


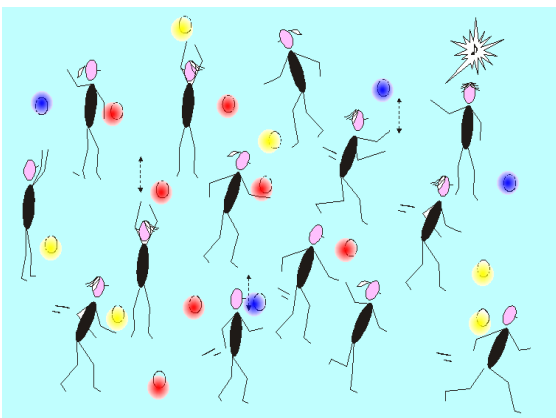
UNIDADE DE ENSINO - SITUAÇÕES MOTORAS PROPOSTAS


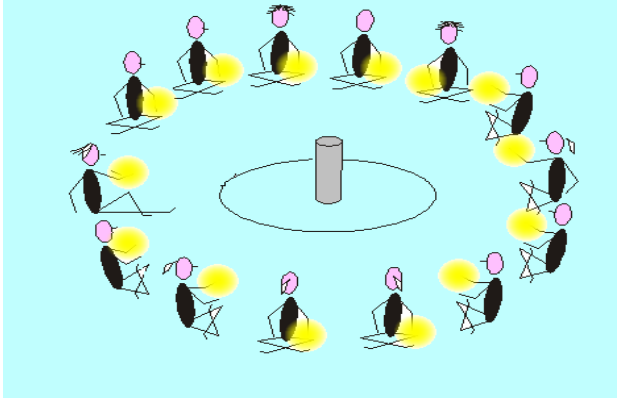
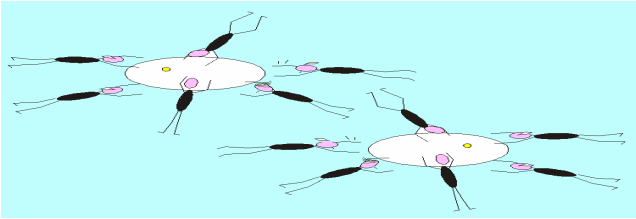
Jardim de Infância:

Professor:

Ano lectivo: 2004/2005	Data: 22/10/2004	Sessão nº: 1	Idade:	Sala:	N.º Alunos:	Tempo útil: 30 min.
Início da Aula:	Local: Pavilhão		Habilidades Motoras: Lançar por cima do ombro ; Pontapear.			
Material necessário: 10 bolas grandes; 10 bolas médias; 20 bolas papel; 30 garrafas plástico; 1 arco.						
Contexto da Aprendizagem: Situação de Ensino Dirigido - Actividades dirigidas pelo prof. a toda a classe.						

Competências Específicas: Aperfeiçoa o padrão motor Lançar por cima do ombro e Pontapear.

Competências Operacionais	Organização / Estratégia	Representação Pictográfica	T P
Parte Introdutória			
> Desenvolve a percepção temporal e espacial.	> No espaço de jogo distribuem-se bolas grandes e pequenas. As crianças correm livremente; ao pé coxinho, direito e esquerdo; saltos com os 2 pés, em todas as direcções. À voz do professor devem agarrar um bola grande e sentar-se no chão; em cima da bola, colocando-a encostada à cabeça, braço, pernas, pés, etc. À voz de "pequenas" ocorre o mesmo com as bolas pequenas. Variantes: Em vez de sentarem-se, lançam as bolas em várias direcções; em vez de sentarem-se pontapeiam as bolas em várias direcções.		4 m
Parte Fundamental			
> Identifica a dominância lateral para lançar e pontapear	> Distribuem-se bolas de diferentes cores por todo o espaço. As crianças ocupando todo o espaço, ao sinal do professor, procuram a sua bola e com a mão ou o pé, deverão lançar a bola ou pontapear, apanhá-la e deixá-la imóvel no solo. Se a bola é amarela lançam ou pontapeiam com a mão ou pé direito. Se a bola é azul com o lado esquerdo. Se a bola é vermelha escolhem o lado que querem para lançar ou pontapear.		8 m

