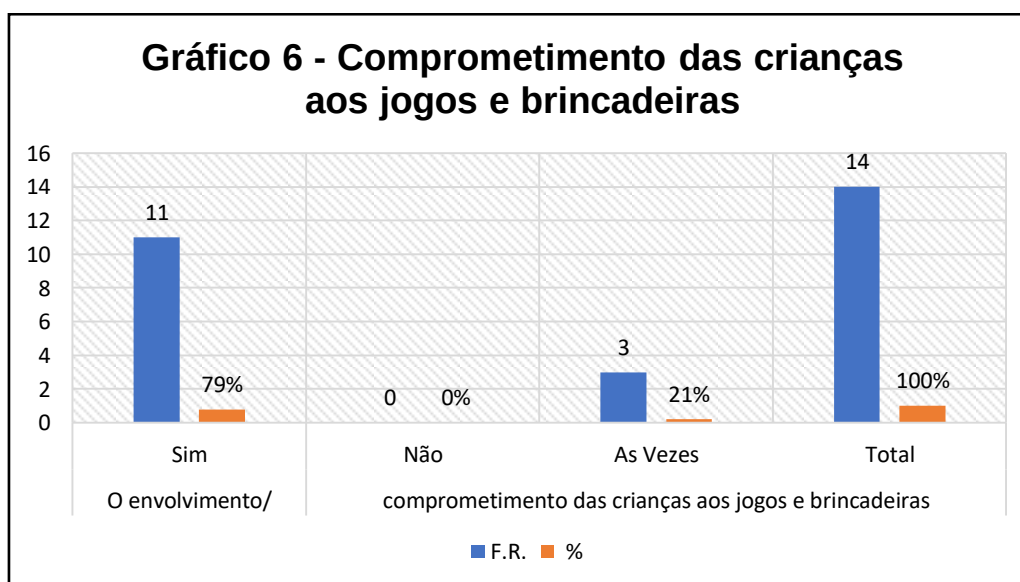
Fonte: Elaboração Própria

Os 14 professores inqueridos afirmam ter conhecimento sobre a importância das brincadeiras e jogos na pré-escolar esclarecem que, os jogos possuem aspectos dominante da infância, ele é entendido como factor de desenvolvimento por estimular a criança no exercício do pensamento, que desvincula-se as situações reais do mundo interior e exterior que o leva agir segundo a sua percepção e aquilo que ele vê no seu quotidiano, correspondente o total de 100%.

Quadro 6 - Distribuição da amostra em relação ao envolvimento / comprometimento das crianças aos jogos e brincadeiras.

Indicadores	F.A.	F.R.	%
O envolvimento/ comprometimento das crianças aos jogos e brincadeiras	Sim	11	79%
	Não	0	0%
	As Vezes	3	21%
	Total	14	100%

Gráfico 6 - Distribuição da amostra em relação ao envolvimento / comprometimento das crianças aos jogos e brincadeiras.



