

*Unidade Curricular de Expressão Artística e Motora II –
Expressão Motora*

Curso de Educação Básica, 2º ano

Ano Lectivo 2009/2010



- **Habilidades Motoras Manipulativas**

Docente:

Vânia Brandão

Discentes:

Ana Rita Costa, nº4264

Cristina Jesus, nº4426

Gonçalo Bajouca, nº 4422

Joana Nicole Luís, nº 4262

Nádia Carmona, nº 4257

Introdução

Este trabalho foi realizado no âmbito da Unidade Curricular Expressão Artística e Motora III – Expressão Motora. O nosso trabalho é sobre as Habilidades Motoras Manipulativas e tem como objectivo criar actividades/jogos relacionados com as habilidades motoras manipulativas para implementar com as crianças do pré-escolar que virão à Escola Superior de Educação de Beja na semana de 1 a 4 de Fevereiro. Além disso, o trabalho tem também como objectivo desenvolver toda a informação que obtivemos acerca do nosso tema para que na parte prática (implementação das actividades), se tivermos dúvidas ou precisarmos de consultar alguma informação, termos o trabalho como nossa referência. Este está dividido em duas partes: a revisão bibliográfica e a parte prática. Na parte I, no primeiro capítulo vamos começar por falar sobre o conceito de jogo e a importância deste nas actividades lúdicas do pré-escolar.

De seguida, no segundo capítulo vamos abordar toda a informação sobre os conceitos que pertencem ao nosso tema fazendo referência às Habilidades Motoras Rudimentares Manipulativas e às Habilidades Motoras Fundamentais Manipulativas (Lançamento, Recepção, Drible, Pontapear e Rebater). No terceiro capítulo vamos referir tudo o que seja importante para a preparação de uma actividade/jogo dentro de uma sala de aula; tipos de comunicação que devemos privilegiar; fases do desenvolvimento social e as cores que mais incentivam e estimulam as crianças. Na parte II, no primeiro capítulo vamos citar quais os objectivos (gerais e específicos) do nosso trabalho. No segundo capítulo vamos mostrar o planeamento do nosso trabalho que consiste num calendário. De seguida, no terceiro capítulo vamos mencionar quais vão ser as actividades/jogos que nós vamos implementar de acordo com as habilidades motoras manipulativas e, por fim, mencionar todo o planeamento da exposição.

Parte I – Revisão Bibliográfica

1.O Jogo

“Actividade lúdica, voluntária e livre, por vezes, sem finalidades práticas...”

(José Afonso Baptista)

1.1. Conceito de Jogo

Os jogos são actividades lúdicas e pedagógicas que são estruturadas através de regras universais. Estas actividades podem envolver um ou mais jogadores e, normalmente, são praticadas com fins recreativos e educacionais. A nível educacional, o jogo é bastante importante pois ao integrá-lo na vida escolar estamos a contribuir para uma melhor estimulação/aprendizagem da criança.

Através da pesquisa que realizámos sobre este conceito verificámos que uma das actividades mais desejadas da criança é o jogo e que jogar/brincar é das formas mais comuns de comportamento durante a infância.

Para alguns psicólogos e para vários autores existem dois termos que se relacionam (embora sejam distintos) e que se evidenciam bastante neste estudo: a brincadeira e o jogo. A diferença que estes autores e psicólogos apresentam é que brincadeira é uma forma mais livre de fazer actividades lúdicas e infantis em que a regra também pode aparecer mas de forma mais implícita, enquanto que jogo é uma actividade lúdica mais exigente em que a regra é mais explícita. No entanto as opiniões sobre o conceito central diferem de autor para autor. Para Charlotte Buhler (1928) o jogo era visto como se fosse sobretudo movimento, no entanto esta autora elaborou um quadro dando ênfase quer à actividade observada quer ao objectivo ou função da actividade, interpretando momentos de não-movimento. (Ver quadro 1).

Quadro 1 – Classificação do comportamento infantil em jogo de Charlotte Buhler (Adaptado de “That’s All in the Game por Van der Kooij & Groot, segundo Rodrigues, 1991).

Categorias	Exemplos de Comportamentos
Jogo Funcional	Movimento dos membros, rastejar, dançar, saltar, trepar, ...
Jogo de Ficção	Fumar com um dedo, bater ou falar com bonecos, imitar um soldado, ...
Jogo de Recepção	Olhar para pinturas, ouvir contos e histórias, visitar torres de observação, ...
Jogo de Construção	Construir, desenhar, escrever, cortar, brincar com a areia, ...

No ano de 1954 o autor Jean Chateau teve o cuidado de elaborar um novo quadro tendo o cuidado de listar os variados comportamentos observáveis no jogo da criança. (ver quadro 2).

Quadro 2 – Classificação do comportamento infantil em jogo de Jean Chateau (Adaptado de “That’s All in the Game” por Van der Kooij & Groot, segundo Rodrigues, 1991)

Categorias	Sub- categorias
1 - Jogo sem regras	A – Jogo no nível da inteligência concreta a) Jogo Funcional b) Jogo Hedonístico c) Jogo Exploratório d) Jogo de Manipulações B – Jogo de auto-afirmação sem regras ou Jogo de auto-afirmação inferior a) Jogo de Destruição b) Jogo de Descarga
2 - Jogo com regras	A – Jogo em grupos segmentados a) Jogo Figurativo: 1. Jogo de Imitação 2. Jogo de Ilusão b) Jogo de Objectivo 1. Jogo de Construção 2. Jogo de “Trabalho” c) Jogo Abstracto 1. Jogo com Regras Ocasionais 2. Jogar aos Heróis 3. Jogo Competitivo B – Jogo Cooperativo a) Jogo de Competição Cooperativa b) Jogo com Regras Estritas

Em 1958, Callois constitui uma categorização generalizada sobre as actividades de jogo na criança em particular e na sociedade em geral, dividindo o comportamento de jogo em quatro categorias: Agon (competição), Alea (sorte), Mimicry (simulação) e Llinx (vertigem). No entanto estas quatro categorias não se revelaram muito adequadas. Smilansky (1968) desenvolveu o Inventário do Jogo Socioeconómico. O seu objectivo era observar e categorizar um tipo de actividade cognitiva, linguística e social presente no dia-a-dia da criança.

Quadro 3 – Inventário do Jogo Sócio-Económico de Smilansky (Adaptado de “Play and Early Childhood Development” de Johnson, Christie & Yawkey, segundo Rodrigues, 1991)

Categorias
1. Interpretação de Papéis 2. Transformações de Faz-de-conta a) Objectos b) Acções c) Situações 3. Interação Social 4. Comunicação Verbal a) Meta-comunicação b) Fingir 5. Persistência

Para Piaget (1972) existem duas grandes categorias, o jogo sensório-motor e o jogo simbólico, que correspondem a dois níveis distintos de desenvolvimento do comportamento infantil em jogo:

No jogo sensório-motor Piaget direcciona a sua atenção para os aspectos formais do comportamento (movimentos entre os 0 e os 2 anos de idade); e no jogo simbólico, podemos constatar a tentativa de definir comportamentos associados à aquisição e/ou consolidação dos aspectos cognitivos entre os 2 e os 4 anos de idade.

Quadro 4 – Classificação do comportamento de jogo infantil de Piaget (Adaptado de “That’s All in the Game por Van der Kooij & Groot, segundo Rodrigues, 1991)

Categorias	Sub-categorias
1. Jogo Sensório motor (entre os 0 e os 2 anos)	Etapas de desenvolvimento na fase sensorio-motora: 1. O exercício dos reflexos inatos 2. As primeiras adaptações adquiridas e a reacção circular primária 3. A reacção circular secundária 4. Coordenação de Esquemas Secundários Aplicados a Relações Meios-Fins 5. Reacções Circulares Terciárias 6. Invenção de novas combinações de esquemas a partir das suas representações Fazendo um paralelo entre estas etapas, Piaget diz-nos que é especialmente nas quartas e quintas etapas que se torna possível observar o início do comportamento do jogo infantil.
	Tipo I a) Projecção de esquemas simbólicos para novos objectos b) Projecção de esquemas de imitação para novos objectos

1.Jogo Simbólico (entre os 2 e os 4 anos)	Tipo II	a) Assimilação simples de um objecto para o outro b) Assimilação a si próprio para um ou mais objectos
	Tipo III	a) Combinações simples b) Combinações combinatórias c) Combinações de liquidação d) Combinações antecipatórias

Hildegard Hetzer (1972) tentou realizar uma síntese de ideias de outros autores, mantendo o enfoque das dimensões propostas no comportamento observável nas actividades.

Quadro 5 – Classificação de Hetzer do comportamento em jogo infantil (Adaptado de “That’s All in the Game” por Van der Kooij & Groot, segundo Rodrigues, 1991)

Categorias	Sub-categorias
1.Jogo Funcional	a) Actividades sensório-motoras conseguem próprio b) Jogo dirigido para o trabalho com material c) Jogo de movimento com o uso de material d) Jogo de repetição como auto-avaliação psíquica
2.Jogo de Ficção ou de Imitação de Papéis	a) Imitação da acção b) Jogo de ficção simbólica c) Jogo de Ilusão d) Interpretação de papéis realísticos e desempenho de dramas
3.Jogo de Conjuncção de Materiais	a) Observação de produtos ocasionalmente resultantes da manipulação do material b) Jogo de formas c) Ordenação/Arrumação do material d) Formação de produtos criativos simbólicos e) Construção de produtos feitos com materiais apropriados e organização do material f) Construção de criações realistas e de objectos de uso prático
1.A Formação do Movimento	a) Jogo de reflexão, de inteligência b) Jogo de examinação e de experimentação c) Coleccionar
2.Jogo de Produto Psicológico	a) Jogo com atenção focada nas componentes do movimento b) Jogo com regras arbitrarias c) Jogos de habilidades para a melhoria do desempenho motor
3.Jogo Social	a) Do adulto com a criança b) Jogar próximos um do outro (a criança e o adulto) c) Jogo social livre de crianças pequenas d) Jogos de crianças com regras e tarefas bem definidas e) Jogo com as regras conhecidas e conhecimento auto-suficiente do papel a desempenhar f) Jogos de competições com regras g) Jogo livre organizado de crianças mais velhas

Winnykamen (1976) destacou-se pelo facto de ter adicionado uma categoria (Jogo Expressivo) e as respectivas sub-categorias.