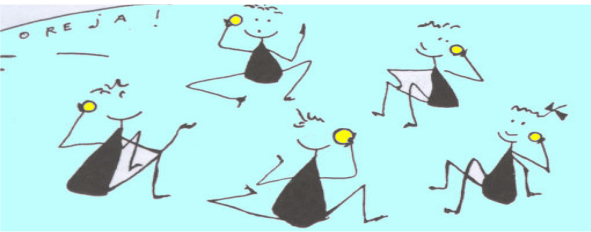
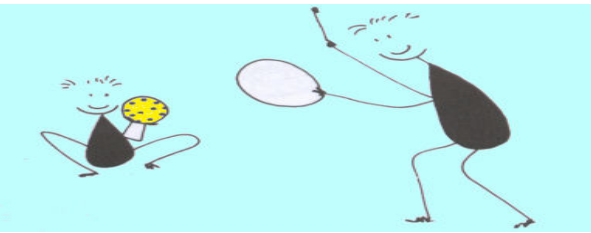
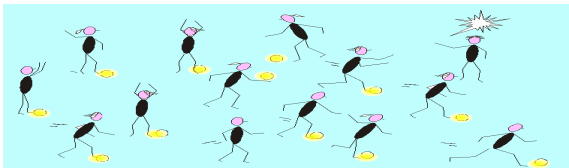

<p>> Realiza o pontapear, melhorando a coordenação óculo-pedal.</p>	<p>> Cada criança com uma bola e com 2 garrafas, pontapeia a bola parada e tenta acertar na sua garrafa. Cada garrafa encontra-se a 1 metro de distância. Cada garrafa derrubada conta 1 ponto. A criança apanha a bola, colocam a sua garrafa de pé e pontapeiam outra vez até sinal do professor. Faz o mesmo colocando a garrafa a 2, 3 e 4 metros.</p>		<p>6 m</p>
Parte Aplicada			
<p>> Realiza o lançamento com precisão.</p>	<p>> Jogo - "Bola na garrafa" - As crianças da turma, formam uma roda, num grupo único. Cada uma tem uma bola de papel. Ao sinal do professor uma de cada vez, tenta, sentada, acertar através do lançamento por cima do ombro, na garrafa que se encontra no meio do círculo. Cada vez que a garrafa cair coloca-se de pé e essa criança ganha 1 ponto. Depois de todas efectuarem o lançamento repete-se o jogo mais duas ou três vezes. Em cada repetição o professor coloca mais duas garrafas.</p>		<p>8 m</p>
Parte Final			
<p>> Identifica o retorno à calma.</p>	<p>> A criança deitada de barriga para baixo, em pequenos grupos formam um círculo. Uma de cada vez tentam empurrar uma bola de ténis ligeiramente, na direcção de um colega, de forma a que ela deslize.</p>		<p>4 m</p>

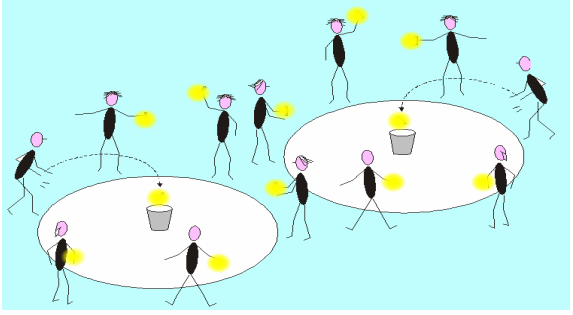
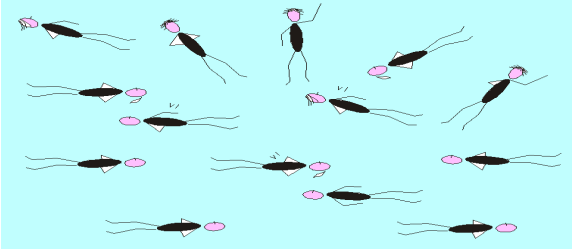
UNIDADE DE ENSINO – SITUAÇÕES MOTORAS PROPOSTAS

