

# **Proposta de jogos e brincadeiras para crianças de 6 anos a partir do diagnóstico da coordenação motora grossa**

**(Proposal games and activities for children of six years from the diagnosis of gross motor skills)**

**Vanessa Camila Alves Leva<sup>1</sup>; Andréia Cristina Metzner<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>G - Centro Universitário UNIFAFIBE – Bebedouro – SP  
vanessa.alves94@hotmail.com

<sup>2</sup>Centro Universitário UNIFAFIBE – Bebedouro – SP  
acmetzner@hotmail.com

**Abstract.** *The objective of this study was to develop a proposal for games and activities for children of six years from the diagnosis of gross motor skills. Study participants were children six years of age. The methodological proceeding used was TGMD-2 test and the development of recreational activities. The results showed that more than half of the participants engine performance was lower than expected in locomotion and object control tests. Considering the motor lag of children assessed, the proposed sports and games served as an ally to teachers of physical education that can help in order to improve the gross motor coordination for children within that age group.*

**Keywords.** *Physical Education; Coordination Gross Motor; Games; Play.*

**Resumo.** *O objetivo deste estudo foi elaborar uma proposta de jogos e brincadeiras para crianças de 6 anos a partir do diagnóstico da coordenação motora grossa. Participaram da pesquisa 45 crianças de ambos os gêneros com idade de 6 anos. Os instrumentos metodológicos utilizados foram o teste TGMD-2 e a elaboração de atividades lúdicas. Os resultados demonstraram que o desempenho motor de mais da metade dos participantes ficou abaixo do esperado nos testes de locomoção e de controle de objeto. Considerando a defasagem motora das crianças avaliadas, a proposta de jogos e brincadeiras servirá como aliada aos professores de Educação Física para que possa auxiliar na melhoria da coordenação motora grossa das crianças com essa faixa etária.*

**Palavras-chave.** *Educação Física; Coordenação Motora Grossa; Jogos; Brincadeiras.*

## **1. Introdução**

Para os autores Tani et.al. (1988) o desenvolvimento motor é um processo longo e contínuo, e são nos primeiros anos de vida do indivíduo que acontecem as mudanças mais acentuadas. Os autores concordam que os primeiros anos de vida, são importantes para o

desenvolvimento da criança. O período do nascimento aos 6 anos de idade são cruciais para o ser humano.

Portanto, “as experiências que a criança tem durante este período determinarão, em grande extensão, que tipo de adulto a pessoa se tornará”. (HOTTINGER, 1980 apud TANI et al., 1988, p. 65).

A Coordenação Motora tem sido alvo de muitos estudos devido a importância e influência que o domínio psicomotor tem sobre a autonomia do ser humano ao longo de sua vida. A Coordenação Motora é considerada um dos elementos primordiais nas habilidades básicas e pode ser definida como a produção de movimentos, que representam relação entre si, com a ativação de várias partes do corpo executadas de uma determinada ordem, amplitude e velocidade. (PELLEGRINI et al., 2005).

Segundo Gallahue e Ozmun (2001, p.345) coordenação é a “habilidade de integrar, em padrões eficientes de movimento, sistemas motores separados com modalidades sensoriais variadas.”

Para Magill (1998) a coordenação motora é classificada em duas categorias, grossa e fina. A coordenação motora grossa, para a produção de ações, requer a utilização da musculatura grande, e exigem menor precisão de movimentos, como por exemplo, caminhar, pular, arremessar e saltar. Já a coordenação motora fina exige um maior controle de pequenos músculos e uma maior precisão no movimento de mãos e dedos, como desenhar, costurar e pintar.

Gallahue (2002) afirma que os movimentos fundamentais compõem as habilidades de coordenação motora grossa tipicamente dominadas durante a infância, comuns à vida diária como correr, dançar, saltar e tarefas fundamentais de manipulação de objeto, como arremessar, agarrar, chutar e outros.

O autor complementa que:

O domínio das habilidades motoras fundamentais é básico para o desenvolvimento motor de crianças. As experiências motoras, em geral, fornecem múltiplas informações sobre a percepção que as crianças têm de si mesmas e do mundo que as cerca. (GALLAHUE e OZMUN, 2001, p. 258).

Portanto, é de suma importância a realização de um trabalho que vise, principalmente, as habilidades motoras fundamentais das crianças. A habilidade motora fundamental para Gallahue e Donnelly (2008) pode ser definida como movimentos básicos de

uma série organizada que dá origem a combinações de padrões de movimentos de dois ou mais seguimentos do corpo, pode ser representada como movimentos locomotores, de equilíbrio e manipulatórios.