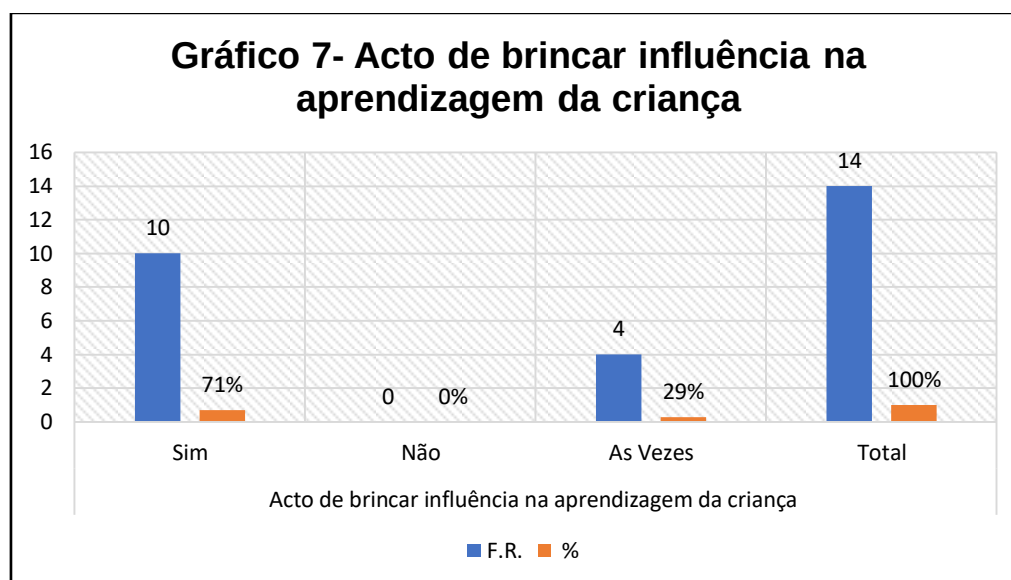
Fonte: Elaboração Própria

De acordo com os 14 professores inqueridos sobre o envolvimento / comprometimento das crianças aos jogos e brincadeiras, 11 professores responderam sim, Porque as crianças aprendem brincado ou seja é com brincadeiras e actividades lúdicas que as crianças aprendem com mais facilidade, o que perfaz 79%, 3 professores disseram as vezes porque as crianças nem sempre aprendem brincado, muitas das vezes dependem de como o professor prepara a sua aula, perfazendo 21%, perfazendo o total de 100%.

Quadro 7 - Distribuição da amostra em relação ao acto de brincar influência na aprendizagem da criança.

Indicadores	F.A.	F.R.	%
Acto de brincar influência na aprendizagem da criança	Sim	10	71%
	Não	0	0%
	As Vezes	4	29%
	Total	14	100%

Gráfico 7 - Distribuição da amostra em relação ao acto de brincar influência na aprendizagem da criança



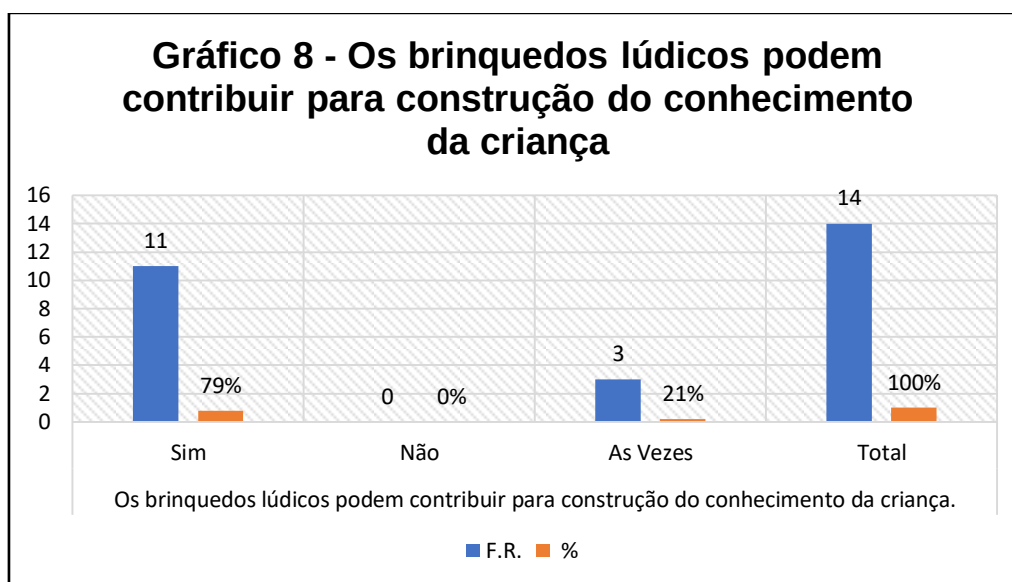
Fonte: Elaboração Própria

Na perspectiva de 14 professores inqueridos, 10 professores afirmam que sim, o acto de brincar influência na aprendizagem do aluno da pré-escolar porque o jogo serve de impulso natural da criança funcionado como grande motivador, a criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário estimulando os processos mentais da criança, perfazendo 71% e 4 professores responderam as vezes, correspondendo 29%, perfazendo o total de 100%.

Quadro 8 - Distribuição da amostra em relação aos brinquedos lúdicos podem contribuir para construção do conhecimento da criança.

Indicadores	F.A.	F.R.	%
Os brinquedos lúdicos podem contribuir para construção do conhecimento da criança.	Sim	11	79%
	Não	0	0%
	As Vezes	3	21%
	Total	14	100%

Gráfico 8 - Distribuição da amostra em relação aos brinquedos lúdicos podem contribuir para construção do conhecimento da criança.