Quadro 6 – Classificação de F. Winnykamen do comportamento da criança em jogo (Adaptado de “L’enfant et le Jeu” – UNESCO, segundo Rodrigues, 1991)

Categorias	Sub-categorias
1. Jogo Funcional	a) Perceptivo b) Sensório-motor c) Verbal d) Imitação
2. Jogo Simbólico	a) Jogo de afectividade b) Identificação de um modelo c) Jogo de socialização
3. Jogo de Regras	a) Cognitivo (manipulável) b) Cognitivo (verbal) c) Social
4. Jogo de Construção	a) Sem modelo concreto b) Com modelo concreto
5. Jogo de Expressão	a) Plástica b) Verbal c) Musical

Van der Kooij (1977) eliminou a avaliação subjectiva. Além disso este autor debruçou-se apenas sobre situações individuais de jogo com brinquedos e assim resolveu os problemas presentes em todas as escalas apresentadas anteriormente.

Quadro 7 – Classificação de Van der Kooij do comportamento da criança em jogo (Adaptado de “That’s All in the Game” por Van der Kooij & Groot, segundo Rodrigues, 1991)

Categorias	Sub-categorias
A. Limpeza	0. Limpar
B. Jogo de Repetição	1. Repetição de Movimentos 2. Movimentos de Experimentação e Exploração
C. Jogo de Imitação	3. Realização de Movimentos 4. Identificação de Movimentos 5. Movimentos Propositados
D. Jogos de Construção	6. Construir 7. Construir num contexto amplo
E. Jogo de Agrupar	8. Justaposição de material/brinquedos em grupos 9. Realização/Organização em Grupos

Para melhorar a escala de participação social de Parten (1932) e a adaptação das categorias do jogo cognitivo de Piaget; Rubin, Watson e Jambor (1978) fizeram uma combinação de ambas obtendo uma escala de observação do jogo infantil em duas

dimensões: A *primeira dimensão* foi dividida em actividades construtivas, funcionais, dramáticas e jogos; e a *segunda dimensão* permitia o reconhecimento do jogo solitário, paralelo ou em grupo.

Quadro 8 – Classificação de Rubin, Watson e Jambor (Adaptado de “Play and Early Childhood Development” de Johnson, Christie & Yawkey, Segundo Rodrigues, 1991)

Dimensão Cognitiva	Dimensão Social
1. Funcional	a) Solitário b) Paralelo c) Grupo
2. Construção	a) Solitário b) Paralelo c) Grupo
3. Dramático	a) Solitário b) Paralelo c) Grupo
4. Jogos com Regras	a) Solitário b) Paralelo c) Grupo
Desocupado Em observação Transição	

Howes (1980) reconverteu a escala de Parten/Piaget subdividindo o Jogo Paralelo em duas novas categorias da dimensão social e o jogo em grupo de três. Esta escala não pode ser utilizada como uma classificação generalizada do comportamento da criança em jogo livre porque possui uma aplicação limitada.

Quadro 9 – Escala de observação do Jogo em Pares de Howes (Peer Play Scale) (Adaptado de “Play and Early Childhood Development” de Johnson, Christie & Yawkey, segundo Rodrigues, 1991)

Categorias	Sub-Categorias
1. Paralelo	a) Jogo Paralelo Simples b) Jogo Paralelo com Observação Mútua
2. Grupo	a) Jogo Social Simples b) Jogo Complementar/Recíproco com Fascinação Mútua c) Jogo Social Complementar/Recíproco

Mais recentemente outros autores deram a sua opinião acerca deste conceito. Para Dantas (2002) o jogo está mais relacionado à conduta social que supõe regras. Tal como Dantas, Brougère (1998) associa o jogo às actividades lúdicas com regras e diz que o jogo não é um comportamento específico, mas uma situação na qual esse

comportamento adquire uma significação específica. Além disso, Brougère destaca três níveis de diferenciação, com o objectivo de elucidar os significados atribuídos ao termo jogo:

1º Nível - o jogo, enquanto um conjunto de linguagem que funciona dentro de um contexto social. Neste primeiro nível Brougère diz que o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto, ou seja, o jogo assume o significado que cada sociedade lhe atribui. Além disso, este expande a noção de jogo à actividade. Quem partilha da mesma opinião é Elkonin (1998) afirmando que a situação geográfica, o momento histórico, a cultura e a classe social exercem influência sobre os temas ou conteúdos dos jogos infantis.

2º Nível - o jogo, enquanto uma estrutura, um sistema de regras. Neste nível compreende-se o jogo de modo abstracto; a partir das estruturas sequenciais das regras numa situação lúdica.

3º Nível - o jogo, enquanto objecto. Este nível é entendido como material de jogo. Friedman (1996) diz que o jogo é uma brincadeira com regras. Já Knijnik e Knijnik (2004) afirma que o jogo está, normalmente, mais relacionado com actividades de grupo que tenham um mínimo de organização e de regras. Para Kishimoto ainda é mais difícil construir uma definição exacta visto que uma mesma conduta pode ser concebida como jogo ou não-jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído.

Embora cada autor tenha a sua opinião formada, todos assumem que é bastante difícil e é um desafio fazer uma definição única que seja capaz de englobar todas as actividades designadas como tal pois o jogo é um termo aberto, polissémico e, por vezes, ambíguo (tal como refere Brougère (1998)).

1.2. A importância do jogo e actividade lúdica no pré-escolar

Nos dias de hoje, o jogo é muito importante no pré-escolar, pois é através dele que a criança se desenvolve e interage com o meio, criando assim o seu processo de socialização.

Nalgumas instituições o jogo surge como opção quando é terminada uma tarefa da escola, noutras faz parte do currículo, ou seja é introduzida de forma corrente. Muitos são os educadores que nos dias de hoje optam entre o brincar e o estudar.

Para se implementar o jogo no contexto educativo, é necessário o educador observar os níveis de desenvolvimento que cada criança tenha, para que registe os progressos ou os atrasos feitos pelas crianças, pois é ele quem tem grande influência no jogo da criança, porque estabelece as regras e define o espaço de jogo, e para Moyles (2002), a avaliação dos progressos da criança e um factor de grande importância, para que se possa verificar os progressos ou retrocessos da criança no seu desenvolvimento.

Actualmente podemos assistir a uma grande mudança na organização das salas de aula dos Jardins-de-Infância, pois antigamente as salas estavam compostas com zonas de brinquedos e jogos didácticos para que as crianças pudessem desenvolver as suas capacidades e brincar com as outras crianças, como forma de interagirem.

Com o passar do tempo fizeram-se mudanças nas salas de aula, substituindo os jogos, os espaços para brincar, por paredes com as letras do alfabeto, trabalhos realizados pelas crianças, ou seja podemos dizer com isto que o Pré-Escolar nos dias de hoje sofreu uma mudança, pois as crianças desde muito cedo que são confrontadas com questões referentes ao Ensino Primário.

Brougère (1998; 2004) também mostra alguma inquietação entre o jogo e o pré-escolar, pois defende que o jogo deve ser preterido em deferimento dos modelos educacionais, pois diz que no jogo os resultados do desenvolvimento da criança são uma incerteza, ao contrário do que acontece com os modelos educacionais.

São muitos os estudiosos que afirmam que o jogo é extremamente importante no contexto educativo, pois a motivação, a interacção faz com que as crianças se desenvolvam no meio social.

Kishimoto (1992) define o jogo em dois conceitos: o jogo livre e o educativo ou didáctico. O jogo Livre é aquele que a criança desenvolve ao longo do seu dia, ou individualmente, ou em pequenos grupos. Essa actividade pode ser desenvolvida no pátio da escola, ou na sala de aula e em casa.

Este tipo de actividade livre proporciona à criança um desenvolvimento no âmbito da autonomia, liderança, capacidade de comunicar e de resolver os desafios que lhe sejam propostos.

Neste tipo de jogo cabe à escola e à família, proporcionar as condições necessárias para que se desenrole esta actividade, pois é através dele que a criança estimula a criatividade e imaginação.

Por sua vez, o jogo educativo, ou didáctico, baseia-se na realização do jogo com regras e que tem objectivos didácticos e regras criados pelo educador e que devem ser respeitadas pelas crianças.

Dempsey e Frost (2002) fizeram um estudo de um jogo livre e dividiram algumas crianças num pequeno grupo e algumas delas foram realizar uma actividade livre, outras estruturadas. Eles chegaram à conclusão que as crianças que praticavam a actividade livre havia mais interacção entre as crianças e existia mais espontaneidade. Por sua vez no grupo da actividade estruturada, puderam observar que as crianças não interagiam, e que sempre que lhes era pedido para brincarem livremente elas mostravam-se mais agressivas.

O jogo actualmente já começa a ter valor e a pertencer a alguns currículos do Ensino do Pré-Escolar, pois algumas instituições já introduzem o jogo livre como modelo de aprendizagem. Esse tipo de actividade pode ser desenvolvido nas salas de aula, no pátio e recreios.