Segundo Tani et al. (1988), a Educação Física Escolar tem uma participação crucial à medida em que ela proporciona a estruturação do ambiente adequado para a criança ofertando experiências, tornando-se grande auxiliar e promotora do desenvolvimento. Os autores ainda afirmam que dos 6 a 7 anos de idade a criança tem o desenvolvimento motor caracterizado pela aquisição, estabilização e diversificação das habilidades fundamentais, é nesse período que as habilidades atingem o padrão maduro que é observado nos adultos.

Para Gallahue e Ozmun (2001) o desenvolvimento das habilidades motoras fundamentais é muito importante, pois é necessário que essas habilidades estejam bem desenvolvidas para poder seguir adiante no desenvolvimento resultando em movimentos eficientes no futuro.

E o papel dos jogos e brincadeiras nesse contexto é estimular as crianças de forma lúdica a participarem das atividades propostas pelo professor.

Em “Homo Ludens”, uma das obras clássicas sobre o Jogo, Huizinga o define como:

uma atividade ou ocupação voluntária, dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. (HUIZINGA, 1996, p.33).

A criança constrói o seu mundo e sua realidade através do jogo, beneficiando o desenvolvimento da criança, visando o desenvolvimento fisiomotor, moral e o desenvolvimento da linguagem. (FRIEDMANN, 1996 apud NASCIMENTO, SILVA, RIBETTI, 2011).

Segundo Kishimoto (1993 apud SILVA, 2007), a criança e o jogo caminham juntos desde o momento em que é criada a imagem da criança como um ser que brinca, sobre posse de uma especialidade que se expressa pelo ato lúdico.

Para Freire (1997), o jogo, quando se trabalhado como conteúdo na escola, deve ser aquele que é incluso dentro de um projeto, que se tem objetivos como qualquer outro conteúdo planejado e não apenas como os que eles vivenciam fora da escola. O autor ainda

diz que, na sua concepção, todas as propostas que incluem desenvolvimento poderiam ser trabalhadas dentro do jogo, usufruindo do seu caráter lúdico e proporcionando o prazer da atividade lúdica.

“A atividade lúdica não é como as outras atividades chamadas “sérias” da escola; a criança se empenha em realizá-las pelo prazer que obtém, mesmo que isso demande esforço e até algum sofrimento.” (FREIRE, 1997, p.87).

Rosadas (1991 apud SILVA, 2007) diz que o prazer e o divertimento proporcionados por atividades recreativas facilita o envolvimento entre as pessoas.

Soler (2006) acredita que por meio do jogo a criança tem um aumento da sua independência. Sensibilidade visual e sensibilidade auditiva são estimuladas, tem-se também o trabalho das habilidades motoras, além do uso da imaginação e a criatividade, gerando uma aproximação entre as pessoas, e a escola acaba cumprindo seu papel fundamental, o de transformação.

De acordo com Gallahue e Ozmun (2001) a criança, por meio da brincadeira, desenvolve uma série de capacidades dentre elas locomoção, manipulação e estabilidade fundamentais.

Assim, o presente trabalho discutiu questões relacionadas às contribuições dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da coordenação motora das crianças.

## **2. Objetivos**

A presente pesquisa tem como objetivos:

- a) Descrever a capacidade de coordenação motora grossa de crianças de 6 anos de idade;
- b) Elaborar a partir da avaliação realizada, uma proposta de atividades envolvendo jogos e brincadeiras visando melhorar a coordenação dessas crianças.

## **3. Método**

### **3.1 Participantes**

Participaram dessa pesquisa 45 crianças de ambos os sexos (masculino e feminino) com idade de 6 anos, que frequentam uma escola municipal de Ensino Fundamental na cidade de Colina - SP.

### **3.2 Instrumentos da Pesquisa**

Para a realização deste estudo foram utilizados o teste TGMD-2 validado por Valentini et al. (2002) e a elaboração de um proposta de atividades.

O teste TGMD-2 tem o objetivo de avaliar o desenvolvimento motor grosso. Esse teste é composto por 12 habilidades motoras fundamentais, que se dividem em 6 habilidades de locomoção (correr, galopar, saltitar, dar uma passada, saltar horizontalmente e correr lateralmente) e 6 habilidades de controle de objetos (rebater, quicar, receber, chutar, arremessar por cima do ombro e rolar uma bola).

Em relação às atividades propostas, foram elaboradas e organizadas atividades lúdicas para serem trabalhadas nas aulas de Educação Física no 1º ano do Ensino Fundamental visando o desenvolvendo da coordenação motora grossa de crianças na faixa etária de 6 anos de idade.