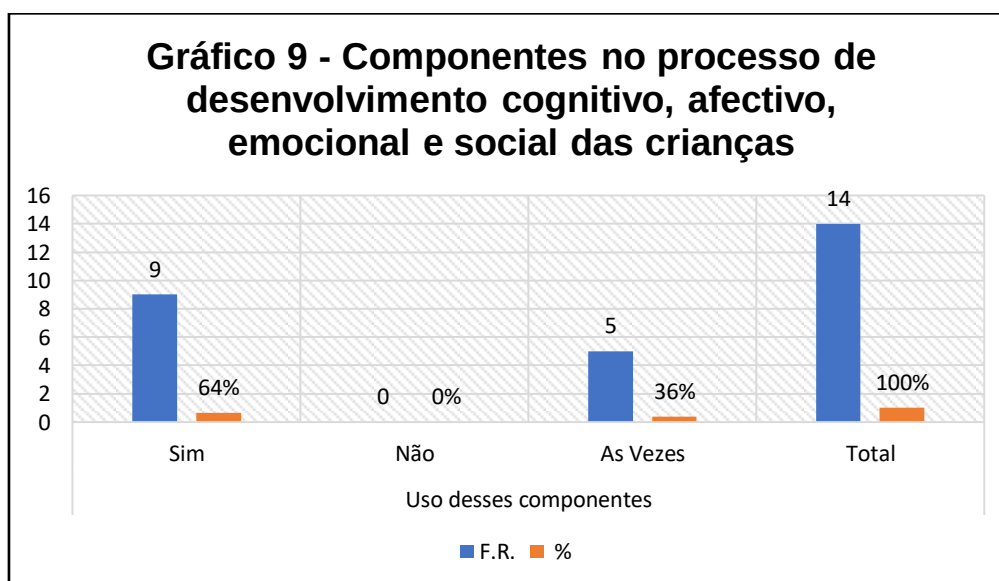
Fonte: Elaboração Própria

Na visão de 14 professores inqueridos, 11 professores afirmam que sim, contribui para construção do conhecimento da criança, porque é através de brinquedos que a criança vai saindo da área do desconhecido para o conhecido, perfazendo 79% e 3 professores responderam as vezes, correspondendo 21%, perfazendo o total de 100%.

Quadro 9 - Distribuição da amostra em relação ao uso desses componentes no processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social das crianças.

Indicadores	F.A.	F.R.	%
Uso desses componentes	Sim	9	64%
	Não	0	0%
	As Vezes	5	36%
	Total	14	100%

Gráfico 9 - Distribuição da amostra em relação ao uso desses componentes no processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social das crianças.