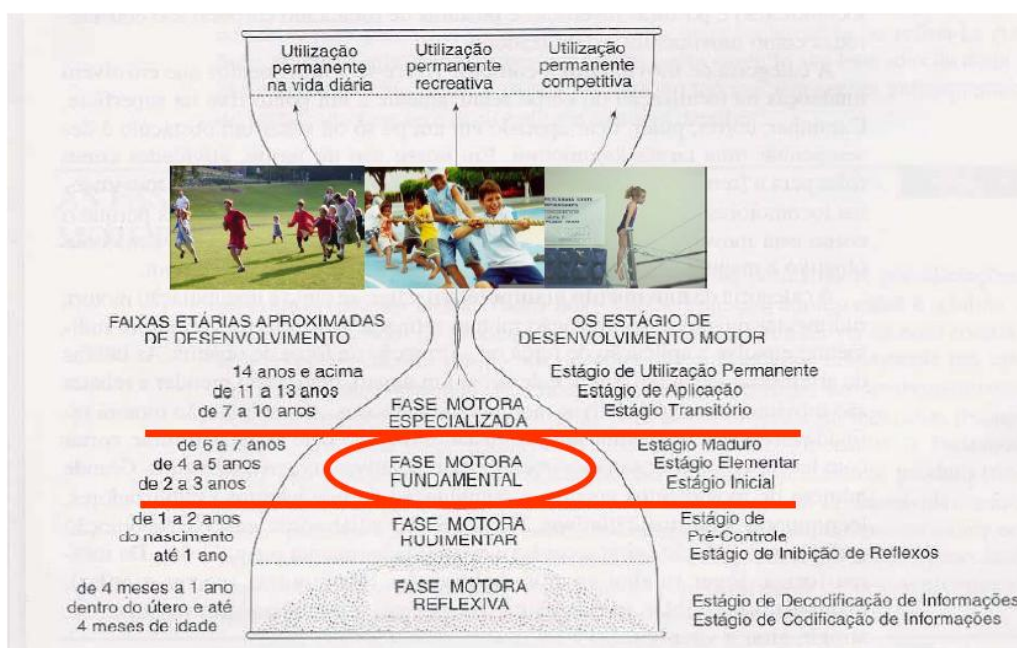
Por fim, achámos importante revelar algumas características que pertencem ao conceito deste capítulo 1.

O jogo tem várias características como por exemplo: a situação imaginária, que tem sido uma das mais fundamentais, em que a criança recria, no jogo, a realidade, conferindo um novo sentido ao habitual; a regra, que surge cedo no jogo infantil e que irá determinar o que vale e o que não vale no mundo do jogo, mas só terá valor, enquanto cumprida pelos jogadores; o prazer que o jogo desencadeia; o carácter improdutivo; a frivolidade; a incerteza quanto aos resultados, pois o jogo é um espaço aberto, incerto, em suspenso e o seu rumo depende da acção dos jogadores, as quais são imprevisíveis; a não - seriedade e a liberdade, pois o jogo oferece à criança a possibilidade de ela ser um individuo activo, capaz de fazer as suas escolhas e de tomar as suas próprias decisões.

2. Habilidades Motoras Manipulativas

De acordo com a ampulheta criada por Gallahue e Ozmun (2003), podemos afirmar que existem quatro fases de desenvolvimento motor. São elas: Fase dos Movimentos Reflexos, Fase dos Movimentos Rudimentares, Fase dos Movimentos Fundamentais e Fase dos Movimentos Especializados.

Imagem 1. Ampulheta criada por Gallahue e Ozmun (2003)



Além disso, em cada uma das fases existem estádios. No pré-escolar, a fase que está mais presente é a fase dos movimentos fundamentais que se divide em três estádios: Estádio Inicial (dos 2 aos 3 anos), Estádio Elementar (dos 4 aos 5 anos) e Estádio Maduro (dos 5 aos 7 anos).

Podemos classificar as habilidades motoras em três grandes grupos, *habilidades locomotivas, estabilizadores e manipulativas*, todos estes grupos foram divididos em habilidades específicas. Nós vamo-nos debruçar sobre as habilidades manipulativas.

2.1 Definição manipulação

Podemos definir como manipulação o envolvimento e o relacionamento do indivíduo com o objecto. É caracterizada pela aplicação e recepção de força por parte dos objectos.

Na generalidade existe uma combinação de movimentos, estes movimentos podem ser propulsores ou amortecedores, isto é nos propulsores proporcionam uma determinada força a um determinado objecto, enquanto os amortecedores, travam a força que o objecto atrás.

Quando as crianças entram para o pré-escolar já possuem algumas aquisições motoras básicas, tais como andar, transpor obstáculos, manipular objectos de forma mais ou menos precisa. O desenvolvimento da motricidade fina insere-se no quotidiano do jardim-de-infância, onde as crianças aprendem a manipular diversos objectos. Exige também ocasiões em que as crianças possam receber e projectar objectos – atirar e apanhar bolas ou outros materiais de arremesso, utilizando as mãos ou os pés.

Podemos distinguir dois tipos de manipulação, a manipulação global e a manipulação fina. A manipulação motora global abrange a aplicação de força ou a recepção de força de objectos, alguns exemplos como, atirar, chutar, rebater, apanhar, derrubar e prender. Já a manipulação motora fina, envolve o uso dos músculos da mão e do pulso, costurar, cortar e digitalizar são alguns dos exemplos.

Tabela 1. Sequência de aparecimento de idades manipulativas seleccionadas

Padrão de Movimento	Habilidades Seleccionadas	Idade Aproximada de Início
Alcançar, Segurar e Soltar Alcançar, segurar e soltar envolvem fazer contacto bem sucedido com um objecto, retendo-o agarrado e soltando espontaneamente	Comportamento de alcance primitivos	2-4 meses
	Captura de objectos	2-4 meses
	Pegar pinçando	3-5 meses
	Pegada controlada	8-10 meses
	Soltura controlada	12-14 meses
		14-18 meses
Lançar Lançar envolve imprimir força ao objecto na direcção desejada a meio	Corpo vira-se para o alvo, pés mantêm-se estáticos, bola é lançada somente com extensão do braço	2-3 anos
	O mesmo acima mas com adição de rotação do corpo	3-5 anos
	Dá um passo à frente com a perna do mesmo lado do braço do lançamento	4-5 anos
		> 5 anos (incluindo os 5 anos)

	Rapazes exibem padrão mais maduro que raparigas Padrão maduro de lançamento	6 anos
Pegar Pegar envolve receber força de um objecto com as mãos, mudando progressivamente de grandes para menores bolas	Persegue a bola; não responde a bolas aéreas	2 anos
	Responde a bolas aéreas com movimentos de braços atrasados	2-3anos
	Precisa ser avisado como posicionar os braços	2-3anos
	Reacção do medo (gira a cabeça)	3-4anos
	Utiliza o corpo para apanhar objectos	3anos
	Apanhar objectos utilizando somente as mãos	5anos
	Padrão maduro do movimento de apanhar	6anos
Pontapear Pontapear envolve imprimir força ao objecto com o pé	Empurra somente a bola	18 meses
	Pontapeia com uma perna estendida e discretos movimentos corporais	2-3anos
	(pontapeia a bola)	3-4anos
	Flexiona a perna na sua porção inferior	4-5anos
	Grande balanço para a frente e para trás com oposição definida dos braços	5-6anos
	Padrão maduro	
Bater Bater envolve súbito contacto com objectos com os braços acima da cabeça braços colocados lateralmente, ou abaixo do nível da mão	Visualiza o objecto e faz o balanço do plano vertical	2-3anos
	Faz o balanço num plano horizontal e coloca-se ao lado do objecto	4-5anos
	Gira o tronco e quadril e leva o peso do corpo para a frente	5anos
	Padrão horizontal maduro utilizando bola estacionária	6-7anos
* A criança tem “potencial” de desenvolvimento para estar no estágio maduro. A conquista real dependerá de factores como a tarefa, o individuo e o ambiente.		

2.2 Habilidades Motoras Rudimentares Manipulativas

Os movimentos rudimentares de manipulação são: alcançar, segurar e soltar.

Ainda que sejam fortemente influenciadas pela maturação, podem desenvolver-se antes do tempo. Quando as crianças começam a se movimentar o uso das mãos é bastante importante pois permite a estas recolher a informação do seu ambiente. (A manipulação inicial é reflexiva: reflexo palmar.)

Tabela 2 Sequência de desenvolvimento e idade aproximada do aparecimento de Habilidades Manipulativas Rudimentares

Tarefas manipulativas	Habilidades seleccionadas	Idade aproximada do início
Alcançar	Alcance global ineficaz	1º ao 3º mês
	Alcance de procura definido	4º mês
	Alcance controlado	6º mês
Pegar	Pegadura flexível	Nascimento
	Pegadura voluntária	3º mês
	Pegadura palmar com duas mãos	3º mês
	Pegadura palmar com uma mão	5º mês
	Pegadura de pinça	9º mês
	Pegadura controlada	14º mês
	Come sem ajuda	18º mês
Soltar	Soltura básica	12º 14º mês
	Soltura controlada	18º mês

2.3 Habilidades Motoras Fundamentais Manipulativas

Nas crianças do pré-escolar podemos verificar que existem cinco tipos de habilidades manipulativas: Pontapear, Rebater, Drible com a mão, Lançar e Receber.

2.3.1 Lançamentos

Lançamento é a acção de lançar, arremessar um objecto no espaço. Pode ser realizado com uma ou duas mãos, por cima ou por baixo. O objectivo será o de acertar num determinado alvo ou percorrer determinada distância. Esta habilidade começa aos 6 meses de idade, quando a criança começa a atirar objectos. A criança para conhecer os objectos necessita de manipulá-los, da manipulação para o arremesso a progressão é veloz. Isto verifica-se quando a criança começa a arremessar os brinquedos, a chupeta.

Como se inicia o lançamento?

O movimento começa pelos membros inferiores, passa sucessivamente para a anca, tronco, braço, antebraço e finalmente para a mão. Segundo a forma, peso e volume do objecto a lançar realizam-se adaptações e derivam mais tarde as várias técnicas de lançamento das diferentes modalidades.