### **3.3 Procedimentos**

O Projeto foi submetido à aprovação do Comitê de Ética do Centro Universitário UNIFAFIBE. Após a aprovação do mesmo (Processo CAAE nº. 36227214.5.0000.5387) os participantes foram convidados a participarem de um estudo de caráter transversal, que foi realizado em uma escola de Ensino Fundamental, localizada no município de Colina-SP.

Em primeiro lugar, foi entregue o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para os pais e/ou responsáveis das crianças assinarem. Em seguida, foram realizados os testes para avaliar a coordenação motora grossa em crianças com faixa etária de 6 anos de idade.

Esses testes foram realizados em dia e hora marcados pela direção da escola.

Com a análise dos resultados obtidos pelo teste aplicado, foram elaboradas propostas de atividades envolvendo jogos e brincadeiras visando contribuir de forma lúdica com a melhoria da coordenação motora grossa das crianças.

### 3.4 Análise dos Dados

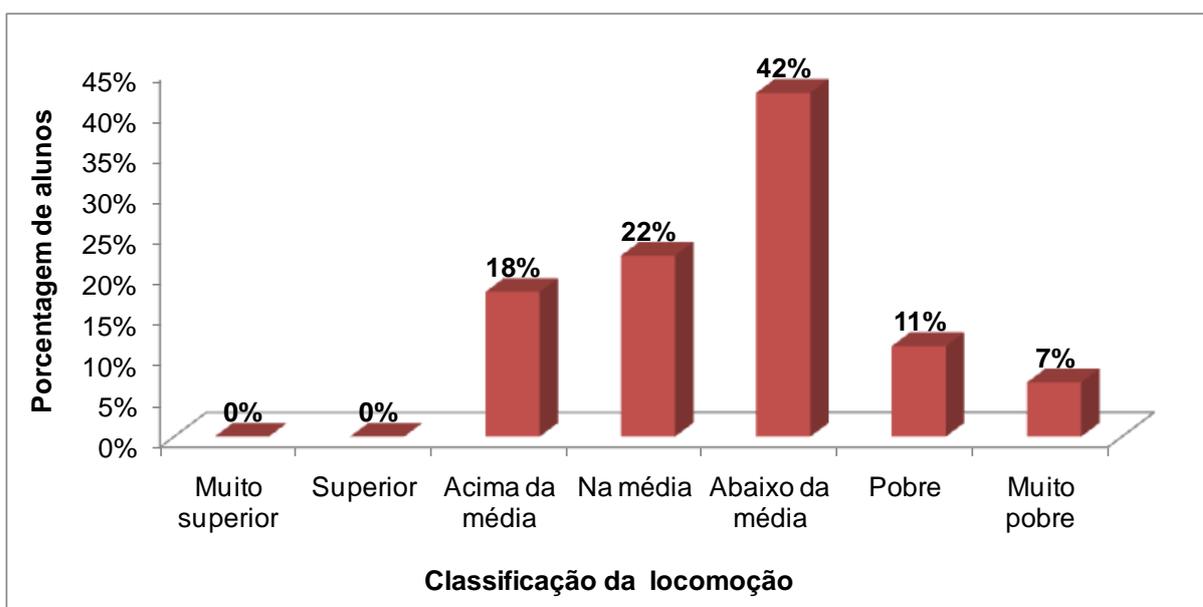
Os dados foram tratados de forma descritiva e por meio de gráficos. Foi utilizado o teste TGMD-2 para avaliar a coordenação motora grossa de crianças de 6 anos.

## 4. Resultados

Em meio aos testes aplicados, foi possível verificar o desempenho motor (habilidades de locomoção e controle de objeto) dos participantes.

No Gráfico 1 obtém-se resultados referente a Locomoção.