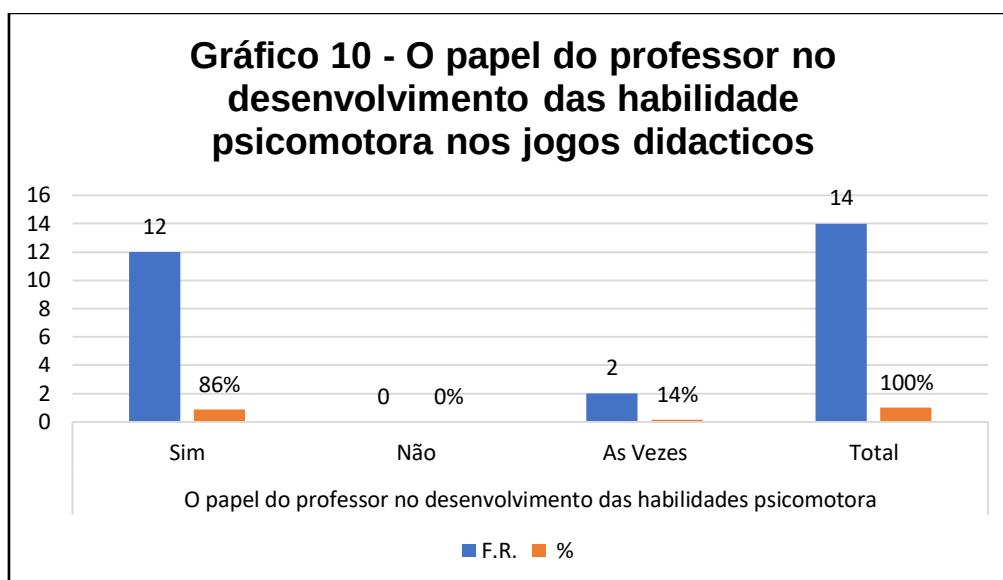
Fonte: Elaboração Própria

Nesta questão os 14 professores inqueridos, 9 professores afirmam que sim, O uso dos componentes como estímulo para o desenvolvimento na aprendizagem das crianças integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva, além de favorecer o desenvolvimento de habilidades como coordenação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal, perfazendo 64% e 5 professores responderam as vezes, correspondendo 36%, perfazendo o total de 100%.

Quadro 10 - Distribuição da amostra em relação ao papel do professor no desenvolvimento das habilidade psicomotora nos jogos didáticos.

Indicadores		F.R.	%
O papel do professor no desenvolvimento das habilidades psicomotora	Sim	12	86%
	Não	0	0%
	As Vezes	2	14%
	Total	14	100%

Gráfico 10 - Distribuição da amostra em relação ao papel do professor no desenvolvimento das habilidade psicomotora nos jogos didáticos.



Fonte: Elaboração Própria

De acordo com os 14 professores inqueridos, 12 professores afirmam que sim, papel do professor no desenvolvimento das habilidade psicomotora nos jogos didáticos, nesse contexto está na afectividade e na construção de ambientes favoráveis e experimentação e a construção do conhecimento, perfazendo 86% e 2 professores responderam as vezes, correspondendo 14%, perfazendo o total de 100%.

CONCLUSÕES

Depois da análise e interpretação dos resultados, concluiu-se o seguinte:

Compreendeu-se que, o acto de brincar estimula a curiosidade, iniciativa, autoconfiança, imaginação e a inteligência. Além disso, possibilita exercitar a concentração, atenção, engajamento e interacção proporcionando desafios, motivação e o aprender fazendo. Portanto, começar a introduzir a actividade física com brincadeiras é a melhor forma de despertar na criança o gosto pela prática, pelo movimento e pela regularidade.

Identificou-se que, o ,jogo contribui para o desenvolvimento harmonioso de todas as potencialidades das crianças, bem como para a sua estabilidade e estimula um ambiente afectivo, influencia na formação de habilidades, enriquecendo as práticas da criança e a descoberta de si. Mediante o argumento comprovou-se a H_1 e H_2 .

Descreveu-se que, os professores devem inserir nas suas aulas momentos de prazer e descontração através da brincadeira, porque, as brincadeiras estimulam a imaginação levando a criança criar e recriar seu pensamento a arte do prazer e do brincar, esta resposta levou-nos a veracidade da H_3 , que diz, os jogos didácticos nas crianças têm a forma mais prazerosa de descoberta, na qual se aprende brincando na pré-escolar.

Portanto, confirmou-se que o papel do professor no desenvolvimento das habilidade psicomotora nos jogos didácticos, nesse contexto está na afectividade e na construção de ambientes favoráveis e experimentação e a construção do conhecimento.

SUGESTÕES

Mediante a análise feita, sugeriu-se o seguinte:

A Direcção da Escola Primária nº4017.

- ✓ Que a Direcção da Escola Primária nº4017, deia seminários com o enfoque sobre a importância dos jogos didácticos no desenvolvimento das habilidades psicomotoras na pré-escolar;
- ✓ Que a Direcção da Escola, incentive os professores de modo a evoluírem academicamente;
- ✓ Que a Direcção da Escola Primária nº4017 e a (ZIP) Zona de Influência Pedagógica, criem seminários de capacitação e superação pedagógica no início do Ano lectivo e trimestralmente, com temas viradas à importância dos jogos didácticos no desenvolvimento das habilidades psicomotoras na pré-escolar;
- ✓ Que se resolva a via de acesso para a instituição em epígrafe;
- ✓ Que se resolva o problema de energia eléctrica na instituição.