Tabela 3. Sequência de desenvolvimento das habilidades motoras manipulativas: Lançamento

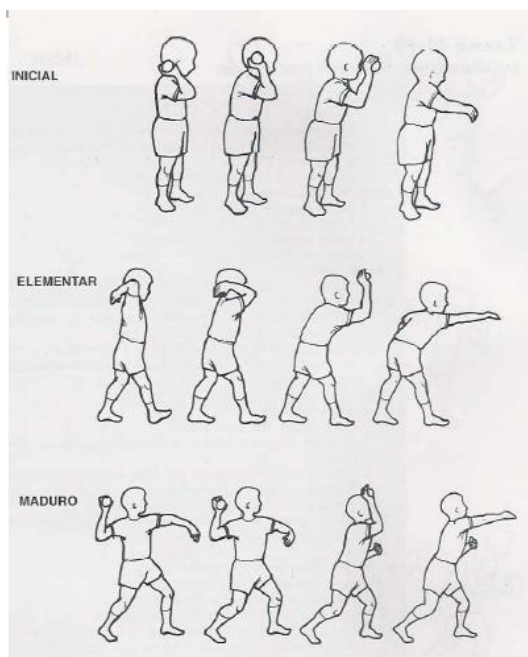
Tabela 11.18	Sequência de desenvolvimento para arremesso por cima
I Lançamento A. Estádio inicial 1. Acção é feita principalmente a partir do cotovelo 2. Cotovelo do braço de lançamento mantém-se à frente do corpo; acção parece um empurrar 3. Dedos separaram-se ao libertar a bola 4. Acompanhamento da bola para a frente e para baixo 5. Tronco mantém-se perpendicular ao alvo 6. Pequena acção do giro durante o arremesso 7. Peso corporal move-se levemente para trás para manter o equilíbrio 8. Pés permanecem parados 9. Geralmente não há objectivo na movimentação dos pés durante a preparação do lançamento B. Estágio elementar 1. Na preparação, o braço é inclinado para cima, para os lados e para baixo, para posição de cotovelo flexionado 2. Bola é segurada atrás da cabeça 3. Braço é inclinado para a frente, bem acima do ombro 4. Tronco vira-se para o lado do lançamento durante acção preparatória 5. Ombros viram-se para o lado do lançamento 6. Tronco é flexionado para a frente com movimento do braço para a frente 7. Mudança definida do peso corporal para a frente 8. Passos à frente com perna do mesmo do braço de lançamento C. Estádio maduro 1. Braço é inclinado para trás na preparação 2. Cotovelo oposto é elevado para equilíbrio como acção preparatória no braço de lançamento 3. Cotovelo de lançamento move-se para a frente horizontalmente enquanto se estende 4. Antebraço gira e o polegar aponta para baixo 5. Tronco gira claramente para o lado do lançamento durante a acção preparatória 6. Ombro de lançamento cai levemente 7. Rotação definida através dos quadris, pernas, coluna e ombros durante o lançamento 8. Peso no pé de trás durante movimento preparatório 9. Conforme o peso move-se, um passo é dado com o pé oposto II dificuldades de desenvolvimento A. Movimento para a frente com o pé do mesmo lado do braço de lançamento B. Inclinação para trás contida C. Falha ao girar quadris conforme o braço de lançamento é trazido para trás D. Falha ao dar um passo com a perna oposta ao braço de lançamento E. Coordenação rítmica insuficiente do movimento do braço com o movimento do corpo F. Falha ao libertar a bola na trajectória desejada G. Perde o equilíbrio enquanto o lançamento H. Rotação para a frente do braço	

Um dos factores que influencia o lançamento e que se destaca mais nesta faixa etária é o factor material. O tamanho do objecto, o peso, a textura e a cor são algumas das características mais importantes e influentes no lançamento.

Ao longo do tempo o lançamento tem sido estudado com o intuito de o dividirem em várias fases ou estádios, que são comuns à maioria das crianças.

Em suma podemos concluir que ao longo dos anos existe um melhor rendimento, uma melhor precisão e uma maior velocidade no lançamento, ou seja, quanto mais velha for a criança melhor será a sua execução no lançamento.

Figura 11.18 - Estagio do padrão de arremesso por cima



2.3.2 Receções

Recepção pode ser feita com o pé, perna, coxa, cabeça, conforme a bola chegue ao atleta, quer seja pelo solo ou pelo ar.

Tabela 4. Sequência de desenvolvimento de habilidades motoras manipulativas: Recepção

Tabela 11.19	Sequência de desenvolvimento para recepção
I Recepção	
A. Estádio inicial	
1. Frequentemente, há uma reacção de desvio, virando ou protegendo o rosto com as mãos (reacção de fuga é aprendida e mais tarde não é mais presente)	
2. Braços estendem-se e mantêm-se à frente do corpo	
3. Movimento do corpo é limitado até o contacto	
4. Recepção parece acção de cavar	
5. Uso do corpo para segurar a bola	
6. Palmas são mantidas para cima	

7. Dedos são estendidos e mantidos tensos
8. Mãos não são usadas na acção de recepção

B. Estádio elementar

1. Reacção de desvio é limitada ao fechamento dos olhos no contacto com a bola
2. Cotovelos são mantidos nas laterais com inclinação aproximada de 90 graus
3. Tentativa inicial de tocar na bola com as mãos é geralmente mal – sucedida, pois os braços batem na bola
4. Mãos são mantidas em posição uma à outra; polegares se mantêm para cima
5. Ao contacto, mãos tentam apertar a bola com movimento irregular e insuficientemente rápido

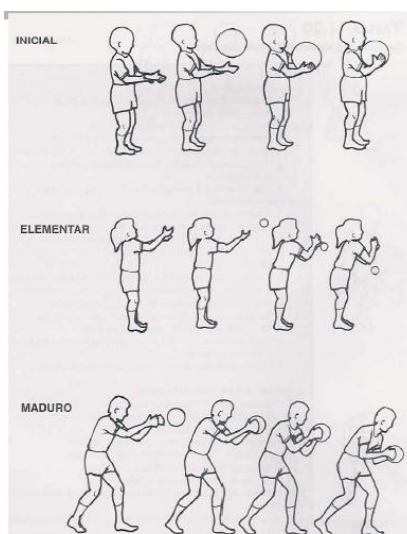
C. Estágio maduro

1. Não há reacção de desvio
2. Olhos seguem bola até as mãos
3. Braços mantêm-se relaxados nas laterais e antebraços se mantêm na frente do corpo
4. Braços cedem ao contacto com a bola para absorção a força
5. Braços ajustam-se à trajectória da bola
6. Polegares mantêm-se em oposição um ao outro
7. Mãos agarram a bola em movimento simultâneo e de bom ritmo
8. Dedos agarram mais efectivamente

II Dificuldades de desenvolvimento

- A. Falha ao manter o controlo sobre o objecto
- B. Falha ao mover os braços para receber
- C. Manter dedos rígidos e rectos na direcção na direcção do objecto
- D. Falha ao ajustar posição da mão à altura e à trajectória do objecto
- F. Inabilidade de variar o padrão de recepção para objectos de pesos e forças diferente
- G. Tirar os olhos do objecto
- H. Fechar os olhos
- I. Inabilidade de focalizar ao acompanhar o curso da bola
- J. Posicionamento impróprio, provocando perda de equilíbrio quando recebe bolas rápidas
- L. Fechamento das mãos adiantado ou tardiamente
- M. Falha ao manter o corpo em linha com a bola

Figura 11.19 – Estágios do padrão de receber



2.3.3 – Pontapear

Pontapear – é uma forma de bater no qual o pé é usado para fornecer força a um objecto. Os factores básicos que influenciam o tipo de pontapear são: trajectória desejada da bola e a altura da bola quando esta é contactada. O padrão fundamental de pontapear, para uma bola estacionária no solo, é o único movimento de bater que não usa braços e mãos directamente.

Tabela 5. Sequência de desenvolvimento de habilidades motoras manipulativas: Pontapear

I. Pontapear

A. Estádio Inicial

1. Movimentos são restritos durante a acção do pontapear
2. Tronco permanece erecto
3. Braços são usados para manter o equilíbrio
4. Movimento para trás da perna que pontapeia é limitado
5. Inclinação para a frente é curta: há um pequeno acompanhamento da bola
6. Criança pontapeia a bola em vez de pontapeá-la tangencialmente à frente e acompanhá-la
7. Acção de empurrão é predominante em vez de toque

B. Estádio Elementar

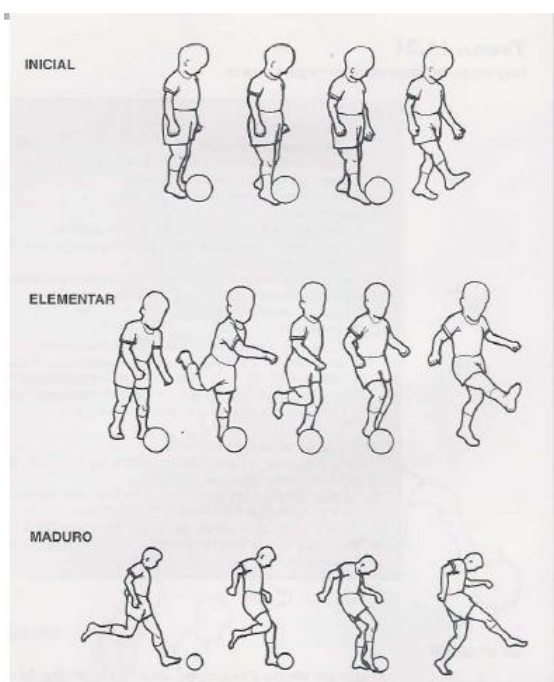
1. Movimento preparatório para trás é centrado no joelho
2. Perna do pontapeio tende a manter-se inclinada durante todo o pontapeio
3. Acompanhamento da bola é limitado ao movimento do joelho para a frente
4. Um ou mais passos deliberados são dados em direcção à bola

C. Estádio Maduro

1. Braços oscilam em oposição um ao outro durante a acção de pontapeio
2. Tronco inclina-se na cintura durante o acompanhamento
3. Movimento da perna que pontapeia inicia-se no quadril
4. Perna de sustentação inclina-se levemente ao contacto
5. Aumenta a extensão da oscilação da perna
6. Acompanhamento é alto; pé de sustentação eleva-se sobre os dedos ou deixa a superfície totalmente
7. Alcance da bola pode ser feito por uma corrida ou por um grande salto

II. Dificuldade de Desenvolvimento

- A. Inclinação para trás restrita ou ausente
- B. Falha ao dar passo à frente com a perna oposta
- C. Tendência de perder equilíbrio
- D. Inabilidade de pontapear com qualquer dos pés
- E. Inabilidade de alterar velocidade da bola pontapeada
- F. Tocar na bola sem acompanhá-la
- G. Oposição de braços e pernas insuficiente
- H. Falha ao usar uma conjunção de forças pelo corpo para contribuir com a força do pontapeio
- I. Falha ao entrar em contacto com a bola ou a perde completamente (os olhos não estão atentos à bola)
- J. Falha em posicionar-se a uma adequação (falha ao acompanhar o movimento durante o pontapeio na produção de força)

Figura 11.20 – Estádios do padrão de pontapear

2.3.4 Rebater

Rebater – é balançar uma bola sobre o solo com um bastão ou atingi-la com este objecto, quando ela está em trajectória no ar.