**GRÁFICO 1:** Resultados da classificação do subtteste de locomoção.

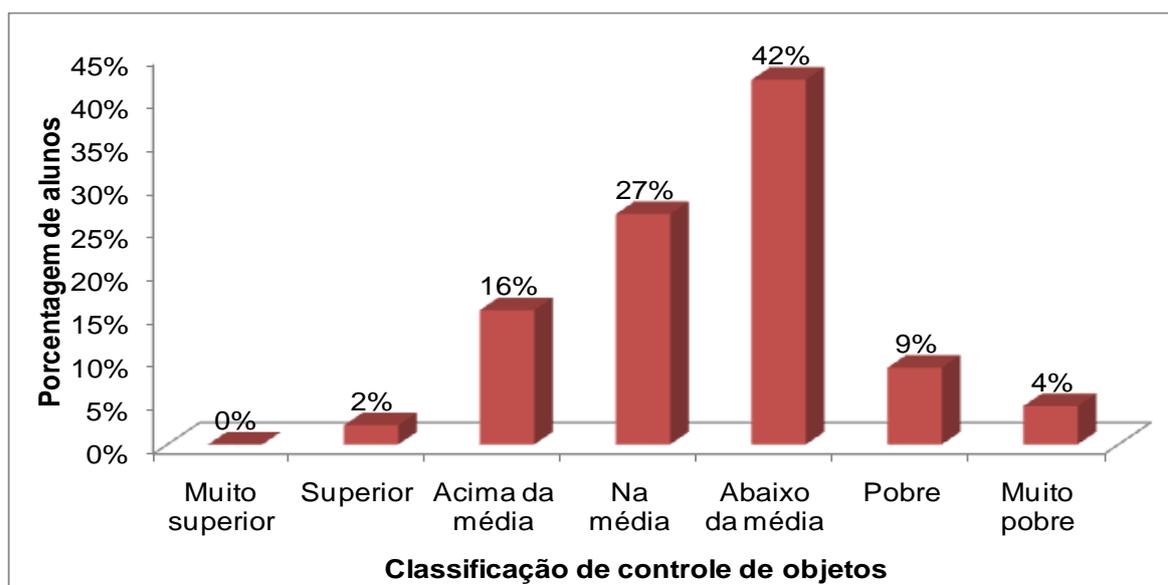


Podemos perceber, através dos resultados obtidos, que o desempenho motor de mais da metade dos participantes ficou abaixo do esperado para a idade deles em relação a Locomoção.

O Gráfico 1 mostra que 42% dos alunos avaliados estão abaixo da média, 11% foram classificados como pobres e 7% como muito pobre, o que é preocupante em relação ao desempenho motor.

Em relação aos resultados obtidos no subtteste de controle de objeto os participantes obtiveram resultados parecidos com a locomoção. No Gráfico 2 é possível verificar a classificação do mesmo.

**GRÁFICO 2:** Resultados da classificação do subtteste de controle de objetos



É notável que os resultados obtidos nas habilidades de controle de objeto também apresentaram resultados abaixo do esperado, pois 42% dos alunos avaliados estão abaixo da média, 9% dos alunos foram classificados com o desempenho pobre e outros 4% como muito pobre.

Os resultados mostraram que o desempenho motor das crianças de 6 anos de idade avaliado apresentou um desempenho inferior ao esperado considerando a idade deles. Segundo Gallahue e Ozmun (2001) é por volta dos 5 aos 6 anos de idade que as habilidades motoras fundamentais devem atingir o estágio maduro. Para Tani et. al (1988) o desenvolvimento motor da criança dos 6 a 7 anos é caracterizado “basicamente” pela aquisição das habilidades motoras fundamentais, e é necessariamente nesse período em que essas habilidades alcançam padrão maduro que é observado em adultos.

Estudos anteriores como os de Valentini et. al (2002) e Ferraz (1992) encontraram resultados semelhantes a esses e sugerem como sendo uma das principais causas a falta de prática e instrução.

Gallahue e Ozmun (2001) afirmam que:

Embora algumas crianças possam atingir esse estágio basicamente pela maturação e com um mínimo de influências ambientais, a grande maioria precisa de oportunidades para a prática, o encorajamento e a instrução em um ambiente que promova o aprendizado. Sem essas oportunidades, torna-se virtualmente impossível um indivíduo atingir o estágio maduro de certa habilidade nessa fase, o que vai inibir a aplicação e o desenvolvimento dessa habilidade em períodos posteriores. (p.105).

Com base nos resultados do estudo, elaboramos uma proposta de atividades para serem trabalhadas nas aulas de Educação Física visando melhorar a coordenação motora grossa dos alunos de 6 anos de idade.

A seguir apresentaremos as atividades sugeridas:

QUADRO 1 – Atividades para melhoria da locomoção

CORRIDA COM PULO DE CORDA	Dividem-se os jogadores em dois partidos. Cada partido por sua vez, será subdividido em duas colunas que se defrontam separadas uma da outra pelo espaço de vinte metros. O primeiro jogador de cada coluna, terá à sua frente, a uma distância de dois metros, um círculo traçado de giz, de 0,60 cm de diâmetro. Nos arcos ou círculos nº 1 e nº 2 coloca-se uma corda. Dado o sinal de início, saem os primeiros jogadores das colunas que estão atrás dos arcos ou dos círculos nº 1 e nº 2, apanham a corda à sua frente e pulando-a vão deixá-la nos arcos ou nos círculos fronteiras nº 3 e nº 4 respectivamente. Continuando a corrida, batem na mão estendida do primeiro companheiro da coluna na fronteira. Isto feito, vão permanecer atrás do último jogador desta coluna, ao mesmo tempo que os outros avançam um passo. Os jogadores que receberem a batida na mão, dirigem-se aos arcos ou círculos à sua frente, apanham a corda e pulando, vão recolocá-la respectivamente nos arcos ou círculos nº 1 e nº 2. Prosseguindo na corrida batem na mão estendida do jogador que ocupou o lugar do inicial. Em seguida vão ocupar o último lugar da coluna fronteira. E assim por diante. Será considerado vencedor o partido que fizer a corda voltar às mãos do jogador inicial, em primeiro lugar.
COBRA-CEGA (VARIANTE)	Forma-se uma roda. Escolhe-se um dos jogadores que ficará no centro, com os olhos vendados: o “cobra-cega”. Dado o sinal de início, a roda cantada gira para a esquerda ou para direita. Em dado momento a criança do centro bate palma três vezes e a roda para. O cobra-cega deverá então apontar para um dos

	<p>participantes. Este sai da roda e vai para o centro. O cabra-cega tentará apanhá-lo e, uma vez apanhado deverá adivinhar o nome do prisioneiro. Caso acerte, o cabra-cega passará para roda, vendando os olhos da criança que tiver que ficar em seu lugar. No caso se o cabra-cega apontar para um lugar vazio ao invés de apontar para um dos jogadores, a roda continuará a girar e o jogo prosseguirá. O jogador que tiver que entrar na roda por haver sido apontado pelo cabra-cega, deverá tocá-lo de vez em quando, para que haja a possibilidade de ser apanhado. OBS: Para tornar o jogo mais movimentado, pode-se fazer que sejam recolhidos à roda vários jogadores, tornando-se assim mais fácil a tarefa do cabra-cega.</p>
O ESQUILO SAI DA TOCA	<p>Dispõem-se as crianças em grande círculo e separadas em grupo de três. Duas de cada grupo ficam de mãos dadas formando a “toca” e dentro ficará a terceira criança: o “esquilo”. No centro do círculo ficarão dois ou mais “esquilos” desalojados. Dado o sinal de início, todos os “esquilos” devem mudar de toca. Nesse momento, as crianças do centro procurarão tomar o lugar de um de seus companheiros. Os que ficaram sem “toca” passarão para o centro. Terminará o jogo quando todos os jogadores tiverem representado o “esquilo”. OBS: Este jogo deverá ser executado em três tempos, em cada tempo uma criança do grupo de três representará o “esquilo”.</p>
O GATO E O RATO	<p>Dispõem-se os jogadores em roda, de mãos dadas, com exceção de dois que representam o “gato” e o “rato”. O primeiro permanece fora do círculo e o segundo dentro. Dado o sinal de início, a roda girará indiferentemente para a esquerda ou para a direita e o “gato” perguntará às crianças:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Seu ratinho está em casa?</li> <li>- Não, senhor!</li> <li>- A que horas voltará?</li> <li>- As oito horas.</li> <li>- Que horas são?</li> <li>- Uma hora</li> <li>- Que horas são?</li> <li>- Duas horas.</li> </ul> <p>E assim prosseguirá até chegar a hora determinada para a volta do “rato”. Nesse momento para a roda e o “gato” perguntará aos jogadores do círculo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Seu ratinho já chegou?</li> <li>- Sim, senhor!</li> <li>- Dão-me licença para entrar?</li> <li>- Sim, senhor!</li> </ul> <p>O “gato” correrá então em perseguição ao “rato”, procurando apanhá-lo. Ao “rato” será permitido entrar ou sair do círculo por baixo dos braços dos companheiros que lhe facilitarão a passagem, dificultando a do “gato”, sem contudo cerrar-lhe o caminho. O jogo termina com a prisão do “rato”</p>
MORTO E VIVO	<p>As crianças deverão ficar dispersas num espaço limitado. Designa-se uma criança para ser perseguida. Dado o sinal de início, saem todos em</p>

	perseguição do jogador destacado. Este, quando na iminência de ser preso, gritará “morto” e todos imediatamente se deitam. No momento em que o perseguido, que não parou de correr sem sair do campo, gritar “vivo”, levantam-se todos e correm outra vez atrás do jogador fugitivo. O jogo termina com a prisão do fugitivo.
NUNCA TRÊS	É escolhido um fugitivo e um pegador. Os demais devem ser organizados em pares e de mãos dadas, e dispersos pelo espaço designado pelo professor. Dado o sinal de início, o fugitivo corre e, para evitar o perseguidor, toma a mão de um dos pares cujo parceiro se deslocará por não ser permitido grupo de três. O jogador que se deslocou fugirá do perseguidor tomando novo par. Uma vez preso o fugitivo torna-se perseguidor.
CORRIDA COM UM SÓ PÉ	Todos os participantes apostam corrida, saltando em um só pé, alternando-os quando necessário.
ABC	Pular corda contando o alfabeto. A criança que errar deve falar um nome com a letra que parou passando a vez para o próximo.
AUMENTA-AUMENTA	Saltar uma corda, segura em cada ponta por uma criança. A altura da corda vai sendo aumentada pelas crianças até não se conseguir pulá-la. Ou, saltar “pau”: dois paus, colocados paralelamente, vão sendo distanciados à medida que conseguem ser pulados por todos. Aquele que erra sai da brincadeira. Quando o último errar, começa-se de novo.