Aos professores

- ✓ Que haja maior envolvimento na formação contínua dos professores para a superação das dificuldades;
- ✓ Que os professores tenham espírito de investigação científica;
- ✓ Que haja maior interacção entre professores e Direcção da Escola.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Afonso, L. (2005). *Pesquisa quantitativa: A entrevista como técnica de colecta de dados*. 2ª Edição. São Paulo: Editoras Atlas.
- Alarcão, I. (2008). *Considerações finais e recomendações do estudo*. In M. I. Miguéns (Ed.), *A educação das crianças dos 0 aos 12 anos*. (pp. 198-220). Lisboa: Conselho Nacional de Educação.
- Almeida, G. P. (2014). *Teoria e prática em Psicomotricidade: jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeira infantil*. WAK Editora, Rio de Janeiro.
- Alves, F. (2004). *Psicomotricidade: corpo, acção e emoção*. 3ª edição. Rio de Janeiro: Wak Editora.
- Alves, F. (2012). *Psicomotricidade: corpo, acção e emoção*. 5ª edição. Rio de Janeiro: Wak Editora.
- Araújo, V. C. (1992). *O jogo no contexto da educação psicomotora*. São Paulo: Ed. Cortez, p.106.
- Aragão, J. W., & Neta, M. A. (2007). *Metodologia Científica*. Salvador: UAB- UFB. *Básica*. Brasília: MEC/Seesp.
- Arends, R. (1995). *Aprender a ensinar*. Amadora: McGraw-Hill.
- Azevedo, V. C. (2003). *O jogo no contexto da educação psicomotora*. São Paulo: Ed. Cortez, p.106.
- Boulch, J. L. (1982). *O Desenvolvimento Psicomotor do nascimento até 6 anos*. Porto Alegre Artes Médicas.
- Bonamigo, E. M. de R. e Kude, M. M. (1999). *Brincar: Brincadeira ou Coisa Séria*. Porto Alegre: Educação e Realidade Edições.
- Bueno E. (2010). *Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: ensinando de forma lúdica*.
- Bloom, (1973). *Técnica ou instrumento de avaliação*. 1ª Edição. Editoras Atlas.
- Cabral, A. (2001). *O jogo no ensino*. Lisboa: Editorial Notícias.

- Castellani, F., L. (2009). *Metodologia do Ensino de Educação Física*. 2ª ed. São Paulo: Cortez Editora.
- Campos, F, N. (2010). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira.
- Coelho, J. (2014). *Jogos e Brincadeiras para desenvolver os conteúdos programáticos*. Editora. São Paulo, 1ª edição.
- Chemin, B. F., (2015) - *Manual da Univates para trabalhos acadêmicos: planejamento, elaboração e apresentação*. 3ª edição- Lajeado: Ed. da Univates.
- Chombart, L. B.; Rezende, E. M. de; Kude, M. M. (2008). *Brincar: Brincadeira ou Coisa Séria*. Porto Alegre: Educação e Realidade Edições: 1991. Grassi, Tania Mara. Oficinas Psicopedagógicas. 2ª ed. Curitiba: Ibpx.
- Dempsey, J., & Frost, J. (2002). *Contextos lúdicos na educação de infância*. In B. Spodek (Ed.), *Manual de investigação em educação de infância*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, pp. 687-724.
- Fernandes, L. D. et. al. (1995). *Jogos no Computador e a Formação de Recursos Humanos na Indústria*. VI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Anais. Florianópolis: SBC-UFSC.
- Fonseca, H. (2008). *Jogos e Brincadeiras para desenvolver os conteúdos programáticos*. Editora Edicon. São Paulo, 3ª edição.
- Fonseca, V. (2008). *Desenvolvimento Psicomotor e Aprendizagem*. Editora Artmed, Porto Alegre.
- Fonseca, V. (1998). *Psicomotricidade: Filogênese, Ontogênese e Retrogênese*. 2ª ed. Revista e Aumentada. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Fontana, R. e Cruz, Y. M. (1997). *O jogo no contexto da educação psicomotora*. São Paulo: Ed. Cortez.
- Freire J. B; Alcides, A. J. (2009). *Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Práticas da Educação*. 1ª edição São Paulo; Scipione p. 29, WAJSKOP, Gisela. *Brincar na Pré - escola*. 2ª ed. São Paulo: Cortez Editora.