Tabela nº6 Sequencia de desenvolvimento para rebater

Tabela 11.22	Sequência de desenvolvimento para rebater
I Rebater	
A. Estádio inicial	
1. Movimento é de trás para a frente	
2. Pés mantêm-se parados	
3. Tronco vira-se em direcção a bola lançada	
4. Cotovelos totalmente flexionados	
5. Nenhuma rotação de tronco	
6. Força vem da extensão das articulações flexionadas em ponto perpendicular	
B. Estádio elementar	
1. Tronco virado para a lateral é a antecipação à bola lançada	
2. Peso muda para o pé da frente antes de contactar a bola	
3. Rotação combinada de troco e quadril	
4. Cotovelos flexionados no ângulo mais agudo possível	
5. Força vem da extensão das juntas flexionadas. Rotação e movimento para a frente do tronco estão em plano oblíquo	

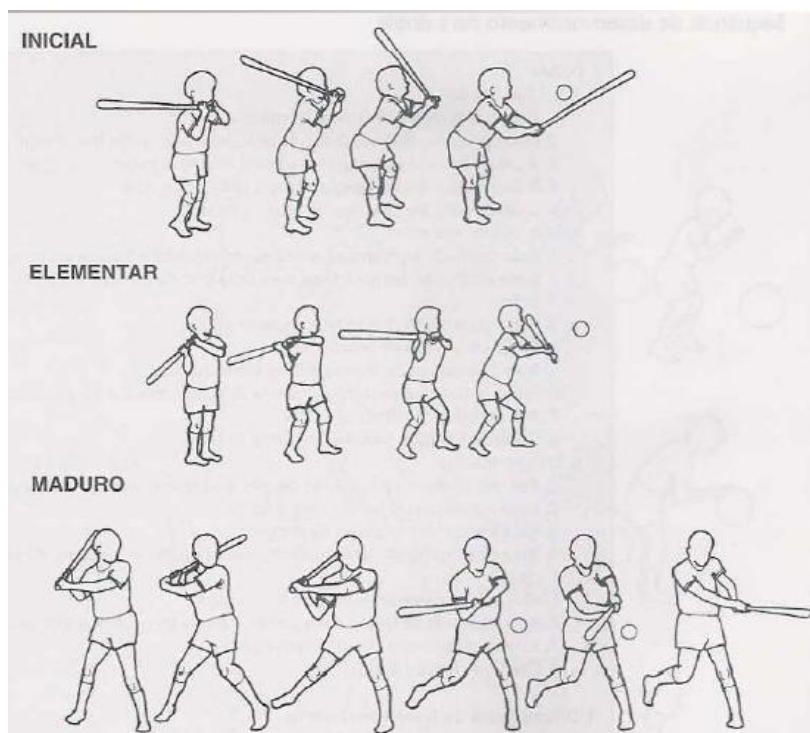
C. Estádio maduro

1. Tronco vira-se para a lateral em antecipação à bola lançada
2. Peso muda para pé de trás
3. Quadril viram
4. Transferência de peso está em padrão contra lateral
5. Mudança de peso para o pé da frente ocorrem enquanto o objecto ainda está a mover-se para trás
6. Encontro com a bola ocorre num longo arco completo num padrão horizontal
7. Peso muda para o pé da frente ao contacto

II Dificuldades de desenvolvimento

- A. Falha em vocalizar e acompanhar trajetória da bola
- B. Pegadura imprópria
- C. Falha em virar o lado do corpo em direcção ao voo pretendido
- D. Inabilidade em sequenciar movimentos em rápida sucessão de maneira coordenada
- E. Inclinação para trás insuficiente
- F. “Encurta” o giro

Figura 11.22 – Estádios do padrão de receber



2.3.5 Driblar

Drible é precedido pelo acto de bater a bola contra o solo e apanhá-la. Uma boa percepção de contraste e de profundidade é também necessária para driblar com eficiência.

Tabela 7 Sequência de desenvolvimento para acto de driblar

I. Drible

A. Estádio Inicial

1. A bola é segurada com ambas as mãos
2. Mãos posicionadas nos lados da bola, com palmas de frente uma para a outra
3. Acção de forçar a bola para baixo com ambas as mãos
4. Bola toca o chão próximo ao corpo; pode tocar o pé
5. Grande variação na altura do retorno da bola

B. Estádio Elementar

1. A bola é segurada com ambas as mãos, uma em cima e outra em baixo
2. Leve inclinação para frente, com bola trazida ao nível do peito para iniciar a acção
3. Força para baixo com mão e braço de cima
4. Força para baixo inconsistente
5. Mão dá palmadas subsequentes na bola para driblar
6. Pulso flexiona-se e estende-se e a palma da mão contacta com a bola em cada drible
7. Acompanha visualmente a bola
8. Controle limitado da bola enquanto dribla

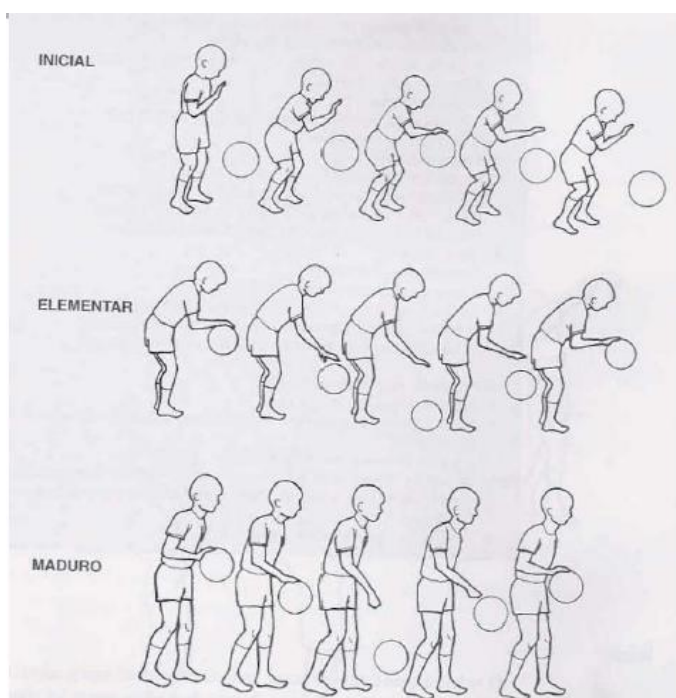
C. Estádio Maduro

1. Pés colocados em posição de pequena abertura, com o pé oposto para a frente
2. Leve inclinação do tronco para a frente
3. A bola é contida na altura da cintura
4. Bola empurrada em direcção ao chão com acompanhamento de braço, pulso e dedos
5. Força de movimento para baixo controlada
6. Acção repetida de toque e empurrão iniciada pelas pontas dos dedos
7. Acompanhamento visual desnecessário
8. Controle direccional do drible

II. Dificuldades de desenvolvimento

- A. Dar palmadas na bola em vez de empurrá-la para baixo
- B. Aplicar força inconsistente ao forçar a bola para baixo
- C. Falha em localizar e acompanhar a trajectória da bola eficientemente
- D. Inabilidade de driblar com ambas as mãos
- E. Inabilidade de driblar sem acompanhar a bola visualmente
- F. Acompanhamento insuficiente da bola
- G. Falha ao mover-se enquanto mantém a bola sob controle

Figura 11.23 – Estágios do padrão de driblar



3. Preparação de Jogos e Actividades Lúdicas

3.1 Cuidados a ter na preparação de uma actividade dentro de uma sala de aula

É muito importante prepararmos as actividades e os jogos das crianças, pois desta forma iremos contribuir para o desenvolvimento da criança e também pelo reforço da brincadeira. Além disso, a maneira como o espaço está organizado e os materiais que vão ser utilizados pela criança também contribuem para que a criança fique mais apelativa à actividade ou ao jogo.