Quadro 2 – Atividades para controle de objetos

BOLA AO TUNEL	Divididas em igual número as crianças, formam duas colunas. Manter-se-ão com tronco flexionado para frente e com as pernas ligeiramente afastadas. Ao primeiro jogador de cada coluna entrega-se uma bola. Dado o sinal de início o jogador de cada grupo, passará a bola por entre as pernas, entregando-a ao seu companheiro imediato ou fazendo rolar. Os demais ao receberem a bola irão passando-a do mesmo modo. Em chegando ao último jogador, este segura-a, sai correndo e vai ocupar o lugar a frente da coluna, repetindo a ação do primeiro jogador. O jogo prossegue, vindo sempre para frente o último jogador da coluna e recuando os demais. Será considerada vitoriosa a coluna cujo jogador inicial retomar, em primeiro lugar a posição primitiva.
CORRIDA DE CANGURU	Os jogadores, divididos em igual número, formam duas colunas. Ficam em afastamento lateral das pernas e separados um do outro pela distância de um braço estendido à frente do corpo, à altura do ombro. Ao primeiro jogador de cada entrega-se uma bola. Dado o sinal de início, a criança que está de posse da bola passa-a entre as pernas fazendo-a rolar ao seu companheiro imediato. Do mesmo modo procederão aos demais jogadores até que a bola chegue ao último da coluna. Este, ao recebê-la, fica de cócoras, segura-a entre os joelhos, coloca as mãos na nuca e nessa posição vai saltando até a frente da sua coluna. Aí chegando ocupa o primeiro lugar, ao mesmo tempo em que

	<p>os demais se afastam. O segundo jogador repete a ação do inicial. Assim prosseguirá o jogo. Caindo a bola deverá ela ser resposta imediatamente entre os joelhos. Será considerado vitorioso a coluna cujo último jogador chegar à frente da sua coluna em primeiro lugar.</p>
VASSOUROBOL	<p>O grupo é dividido em duas equipes, e os jogadores são numerados individualmente. Cada equipe se posiciona na linha de fundo da extremidade do campo de jogo, um ao lado do outro, na ordem da numeração feita. Sobre cada linha de fundo é colocada uma cadeira, que servirá como gol ou meta, e sobre cada cadeira é colocada uma vassoura comum. Uma bola é colocada no centro do campo de jogo. Ao sinal do educador, que enuncia um determinado número, os dois jogadores de cada equipe correspondentes a esse número pegam as vassouras e, utilizando-as como tacos de hóquei, tentam empurrar a bola para dentro da meta adversária. A rodada termina após todos os jogadores terem sido chamados e os pontos são contados. Recomenda-se que a numeração seja feita considerando uma correspondência com o grau de habilidade de cada criança.</p> <p>Variações: Em vez de vassouras, são utilizados os pés e os gestos do futebol, ou as mãos e os gestos do handebol.</p>
GUERRA DAS BOLAS	<p>No campo de jogo é desenhado um grande círculo (o diâmetro depende do alcance de arremesso das crianças e do espaço disponível). Esse grande círculo é dividido ao meio por uma linha central. Cada equipe recebe um número de bolas correspondente à metade do número de jogadores e ocupa uma das metades do círculo, posicionando-se fora dele. No centro do círculo é colocada a bola de plástico, diferente das distribuídas aos jogadores. O objetivo do jogo é atingir a bola central com as demais, de forma a empurrá-la em direção ao campo do adversário, tentando fazer com que ela ultrapasse a linha, ou seja, saia do círculo. Para a defesa, é válido utilizar as próprias bolas de arremesso e as mãos, sendo proibido chutarem qualquer uma das bolas do jogo. Para ambas as equipes, é proibido entrar no círculo. Cada vez que é feito um ponto, as bolas dispersam no interior do círculo, são recolhidas e divididas, a bola central é colocada na sua posição original e inicia-se uma nova rodada.</p> <p>Variações: – São utilizadas duas bolas centrais, em vez de uma. – Para dificultar as ações, é colocada uma rede de voleibol sobre a linha central, numa altura que permita a passagem da bola central.</p>
QUEIMADA	<p>O jogo acontece entre dois times com o mesmo número de jogadores e com a utilização de uma bola. O campo é dividido ao meio e são estabelecidas duas ou mais zonas de “cemitério”, para onde migram os jogadores que são “queimados”. O objetivo do jogo é “queimar”, ou seja, acertar o adversário com a bola através de um arremesso, e com isso fazê-lo migrar para o “cemitério”. Vence a partida o time que “queimar” todos os adversários, ou o maior número deles. Apesar de terem sido “queimados”, os jogadores que ficam no “cemitério” permanecem podendo “queimar” os oponentes. Deve-se combinar que partes do corpo são “quentes” ou “frias”, ou seja, quais as partes do corpo que configuram ou não a “queimada”. Pode-se ainda combinar</p>