- Freire, J. B; Scaglia, A. J. (2009). *Educação como prática Corporal*, 1ª edição. São Paulo: scipione.
- Friedmann, A. (2012). *O Brincar na Educação Infantil: Observação, adequação e inclusão*. 1ª ed. São Paulo: Moderna, 2012.
- Friedmann, T. R., (2012). *A criança e o brincar na infância*. Editora artes médicas. Porto Alegre.
- Froebel. (2010). *Froebel e a Educação Infantil: Froebel e o surgimento do primeiro jardim de Infância*.
- Froebel, Negriene, A. (1994) apud Saviani (2008). *Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogos*. Porto Alegre: Prodil.
- Gil, A. C. (2002). *Como elaborar projectos de pesquisa*. 2ª ed. São Paulo: Atlas.
- Gil, A. C. (2008). *Como elaborar projectos de pesquisa*. 4ª ed. São Paulo: Atlas.
- Golse, B. (2005). *O desenvolvimento afectivo e intelectual da criança*. Lisboa: Climepsi Editores.
- Gonçalves, J. M. (2008). *Avaliação em educação de infância: Das concepções às práticas*. 1ª edição. Lisboa: Editorial Novembro.
- Grando, A.; e Tarouco, L. (2008). *O uso dos jogos educacionais tipo RPG na Educação*. RPG na Educa.
- Grassi, T. C. (2010). *Desenvolvimento Psicomotor na Infância*. Londrina: Unicesumar.
- Kishimoto, T. M. (2007). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. 2ª ed. São Paulo: Cortez.
- Kishimoto, T. M. (1997). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. 1ª ed. São Paulo: Cortez.
- Lakatos, E. M. e Marconi, M. A. (2003). *Fundamentos da metodologia científica*. 5ª edição, São Paulo: Atlas.
- Le Boulche. J. (1984). *Desenvolvimento Psicomotor: do Nascimento aos 6 anos*. Editora artes médicas, Porto Alegre.

- Le Boulch, J. (1987). *O desenvolvimento psicomotor: do nascimento aos 6 anos*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Lerner, M. (1991). *Uma Avaliação da Utilização de Jogos em Educação*. Rio de Janeiro: COPPE/UFRJ, (Oficinas de Informática na Educação).
- Lima, S. de A. C. E. (2008). *Desenvolvimento e Aprendizagem*. São Paulo. Publicação: Série Ideias n. 10.
- Marinho, O, L. (2007). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira.
- Morgado, J. (2004). *Qualidade na educação: Um desafio para os professores*. Lisboa: Editorial Presença.
- Morgado, C. J. & Ferreira, B. J. (2006). *Globalização e autonomia: Desafios, compromissos e incongruências*. In A. Moreira, & J. Pacheco (Eds.), *Globalização e educação: Desafios para políticas e práticas*. Porto: Porto Editora, pp. 61.
- Negrine, A. (1994). *Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogos*. Porto Alegre: Prodil.
- Negrine, A. (1986). *Manual de Observação Psicomotora: significação psiconeurológica dos factores psicomotores*. Porto Alegre, Artmed.
- Neto, C. A. F. (1999). *Motricidade e Jogo na Infância*. 2ª ed. Rio de Janeiro: SPRINT.
- Neto, E. R. (1999). *Laboratório de matemática*. In: *Didática da Matemática*. São Paulo: Ática, 200, p. 44-84.
- Passerino, L. M. (1998). *Avaliação de jogos educativos computadorizados. Taller Internacional de Software Educativo 98 – TISE' 98. Anais*. Santiago, Chile,.
- Piaget, J. Rizzi, L. e Haydt, R. C. (1997). *Atividades lúdicas na educação da criança*. Ed. Ática, 6ª edição, Série Educação.
- Piaget, J. e Faria, A. R. (1995), *O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget*. Ed. Ática, 3ª edição.
- Piaget. J. (1996). *O Nascimento da Inteligência na criança*. Rio de Janeiro Guanabara Editora.