No espaço, os lugares onde as crianças vão concretizar as actividades ou os jogos devem ser bem definidos e as áreas devem ser bastante distintas. Isto vai contribuir para que as crianças se consigam concentrar nos materiais utilizados nas várias áreas e promover o jogo complexo e a interacção entre pares. As prateleiras e o mobiliário existente no espaço devem ser suficientemente baixos para não obstruir a visão da criança e para que esta possa ver bem tudo à sua volta (inclusive as pessoas que estão a expor a actividade ou jogo). Não devem existir níveis de ruído elevados porque isso vai impedir a comunicação social durante a actividade ou jogo, ou seja, o nível de ruído deve ser moderado e, também, porque as crianças com um sistema hiper-sensível e disfuncional são sensíveis ao barulho e a outros estímulos o que contribui para uma maior desconcentração. O espaço pode ser separado em zonas ruidosas e zonas tranquilas de acordo com as actividades ou jogos a realizar. Alguns exemplos de materiais que podem absorver o barulho são, tapetes, soalho de cortiça e azulejos. Quando organizamos uma área de jogo devemos sempre ter em conta uma coisa que é fundamental: a iluminação. Quando realizamos actividades lúdicas em que as crianças devem atender aos detalhes (como por exemplo a arte, a leitura, os quebra-cabeças) devemos estar localizados numa área bem iluminada de preferência com uma boa iluminação natural porque podem existir crianças que tenham fraca visão ou problemas de audição e que necessitem de apoio da comunicação visual como por exemplo sinais de linguagem ou leitura da fala. Outra questão bastante importante é a acessibilidade das áreas onde se realizam os jogos. As áreas de jogo devem estar totalmente desobstruídas para que as crianças se possam deslocar livremente, bem como as crianças com alguma

deficiência. Os corredores das salas devem ser largos para permitir a passagem de cadeiras de rodas. A diversidade de materiais e a decoração do espaço deve ser tomada em conta para estimular os vários tipos de jogos. Deve-se ter muita atenção quanto aos materiais que são escolhidos para que as crianças os consigam manusear. Para além disso os materiais devem abranger todo o desenvolvimento da criança a nível cognitivo, social, de linguagem, e criatividade. Nas salas de aula em que estejam crianças com diferentes capacidades, os professores podem criar um lote de diferentes actividades realistas, ou não realistas, conforme a capacidade de cada criança, ou por exemplo proporcionar às crianças uma diversidade de experiências com outras crianças de outras culturas para que possam socializar umas com as outras, com vista a aumentar a auto-estima das crianças.

3.2 Desenvolvimento Psico-Social na idade Pré-Escolar

Período Simbólico Pré Conceptual (2-4 anos)

-Neste período aparece a capacidade representativa que se dá através da utilização do simbolismo. Esta capacidade vai afectar a relação com os outros a compreensão da realidade e a consciência de si mesmo. Começa também um processo de reconstrução dos esquemas de acção o que provoca numerosos desequilíbrios e dificuldades. Podemos destacar as seguintes características que definem este período.

Globalismo: As acções comportamentais da criança realizam-se em todas as suas estruturas. O cognitivo não pode desligar-se ainda do comportamental e da acção motora. Tudo isto é a razão pela qual se exige a globalização nos conteúdos da educação Pré-escolar.

Egocentrismo: É mais relativo em comparação à radicalidade do período anterior pela sua maior relação com as outras crianças iguais a si, mas colocando problemas como a dificuldade de se colocar no ponto de vista do outro, inadequação do que ele diz face à necessidade dos outros que o escutam, não sente necessidade de justificar os seus raciocínios ou de buscar possíveis contradições à sua lógica.

Simbolismo: O simbolismo privilegia o jogo e o pensamento fantástico. O simbolismo é o início do caminho para os conceitos, é por isso que falamos melhor neste período que

constitui esquemas representativos concretos e se baseiam em imagens que evocam exemplares característicos de uma classe. As particularidades antes apontadas, põem em manifesto o carácter lógico da criança, fazendo com que os conceitos sejam utilizados do particular para o particular e do particular para o geral (indutivo) e do geral para o particular (dedutivo), o que põe de parte a reversibilidade e a ordenação lógica

Instabilidade: Embora exista um avanço em relação ao período anterior, ainda mantém uma atenção frágil necessitando de actividade constante e troca de saberes contínuo (Juan, Lopez, Hidalgo, Escámez, García, Marquez, 2003).

2 Anos

Desenvolvimento Social: Brinca sozinha, depende da ajuda dos adultos, brinca com bonecas, chama pelo seu nome, é muito imatura socialmente, ainda não reconhece os outros como pessoas, responde a comandos simples.

3 Anos

Desenvolvimento Social: Oscila entre a brincadeira solitária e em grupo, gosta de estar acompanhada, respeita a vez de cada um, diferencia meninos e meninas, gosta de ajudar nas tarefas diárias, é participativa, responde bem a comandos verbais.

4 Anos

Desenvolvimento Social: Brinca com outras crianças, é cooperativa, é sociável, fala muito, é versátil, prefere brincadeiras que imitem o mundo adulto ou que ofereçam problemas para resolver.

Período Indutivo Pré Operatório (4-6 anos)

Neste período o jogo ganha uma riqueza de elementos simbólicos, de variedade temática e de participação. A criança vai alcançando uma capacidade progressiva de organizar o mundo que o rodeia, podendo centrar-se em duas dimensões sucessivas. Contudo, temos de ter em atenção que ainda estamos perante um pensamento egocêntrico com uma série de limitações. Entre as várias características podemos destacar mais que as limitações, as suas realizações ao longo desta etapa vai procurando coerência e conexões causais e temporais e as suas explicações, superando a justaposição, a contracção e a irreversibilidade. À medida que vai avançando o período, as crianças dispõem de um certo nível de competência cognitiva que as possibilita de ir compreendendo, organizando e comunicando com a realidade de maneira eficaz, isto

leva a criança a aprender a formar categorias com os objectos, de classificá-los segundo as suas semelhanças e ordenando consoante as suas diferenças, podendo considerar-se como realizações as identidades e as funções. Onde o objecto continua sendo o mesmo alvo de diversas transformações, produzindo-se estes avanços graças à capacidade progressiva das crianças em relativizar o seu próprio ponto de vista e coordenar diversas perspectivas (Juan, Lopez,Hidalgo,Escámez,García,Marquez,2003).

Segregação Sexual no jogo

Por Volta dos 4 anos as crianças começam a ter amigos do mesmo sexo. Classificam jogos de rapazes e de raparigas. É também comum nesta fase os rapazes brincarem na rua e em lugares públicos enquanto as raparigas se encontram em casa ou jardins umas das outras. (E.E.Maccoby, 1988, 1990, 1994; Ramsey & Dasquade;1996, J.Snyder, West, Stockewer, Gibbons & Almquist – Parks, 1996).

Quando jogam em grandes grupos, os rapazes juntam-se aos pares mas durante certos intervalos de tempo do que as raparigas. (Berensor, Apostoleris e Pornass, 1997)

Escolha de companheiros e amigos

As crianças em idade pré-escolar são exigentes em relação aos companheiros. Gostam de brincar com crianças do mesmo sexo, mas também são selectivos acerca de “quais” crianças com quem brincar. Tendem a passar a maior parte do tempo com poucas crianças habitualmente com aqueles com que tiveram experiências anteriores positivas e são com estas que têm mais probabilidades de se tornarem amigas. (J. Snyder et al: 1996).

3.3 Tipos de Comunicação que devemos privilegiar

Desde o nascimento, adultos e crianças interagem, através de comportamentos verbais e não verbais. Os bebés comunicam usando comportamentos não verbais, por exemplo no choro, o olhar, o sorriso, os movimentos corporais, as vocalizações, etc. As repetidas interacções dos bebés permitem aos adultos atribuírem significado aos seus comportamentos e responderem adequadamente às suas necessidades. É com base nessas trocas comunicativas que as crianças se começam a interessar pelos objectos que as rodeiam e descobrem o poder da influência dos seus comportamentos nos outros.

Vão usando meios de comunicação cada vez mais diversificados e simbólicos, até que a comunicação verbal se instala. A comunicação com as crianças deve ser breve e tão positivo como possível, devendo comunicar com elas através da brincadeira ou jogo e de algumas palavras simples que possam captar claramente, sendo o papel do adulto muito importante nestas interações, cabendo-lhe a função de responder às necessidades comunicativas da criança. Obtendo com isto condições para que a criança desenvolva as suas capacidades comunicativas e adquirir competências linguísticas.

Para que a criança tenha um papel activo na comunicação, é indispensável que esta aprenda a tomar e a dar a vez, ou seja a saber intuitivamente que o acto comunicativo é um processo recíproco de troca de papéis, o que implica um processo dialógico entre um “eu falante” e um “eu ouvinte”. Este é um comportamento em condições não verbais, está presente tão cedo quando os três/quatro meses de idade. É esta a regra básica da interação comunicativa que preside ao acto de conversar.

Conversar com a criança: a atitude do adulto é uma fonte inesgotável de estímulos para a criança. Têm de ter consciência que são um modelo, de que há palavras que são ouvidas pela primeira vez e que há regras de estrutura. As crianças precisam de oportunidades para conversar, o que requer tempo e espaço por parte do adulto para a ouvir e para falar com ela.

O que é preciso para as atitudes educativas na interação do adulto/criança são:

- Falar com a criança quando se está a brincar ou a trabalhar com ela;
- Captar a atenção quando se fala com ela;
- Ouvir atentamente a criança, dando-lhe o tempo de que ela necessita para acabar de falar;
- Respeitar a vez de cada um falar;
- Dar sempre uma resposta quando a criança pergunta alguma coisa;
- Falar com a criança sobre a forma clara e sem pressa;
- Dar informações de forma clara;
- Usar alternativas de escolha para alargar o léxico da criança;
- Usar exemplos e figuras para explicar o significado de uma palavra desconhecida;
- Usar novas palavras, várias vezes durante uma conversa;

- Corrigir a criança, quando ela diz alguma palavra abebezada ou uma palavra mal pronunciada;
- Brincar com a linguagem através de rimas, canções e outras actividades de grupo;
- Ler diariamente para a criança e conversar sobre o que foi lido.

Além da comunicação oral, a comunicação visual é bastante importante, porque impulsiona a habilidade de ver (tanto com os próprios olhos, como com os olhos da imaginação) de forma a descobrir ideias. Para uma boa comunicação visual os educadores utilizam desenhos, imagens, figuras, etc, para que as crianças comecem a associar as imagens às palavras. Daí advêm as cores que são muito importantes para a estimulação das crianças, das quais vamos falar a seguir.