	<p>que, caso a criança seja atingida pela bola, mas consiga agarrá-la sem deixar cair no chão, o arremessador seja considerado “queimado”.</p> <p>Variações: – Conforme esquema acima, organizar 2 ou 6 “cemitérios”.</p> <p>– Estabelecer a permanência de um número fixo de jogadores nos “cemitérios”, estabelecendo um rodízio, ou seja, a cada jogador “queimado” é contado um ponto e ele substitui o jogador que estava no “cemitério”. Essa variação contribui para manter a motivação dos jogadores que vão sendo “queimados”.</p> <p>– Estabelecer alvos com objetos para serem atingidos, em vez de jogadores. Esses alvos são colocados dentro de espaços circulares desenhados no chão, dentro de cada campo de jogo. Os jogadores devem defender os alvos com todas as partes do corpo, sem invadir a área circular em que os alvos estão colocados. Atingir um alvo corresponde a “queimar” um jogador adversário e o autor do arremesso escolhe, no time oposto, qual jogador deve migrar para o “cemitério”.</p> <p>– Utilizar duas bolas, simultaneamente.</p> <p>– É colocada sobre a linha central do campo uma rede de tênis, solicitando dos jogadores um salto combinado com o arremesso. – Atrás de cada “cemitério” é colocado um gol, que deve ser defendido pelos jogadores que já foram queimados. Os atacantes podem escolher entre “queimar” os adversários, ou tentar arremessar a bola dentro do gol.</p>
<b>BOLICHE DE PERGUNTAS</b>	<p>Formam-se dois grupos e cada um tem que derrubar 10 garrafas do campo adversário.</p> <p>As garrafas devem ser derrubadas com o arremesso por cima ou por baixo e dentro delas haverá perguntas para os participantes. Quando uma equipe consegue derrubar as 10 garrafas, ela tem que responder as perguntas que estão dentro. Quem acertar todas será o vencedor.</p>
<b>TACO</b>	<p>Para brincar, é necessário um taco, uma bolinha de tênis e uma base (pode ser uma casinha de madeira ou uma latinha de refrigerante). Duas crianças são os rebatedores, que ficam com o taco de madeira para protegerem a base da dupla de lançadores.</p> <p>O objetivo dos lançadores é derrubar a base com a bolinha ou com chutes. Quando os rebatedores tiram o taco do chão, os lançadores podem chutar a base ou lançar a bola. Se conseguirem quebrar a defesa dos rebatedores e derrubar a base, eles ficam com o taco. Se os rebatedores jogarem a bola longe cinco vezes, eles ganham o jogo e trocam de lugar com os lançadores.</p>
<b>GARRAFEBOL</b>	<p>Para brincar, é preciso dividir o grupo em dois times. Antes de a brincadeira começar é necessário colocar garrafas PET com água até o meio (uma para cada participante da brincadeira) no chão do campo de cada time. As garrafas podem ser distribuídas no campo livremente, desde que a linha do meio da quadra não seja ultrapassada. Os jogadores têm que tentar derrubar todas as garrafas do time adversário jogando a bola. Quando a brincadeira começa, ninguém pode mais mexer na garrafa. Quem mexer vai para a mortolândia, espaço no fundo de cada campo onde ficam os participantes da equipe adversária que</p>

	tiveram suas garrafas derrubadas. Quando a garrafa de alguém é derrubada, a pessoa tem que pegá-la, devolvê-la ao local de origem e ir também para a mortolândia. Quem estiver na mortolândia não pode derrubar as garrafas do outro time com o pé, nem com a mão, nem com o tênis. Ganha a equipe que conseguir derrubar todas as garrafas da equipe adversária.
--	---

Em relação às atividades propostas neste estudo, foram elaboradas e organizadas atividades lúdicas para serem trabalhadas nas aulas de Educação Física no 1º ano do Ensino Fundamental, atendendo as crianças na faixa etária de 6 anos de idade, possibilitando a exploração de vários movimentos, materiais utilizados e também do ambiente, para a melhora e manutenção da coordenação motora grossa.