- Piaget. J. (1978). *O Nascimento da Inteligência na criança*. Rio de Janeiro Guanabara Editora p.115.
- Prodanov & Freitas. (2013). *Metodologia de trabalho científico - metodologia e técnica de pesquisa e do trabalho acadêmico*. 2ª Edição. Rio grande do Sul: Editora Atlas. A.S.
- Reis, L. G. (1994). *Orientações metodológicas param apresentação de trabalhos de graduação*. 2ª Edição, São Paulo.
- Rizzi, L. e Haydt, R. C. (1997). *Actividades lúdicas na educação da criança*. Ed. Ática, 6ª edição, Série Educação.
- Rizzo, G. (1996). *Jogos Inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural*. Riode Janeiro: Bertrand Brasil.
- Rizzo, G. O. (1988). *Método Natural de Alfabetização*. In: *Alfabetização Natural*. Rio de Janeiro: Ed. Francisco Alvez, p.33-129.
- Rodrigues, C. G. (2001). *Educação Física Infantil motricidade de 1 a 6 anos*. Phorte Editora, São Paulo.
- Roldão, M. C. (2008). *Que educação queremos para a infância?* In M. I. Miguéns, *A educação das crianças dos 0 aos 12 anos*. Lisboa: Conselho Nacional de Educação, pp.176-196.
- Rosamilha, M. K. (1979). *Avaliação em educação de infância: Das concepções às práticas*. 1ª ed. Lisboa: Editorial-Portugal.
- Sacchi, A. L. M., Andreia C. (2019). *A percepção do pedagogo sobre o desenvolvimento psicomotor na educação infantil*. Rev. bras. estudo. pedagogia, Brasília, v. 100, n. 254, p. 96-110.
- Sacchi, A. L.; Metzner, A. C. (2019). *A percepção do pedagogo sobre o desenvolvimento psicomotor na educação infantil*. Rev. bras. estud. pedagog., Brasília, v. 100, n. 254, p. 96-110, jan./abr.
- Sampaio, D. (2008). *Diversificar meios e conteúdos educativos para melhorar o sucesso*. In M. I. Miguéns, *A escola face à diversidade: Percepções, práticas e perspectivas*. Lisboa: Conselho Nacional de Educação, pp.69-100.

- Saviani, D. (2008). *Educação Brasileira: estrutura e sistema*. 10ª ed. Campinas: Autores Associados.
- Silva & Meneses (2005). *Pesquisa quantitativa-metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação*. 4ª Edição. São Paulo: Editora florianopolis.
- Silva, M. (2002). *Orientações curriculares para a educação pré-escolar*. 2ª ed. Lisboa: Ministério da Educação.
- Simão, B. L. (2018). *Ludicidade e espumados: práticas para a Educação Infantil*. 1ª ed. Curitiba: Brink Mobil Equipamentos Educacionais Ltda.
- Simão, B. L. (2018). *Ludicidade e espumados: práticas para a Educação Infantil*. 1ª ed. Curitiba: Brink Mobil Equipamentos Educacionais Ltda.
- Souza, R. F. de (2008). *Escola e Currículo*. Curitiba: IESDE Brasil S.A.,.
- Souza, V. de F. M. de (2010). *Desenvolvimento Psicomotor na Infância*. Londrina: Unicesumar.
- Spodek, B., & Brown, C. (1998). *Alternativas curriculares em educação de infância: Uma perspectiva histórica*. In J. O. Formosinho *Modelos curriculares para a educação de infância*. 2ª ed. Porto: Porto Editora. pp.13-50.
- Spodek, B., & Brown, C. (2002). *Alternativas curriculares em educação de infância: Uma perspectiva histórica*. In B. Spodek, *Manual de investigação em educação de infância*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, pp.193-223.
- Teixeira, S. (2012). *Jogos, Brinquedos, Brincadeiras e Brinquedoteca –Implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento*. 2ª. Ed. Rio de Janeiro. Wak Editora.
- Van der Kooij, R., & Neto, C. (2003). *Brincar: O que pensam os educadores de infância*. In C. Neto, *Jogo & Desenvolvimento*. 2ª ed. Cruz Quebrada: Edições FMH. pp.99-117.
- Vygotsky, L. S. (1989). *O papel do brinquedo no desenvolvimento*. In: *A formação social da mente*. São Paulo: Ed. Martins Fontes, p.106-118.
- Vygotsky, Lev. (19881) apud Kishimoto, T. M. (1997). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. 2ª ed. São Paulo: Cortez.