3.4 Cores que mais cativam as crianças no pré-escolar

O uso das cores tem uma ligação directa no desenvolvimento da criança. Estímulos decorrentes da presença de figuras coloridas contribuem para o aperfeiçoamento da capacidade motora e cognitiva, raciocínio, fala, audição, entre outras funções.

Isso acontece porque a criança é completamente influenciada pelas cores desde a fase inicial da vida, continuando durante muitos anos.

Está comprovado que as cores alegres e vibrantes chamam a atenção dos pequenos. Por este facto devemos usar bastantas cores para ensinar e educar as crianças.

Apesar das cores facilitarem o processo de assimilação dos ensinamentos, não basta encher os locais de figuras coloridas, é preciso estimular a criança, associando a cor ao objecto. O ideal será convidar a criança a comer uma deliciosa maçã de cor vermelha. A criança vai se sentir estimulada por ser uma fruta colorida.

Em resumo e segundo um estudo de Read e Upington, (2009). As crianças entre os 3 e os 5 anos de idade, sobre a sua cor preferida, podemos concluir que ambos os sexos elegem a cor vermelha como a sua primeira escolha, tendo em conta que logo de seguida as raparigas preferem o roxo e os rapazes o azul. O verde está num lugar intermédio, enquanto o amarelo, o laranja e o cinzento estão nos últimos lugares de preferência.

Podemos verificar que apesar das diferentes idades, não houve diferenças significativas na preferência da imagem colorida.

Também verificamos que existe uma predominância de preferências pelas cores frias deixando de parte as cores quentes com exceção do vermelho.

As cores podem induzir efeitos psicológicos:

Azul: harmonia, serenidade

Vermelho: entusiasmo

Amarelo: alegria

Verde: apaziguamento, repouso

Laranja: estímulo

Branco: calma, perfeição

Roxo: ansiedade, misticismo, sonho

Cinza: tristeza

Preto: desgosto

A utilização da cor atrai a criança, mas não devemos cair no excesso para não criar ruído e cansaço visual. Devemos fazer uso da cor de uma forma cuidadosa e inteligente para ajudar a criança na compreensão dos conteúdos e no seu desenvolvimento.

Parte II – Parte Prática

1.Objectivos do Trabalho

1.1. Objectivos Gerais

- ✓ Definir o conceito de habilidades motoras manipulativas
- ✓ Conhecer e compreender o desenvolvimento das habilidades motoras manipulativas de acordo com a faixa etária e género
- ✓ Conhecer e compreender os princípios básicos para a elaboração/criação de actividades e jogos destinados a desenvolver as habilidades motoras manipulativas

1.2. Objectivos Específicos

- ✓ Conhecer e compreender o desenvolvimento das habilidades manipulativas rudimentares:
 - Alcançar
 - Pegar
 - Soltar
- ✓ Descrever o desenvolvimento das habilidades motoras manipulativas fundamentais
- ✓ Criar actividades que promovam o desenvolvimento das habilidades manipulativas:
 - Rebater
 - Driblar
 - Arremessar
 - Receber
 - Pontapear

2.Planeamento do Trabalho

De acordo com o tempo, estabelecemos datas a cumprir para as diferentes etapas do nosso trabalho.

Data	Objectives a cumprir
12 de Novembro de 2009	Leituras preliminares sobre o tema
Até 19 de Novembro de 2009	Definição de objectivos gerais e específicos
Até dia 27 de Novembro de 2009	Identificar os recursos necessários
Até dia 4 de Dezembro de 2009	Localização das fontes e obtenção de material
Até dia 12 de Dezembro de 2009	Leitura e análise do material.
De 18 de Dezembro a 4 de Janeiro de 2010	Apontamentos e sistematização dos mesmos
Até dia 14 de Janeiro de 2010	Redacção do trabalho
Dia 15 de Janeiro de 2010	Entrega do trabalho
Até dia 25 de Janeiro de 2010	Preparação e elaboração do material para a exposição
Dia 26 de Janeiro de 2010	Reunir todo o material para a exposição
Dia 28 e 29 de Janeiro de 2010	Preparação da exposição
Dia 1 de Fevereiro	Abertura da exposição
De 1 a 4 de Fevereiro de 2010	Exposição

3.Implementação do projecto

O nosso projecto terá o nome de “Vamos ajudar os nossos amiguinhos” e tem como base ajudar personagens de contos de fadas e desenhos animados a superar tarefas. Para isso as crianças terão de realizar actividades e jogos de recepção, lançamento, pontapear, rebater e dribble. Tentámos fazer jogos e actividades diversas e atractivas com um meio lógico de condução entre elas. As instruções serão dadas pelos “amiguinhos” que estarão projectados em power point. Com isto quisemos dinamizar o espaço e colocá-los num meio fantástico e diferente então, enquanto realizam o que é proposto divertem-se ao mesmo tempo que ajudam as várias personagens a superar os seus obstáculos.

Com todos os projectos dos vários grupos da disciplina resolvemos fazer uma exposição. Como é obvio todos estes projectos são direccionados para crianças do Pré-escolas e 1º Ciclo. A exposição irá decorrer no hall de entrada da Escola Superior de Educação de Beja de 1 a 4 de Fevereiro e tem como objectivo mostrar à comunidade escolar e aos nossos convidados (professores e crianças) os projectos desenvolvidos nesta disciplina e a sua importância. À exposição demos o nome de “Crianças em acção”, vimos que poderia ser um nome adequado e que representa aquilo que vamos fazer, colocá-las em acção.

4. Apresentação das Actividades e Jogos

Habilidade Motora: Lançamento por cima Designação: Actividade “Tiro ao lobo” Idade: 3 – 4 – 5	
Material Necessário: 3 Lobos de cartão; Bolas de goma médias	Organização: Individual
Descrição: Cada criança tem que lançar a bola a cada um dos lobos que estão na parede em diferentes alturas. Todas as crianças devem estar à mesma distância.	Objectivos: Adquirir precisão nos lançamentos de objectos diversos Sugestões: Pode-se alterar o tipo de bola, a distância e a altura dos objectos

Habilidade Motora: Lançamento por baixo Designação: Actividade “A comidinha da avó” Idade: 3 – 4 – 5	
Material Necessário: Caixa de cartão de tamanho médio; Frutos artificiais	Organização: Individual
Descrição: Colocam-se as crianças numa roda à volta do cesto e ao sinal do adulto (uma de cada vez) tentam acertar lá dentro com o seu fruto	Objectivos: Adquirir precisão nos lançamentos de objectos de pouco peso Sugestões: Aumentar ou diminuir a distância da cesta. Fazer os lançamentos com arcos.

Habilidade Motora: Lançamento por cima e por baixo Designação: Jogo “Limpendo a casinha da avó” Idade: 3 – 4 – 5	
Material Necessário: Papel autocolante amarelo (para as casinhas), Folhas de jornal, Cartão	Organização: A turma é dividida em dois grupos
Descrição: Divide-se a turma em dois grupos, formando duas equipas. Cada equipa vai para uma casinha e tem de atirar os objectos que estão na sua casa para a casa adversária	Objectivos: Ser capaz de lançar objectos por cima e por baixo para um lugar determinado Sugestões: Utilizar outro tipo de materiais desde que não sejam duros e muito pequenos
Regras: Quando o adulto fizer sinal para parar, ganha o grupo que tiver menos objectos na sua casinha.	

Habilidade Motora: Recepções Designação: Actividade “os ovos do piu-piu” Idade: 3 – 4 – 5	
Material Necessário: uma caixa de cartão; bolas de goma médios; três arcos	Organização: Individual
Descrição: as crianças estão em fila e entram três a três para os arcos que estão no chão. Os adultos lançam os ovos, eles recebem e depois correm até ao ninho e depois depositam-nos lá.	Objectivos: adquirir habilidades receptoras de pequenos e médios objectos. Sugestões: Alterar o tamanho da bola e a distância do arco à caixa.

Habilidade Motora: Recepção Designação: Jogo “Silvestre ao ataque” Idade: 3 – 4 – 5	
Material Necessário: Arcos; Bolas médias; caixa de cartão	Organização: 2 pequenos grupos
Descrição: Divide-se o grupo de crianças em dois e lado a lado cada criança de cada grupo está dentro de um arco que, por sua vez, este está no chão. Existe dois adultos em cada grupo que começam a lançar a bola para a primeira criança elas depois vão passando umas para as outras até chegar ao ninho que está no fim. No meio das duas filas de arcos estão 2 crianças que são o Silvestre e tentam deixar cair os ovos que as outras estão a transportar. Regras: se o ovo cair ao chão já não conta para ir para o ninho.	Objectivos : Receber Objectos de media dimensão Sugestões: Utilizar bolas de diferentes tamanhos. Colocar mais “Silvestres” no meio das filas de arcos.

Habilidade Motora: Pontapear Designação: Actividade “Pateta guarda-redes” Idade: 3 – 4 – 5	
Material Necessário: Rede de baliza; Bola	Organização: Individual
Descrição: As crianças formam uma fila.Traça-se uma linha recta no solo e as crianças situam-se a mais ou menos a dois metros de distância desta linha. Dão passos para a frente e na linha pontapeiam em direcção ao Pateta que está na parede, tentando-lhe acertar.	Objectivos: Desenvolver a habilidade de pontapear numa posição dinâmica Sugestões: Pontapear na linha parado. Aumentar a distância da linha à baliza.

Habilidade Motora: Pontapear Designação: Jogo “Pateta contra Pato Donald” Idade: 4 – 5	
Material Necessário: Dois pinos; Duas bolas de futebol	Organização: A turma divide-se em dois grupos
Descrição: Cada equipa é colocada em numa fila, de modo a que as duas fiquem paralelas. Avança um elemento de cada equipa (ao mesmo tempo) e pontapeia a bola de modo a que esta derrube o pino que se encontra a cerca de três metros da zona de pontapeamento. Vão seguindo os outros elementos.	Objectivos: Desenvolver a habilidade de pontapear um objecto Sugestões: Alterar a distância dos pinos da linha de pontapeamento. Utilizar diferentes bolas ou até fazer uma actividade de lançamento por cima ou por baixo
Regra: Ganha o grupo que consiga derrubar mais vezes o pino.	