Essas atividades foram embasadas em obras de autores que trabalham com essa faixa etária como, por exemplo, Friedmann (1996) e Miranda (2002), além de sites que apresentam sugestões de brinquedos e brincadeiras, dentre eles: O mapa do brincar (Folha de São Paulo) e a Associação Brasileira de Brinquedotecas.

Para Gallahue e Ozmun (2001) é por meio de brincadeiras que as crianças desenvolvem uma gama de habilidades fundamentais locomotoras, manipulativas e estabilizadoras. Por isso, as atividades selecionadas tem como ponto central o lúdico.

#### **4. Considerações Finais**

Pode-se concluir com este estudo que é muito importante propiciar para as crianças, oportunidades para que elas possam engajar-se em atividades que favoreçam o seu desenvolvimento motor de maneira eficiente e lúdica. E a Educação Física Escolar tem uma participação crucial nesse processo na medida em que ela proporciona a estruturação do ambiente adequado para a criança ofertando experiências, tornando-se grande auxiliar e promotora do desenvolvimento.

Com o diagnóstico da coordenação motora grossa dos alunos, verificamos que o desempenho motor de mais da metade dos participantes ficou abaixo do esperado para a idade de 6 anos tanto em relação à Locomoção quanto as Habilidades de Controle de Objetos.

Esses resultados indicam a necessidade dos professores de Educação Física intensificar o seu trabalho com atividades que envolvam a coordenação motora grossa para essa faixa etária. Por isso, sugerimos algumas dessas atividades que incorporam as habilidades motoras fundamentais de locomoção e de controle de objetos em sua essência.

Uma das limitações deste estudo é a falta da aplicação das atividades propostas. Dessa forma, novos estudos devem ser realizados abrangendo as atividades selecionadas e elaboradas, e incluindo grupos controles.

## 5. Referências

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE BRINQUEDOTECAS. Disponível em:<<http://brinquedoteca.net.br/>> acessado em: 02. nov. 2014.

FERRAZ, O. L. Desenvolvimento do padrão fundamental de movimento correr em crianças: um estudo semi-longitudinal. **Revista Paulista de Educação Física**, 6 (1), 26-34, 1992.

FOLHA DE SÃO PAULO. Mapa do Brincar. Disponível em:<<http://www1.folha.uol.com.br/folha/treinamento/mapadobrincar/>> acessado em: 02 nov. 2014.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da educação física. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

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

GALLAHUE, D. e DONNELLY, F. C. **Educação física desenvolvimentista para todas as crianças, adolescentes e adultos**. São Paulo: Phorte, 2008.

GALLAHUE, D. L. A classificação das habilidades de movimento: um caso para modelos multidimensionais. **Revista de Educação Física**, Maringá, v. 13, n. 2, p 105-111, 2002.

GALLAHUE, D.L.; OZMUN, J.C. **Compreendendo o desenvolvimento motor**: bebês, crianças, adolescentes e adultos. São Paulo: Phorte, 2001.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

MAGILL, R. A. **Aprendizagem motora**: conceitos e aplicações. 5. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

MIRANDA, N. **Duzentos jogos infantis**. 14. ed. Belo Horizonte: Itatiaia, 2002.

NASCIMENTO, F. M. L.; DA SILVA, G. S.; RIBETTI, K. A. **A importância do jogo na Educação Infantil**. 2011. 59f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia). Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira, Serra, 2011.

PELLEGRINI, A. M. et al. **Desenvolvendo a Coordenação Motora no Ensino Fundamental**. UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA – UNESP. Pró-Reitoria de Graduação - Núcleos de Ensino. 2005.

SILVA, A. P. **A importância dos jogos/brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de educação física**. 2007. 57f. Monografia (Especialização em esporte escolar).

SOLER, R. **Educação física: uma abordagem cooperativa**. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

TANI, G.; MANOEL, E. J.; KOKUBUN, E; PROENÇA J. E. **Educação Física Escolar: Fundamentos de uma Abordagem Desenvolvimentista**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

VALENTINI, N. C. BARBOSA, M. L. L. CINI, G.V.; PICK, R.K. Percepções de competência e desenvolvimento motor de meninos e meninas: um estudo transversal. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 8, n. 2, p.51-62, maio/agosto, 2002.

*Recebido em 08/04/2015*

*Aprovado em 18/08/2015*