- Wallon, H. (1995). *Uma concepção dialética do desenvolvimento infantil*. 12^a. ed. Petrópolis: Vozes.
- Wayskop, R. B. et. al. (1997). *Jogos no Computador e a Formação de Recursos Humanos na Indústria*. Florianópolis: SBC-UFSC.
- Zabalza, M. (1991). *Planificação e Desenvolvimento Curricular na escola*. Porto: Edições ASA.
- Zassala C. (2012). *Iniciação a Pesquisa Científica*. 1^a Edição: Mayamba Editora / Luanda.
- Zorzan, A. P.; Chernhak, A. I. (2019). *Psicomotricidade: os Jogos no Desenvolvimento Infantil*. *Pleiade*, 13 (29): 167-172, Jul./Dezembro.

APÊNDICES

**ENTREVISTA DIRIGIDA AOS MEMBROS DA DIRECÇÃO DA ESCOLA PRIMÁRIA
Nº4017 – CHÉ-GUEVARA-CACUACO**

Este instrumento foi aplicado aos membros da Direcção do Complexo Escolar, visando analisar as opiniões a respeito do tema: **“a importância dos jogos didácticos no desenvolvimento das habilidades psicomotora na pré-escolar”**. Caso da Escola Primária nº4017, Ché-Guevara no Município do Cacuaco na Província de Luanda no I Trimestre de 2024/2025.

A aplicação do questionário obedeceu aos princípios da ética onde a identidade do entrevistado e as informações obtidas estarão em sigilo bem como só será utilizado apenas para este fim.

Informações do questionário

Cargo: _____

Questões:

1. Qual sua formação profissional?

Técnico médio ()

Técnico superior ()

Mestre ()

Doutor. ()

2. Há quanto tempo trabalha com este nível de ensino?

5 á 9 anos ()

10 à 15 anos ()

16 à 20 anos ()

21 à 25 anos. ()

Mais de 26 anos ()

3. Na sua visão, que importância tem as brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças?

Nenhuma importância ()

Pouca ()

Regular ()

Muito ()

4. Para haver aprendizagem deve existir envolvimento/comprometimento das crianças em relação aos jogos e brincadeiras? Por quê?

5. Como você define o tema jogos e a sua importância para o desenvolvimento infantil?

6. Você acredita que o ato de brincar influencia na aprendizagem da criança e como são elaborados os conteúdos programáticos da educação infantil, das crianças de 03 a 05 anos de idade?

7. Em sua opinião, os brinquedos lúdicos podem contribuir para construção do conhecimento da criança?

8. Como você vê o uso desses componentes no processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social das crianças?

Muito obrigada

QUESTIONÁRIO DIRIGIDA AOS PROFESSORES DA ESCOLA PRIMÁRIA Nº4017 – CHÉ-GUEVARA-CACUACO

Este instrumento foi aplicado aos professores da Escola Primária, visando analisar as opiniões a respeito do tema: **“a importância dos jogos didáticos no desenvolvimento das habilidades psicomotora na pré-escolar”**. Caso da Escola Primária nº4017, Ché-Guevara no Município do Cacuaco, na Província de Luanda no I Trimestre de 2024/2025.

A aplicação do questionário obedeceu os princípios da ética onde a identidade do entrevistado e as informações obtidas estarão em sigilo bem como só será utilizado apenas para este fim.

Informações do questionário

Função: _____

Questões:

1. Qual sua formação profissional?

Técnico médio ()

Técnico superior ()

Mestre ()

Doutor. ()

2. Há quanto tempo trabalha com este nível de ensino?

5 á 9 anos ()

10 à 15 anos ()

16 à 20 anos ()

21 à 25 anos. ()

Mais de 26 anos ()

3. Na sua visão, que importância tem as brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças?

Nenhuma importância ()

Pouca ()

Regular ()

Muito ()

4. Para haver aprendizagem deve existir envolvimento/comprometimento das crianças em relação aos jogos e brincadeiras? Por quê?

5. Como você define o tema jogos e a sua importância para o desenvolvimento infantil?

6. Você acredita que o ato de brincar influencia na aprendizagem da criança e como são elaborados os conteúdos programáticos da educação infantil, das crianças de 03 a 05 anos de idade?

7. Em sua opinião, os brinquedos lúdicos podem contribuir para construção do conhecimento da criança?

8. Como você vê o uso desses componentes no processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social das crianças?

9. Qual é o papel do professor no desenvolvimento das habilidade psicomotora nos jogos didacticos?

Muito obrigada

Foto da Escola do Ensino Primario nº 4017- Che-Guevara





Fonte: Elaboração Própria (2025)

ANEXOS