Habilidade Motora: Rebater Designação: Actividade “Em busca do mel” Idade: 3 – 4 – 5	
Material Necessário: Um pino, um taco, uma garrafa (mel)	Organização: Individual
Descrição: Colocam-se as crianças em fila. O frasco de mel (garrafa) está em cima do pino e cada uma terá de rebater-lo para a imagem do Winnie The Pooh que está à sua frente.	Objectivos: Aprimorar a habilidade de Rebater um objecto médio Sugestões: Em vez da garrafa, utilizar uma bola de ténis

Habilidade Motora: Rebater Designação: actividade “em busca do mel 2” Idade: 3 – 4 – 5	
Material Necessário: caixa de cartão média; taco; garrafa.	Organização: Individual
Descrição: coloca-se as crianças em fila. O frasco de mel (garrafa) está em cima de uma caixa de cartão. Cada criança terá de rebater o frasco de mel, para a imagem do winnie the pooh que está à sua frente.	Objectivos: aprimorar a habilidade de rebater um objecto médio ou pequeno. Sugestões: em vez da garrafa, utilizar um bola de ténis.

Habilidade Motora: Drible Designação: Actividade “Ajuda o Bugs Bunny” Idade: 3 – 4 – 5	
Material Necessário: Bolas médias; Caixa de cartão	Organização: Individual
Descrição: As crianças formam uma fila. Cada uma dribla a bola três vezes no mesmo sítio e lança para a caixa.	Objectivos: Ser capaz de driblar uma bola de pouco peso Sugestões: Utilizar bolas de diferentes tamanhos e alterar a distância entre a criança e a caixa.

Habilidade Motora: Drible Designação: Actividade “Coelhinho Saltitão” Idade: 3 – 4 – 5	
Material Necessário: Bolas médias; Caixa de cartão	Organização: Individual
Descrição: As crianças são dispostas numa fila. Cada uma dribla a bola duas vezes, faz dois saltos de “canguru” e coloca a bola na caixa.	Objectivos: Ser capaz de driblar uma bola de pouco peso Sugestões: Podemos diversificar os saltos fazendo-os em forma de outros animais.

5. Percurso

Depois das actividades realizadas, vamos fazer um percurso percorrendo todas as habilidades, mas apenas repetindo uma das actividades que já foi feita, este percurso é individual.

Na actividade respectiva ao lançamento vamos repetir o jogo “Limpando a casinha da avó”, depois repetimos “O jogo do piu-piu”, que representa as recepções, imediatamente vamos pontapear com o jogo “Pateta o guarda-redes”, e seguidamente rebatemos “Em busca do mel 2 ”, e por último, na actividade correspondente ao drible vamos “ajudar o Bugs Bunny.

Percorrendo assim todos as habilidades motoras fundamentais manipulativas por uma ultima vez.

Conclusão

Com este trabalho podemos concluir que os jogos são actividades lúdicas e pedagógicas que são estruturadas através de regras universais, que jogar/brincar é uma das formas mais comuns de comportamento da criança durante a infância e que existem vários teóricos que têm diferentes opiniões relativamente a este conceito. Além disso concluímos também que o jogo é muito importante no pré-escolar pois é através dele que a criança se desenvolve e interage com o meio, criando assim o seu processo de socialização, e que o jogo é um conceito com várias características. Quanto às habilidades motoras, concluímos a partir da ampulheta criada por Gallahue e Ozmun (2003) que existem quatro fases de desenvolvimento motor, que em cada fase existem vários estádios e que as habilidades motoras se podem classificar como locomotivas, estabilizadoras e manipulativas. Quanto ao conceito de manipulação, concluímos que manipulação pode ser entendida como o envolvimento e o relacionamento do indivíduo com o objecto e que é caracterizada pela aplicação e recepção de força por parte dos objectos. Além disso, concluímos que a manipulação pode-se dividir em dois tipos: manipulação global e manipulação fina. Dentro das habilidades motoras, conseguimos distinguir as habilidades motoras rudimentares e habilidades motoras fundamentais. Quanto às habilidades motoras rudimentares referimos o pegar, o alcançar e o soltar que ocorrem dos 0 aos 2 anos de idade da criança e quanto às habilidades motoras fundamentais referimos o lançamento, a recepção, o drible, o pontapear e o rebater que se dividem em três estádios: inicial, elementar e maduro. Concluímos também que lançamento é acção de lançar, arremessar um objecto no espaço; que recepção pode ser feita com o pé, perna, coxa, cabeça, conforme a bola chegue ao atleta quer seja pelo ar quer seja pelo solo; que pontapear é uma forma de bater no qual o pé é usado para fornecer força a um objecto; que driblar é precedido pelo acto de bater a bola contra o solo e apanhá-la; e que rebater é o acto de balançar uma bola sobre o solo com um bastão ou atingi-la com este objecto, quando ela está em trajectória no ar. Quanto aos cuidados a ter na preparação de uma actividade dentro duma sala de aula concluímos que é muito importante prepararmos as actividades e os jogos das crianças, pois desta forma iremos contribuir para o desenvolvimento da criança e também pelo reforço da

brincadeira. Além disso, a maneira como o espaço está organizado e os materiais que vão ser utilizados pela criança também contribuem para que a criança fique mais apelativa à actividade ou ao jogo. Quanto ao desenvolvimento psico-social concluímos que no período simbólico pré-conceptual o jogo ganha uma riqueza de elementos simbólicos, de variedade temática e de participação e que na segregação sexual do jogo as crianças em idade pré-escolar são exigentes em relação aos companheiros. Quanto ao tipo de comunicação que devemos privilegiar concluímos que além da comunicação oral ser muito importante, a comunicação visual é bastante importante, porque impulsiona a habilidade de ver (tanto com os próprios olhos, como com os olhos da imaginação) de forma a descobrir ideias. Quanto às cores que mais cativam as crianças concluímos que devemos utilizar cores mais alegres e vibrantes como por exemplo o vermelho, o roxo, o azul, o verde para estimular mais a criança e promover um bom desenvolvimento.

Tivemos algumas dificuldades no início do trabalho em perceber o que era pretendido, em gerir o tempo porque achámos que o tempo foi bastante pouco para realizar este tipo de trabalho e de exposição. No entanto achámos que conseguimos atingir os objectivos pretendidos e que este trabalho será bastante útil para a realização da exposição tendo em conta o nosso tema de trabalho.

Bibliografia

Para realizarmos este trabalho tivemos de recorrer a alguma bibliografia, a qual iremos colocar de seguida, e sem a qual não poderíamos fazer o corpo do nosso trabalho.

- **SIM-SIM INÊS, SILVA ANA CRISTINA, NUNES CLARISSE (2008) *A Linguagem e Comunicação no Jardim-de-Infância: Textos de Apoio para Educadores de Infância*. Editor Ministério da Educação, Direcção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular;**
- **Prof. Dra. Nádia Cristina Valentini, Curso de Desenvolvimento Motor promovido pelo PEF/DEF/UEM, *Habilidades Motoras Fundamentais e a Educação Física Escolar*;**
- **SEBASTEÃO, ISABEL MOURINHO (2004) *Desenvolvimento da criança desenvolvimento de padrões “O LANÇAMENTO”*;**
- **PAPALIA, DIANE E., OLDS, SALLY WENDKOS, FELDMAN, RUTH DUSKIN (2001) *Mundo da criança*. Do original: *A child's world: Infancy Through Adolescence*, oitava edição;**
- **OZNUM, JOHN C., GALLAHUE, DAVID (2002) *Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos*. Phorte Editora, terceira edição.**
- **HENRIOT. J. (1969) - *Le Jeu*. Paris: Presse Universitaire de France.**
- **HUIZINGA. J. (1951) – *Homo Indens, essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris Gallimard.**
- **JOHNSON. J. Christie, J. & YAWKEY, T.(1987) – *play and early childhood development*. London: Scott, Foresman and Company.**
- **KOOIJ. Van der & GROOT. R.(1977) . *That's all in the game*. Groningen: State University.**
- **SCHWARTZMAN. H. (1978) – *Transformations: the anthropology of children's play*. New York Plenum Press.**
- **TORKIDSEN. G. (1986) – *Leisure and recreation management (2.ªed)*. Cambridge: University Press.**
- **UNESCO. – *L'enfant et le jeu. Approches théoriques et applications pédagogiques*.**

- CHATEAU. J. (1954) – *L'enfant et le jeu*. Paris: Ed. Scarabee.
- PIAGET. J. (1972) – *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: WW Norton
- BAPTISTA. J. A. (2000) – *Antologia dos Textos 8, A Linguagem dos desportos*.
- RYNGAERT. J. P. - *O jogo dramático no meio escolar*
- CABRAL. A. – *Teoria do Jogo*
- DOCTOROFF. S. (2001) – *Early childhood Education Journal*, vol.29, No.2, Winter 2001
- *Documento Moodle: O jogo no contexto educativo*
- *Movimentos_Rudimentares_Modo_de_Compatibilidade;*
- <http://www.roche.pt/sites-tematicos/quimioterapiaoral/index.cfm/lidarcomocancro/falar-com-as-criancas;>
- [http://www.masternewmedia.org/pt/2009/08/07/comunicacao_visual_as_melhores_formas_de_comunicar.htm;](http://www.masternewmedia.org/pt/2009/08/07/comunicacao_visual_as_melhores_formas_de_comunicar.htm)
- [http://www.prof2000.pt/users/cfpoa/jogosinfantis/sete.htm;](http://www.prof2000.pt/users/cfpoa/jogosinfantis/sete.htm)
- [http://www.malhatlantica.pt/ecae-cm/Bruno.htm;](http://www.malhatlantica.pt/ecae-cm/Bruno.htm)