Jardim de Infância:

Professor:

Ano lectivo: 2004/2005	Data: 23/10/2004	Sessão nº: 2	Idade:	Sala:	N.º Alunos:	Tempo útil: 30 min.
Início da Aula:	Local: Pavilhão		Habilidades Motoras: Lançar por cima do ombro ; Pontapear.			
Material necessário: 10 bolas grandes; 10 bolas médias; 20 bolas ténis; 2 baldes; 35 garrafas.						
Contexto da Aprendizagem: Situação de Ensino Dirigido - Actividades dirigidas pelo prof. a toda a classe.						
Competências Específicas: Aperfeiçoa o padrão motor Lançar por cima do ombro e Pontapear.						

Competências Operacionais	Organização / Estratégia	Representação Pictográfica	T P
Parte Introdutória			
<ul style="list-style-type: none"> > Desenvolve o ajustamento corporal. > Desenvolve percepção temporal e espacial. 	<ul style="list-style-type: none"> > As crianças cada uma com uma bola estão sentadas em círculo. Com ela devem percorrer toda a superfície corporal até que o professor diga uma parte do corpo. Nesse momento ficam imóveis. > O professor toca a pandeireta /bate palmas a um ritmo. As crianças sentadas, cada uma com uma bola, junto ao solo transportam-na de uma mão para a outra ao ritmo da pandeireta. 	 	<p>2 m</p> <p>2 m</p>
Parte Fundamental			
<ul style="list-style-type: none"> > Realiza experiências manipulativas, mediante a lateralidade corporal. > Executa o pontapear, melhorando a coordenação óculo-pedal. 	<ul style="list-style-type: none"> > Cada criança transporta uma bola com as diferentes partes do corpo (pés, mãos, etc) por todo o espaço disponível. Ao sinal do professor deverá deslocar-se para a direita, esquerda, frente e a trás. > Cada criança com uma bola pontapeia-a parada e tenta acertar entre as duas garrafas. Apanha a bola e repete o exercício. Cada ponto será obtido pelo número de vezes que a bola passa entre os pinos. Em repetições seguintes afastam-se os pinos para distâncias superiores relativamente à bola. Inicia-se a 2 metros, depois 4,5 6, e assim sucessivamente. 	 	<p>8 m</p> <p>6 m</p>

Parte Aplicada		
<p>> Realiza o lançamento por cima com precisão.</p>	<p>> Jogo - "Bola no Balde"- As crianças de pé estão à volta dos círculos, formando dois grupos de aproximadamente 8 alunos cada, com um balde no centro. Cada aluno tem uma bola de ténis na mão. Ao sinal do professor todos os alunos tentam acertar a bola no balde, através do lançamento por cima. Se acertarem buscam outra bola e fazem o mesmo. Se não acertarem apanham a bola, e tentam acertar no balde do seu grupo novamente. No final cada bola que entra conta 1 ponto. Repete-se o jogo duas ou três vezes.</p>	
Parte Final		
<p>> Toma consciência dos movimentos corporais que acompanha a respiração.</p>	<p>> As crianças estão de barriga para cima. As mãos colocadas no peito para sentir como o torax sobe e desce. Insistir na respiração.</p>	

8 m

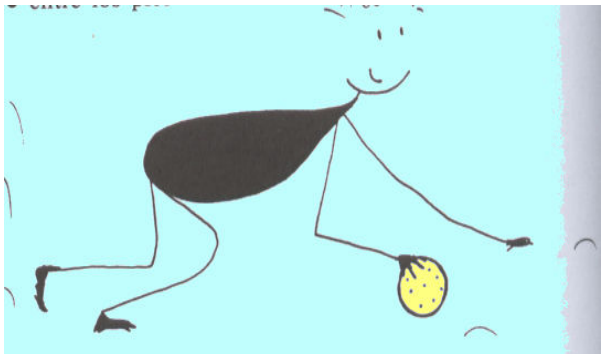
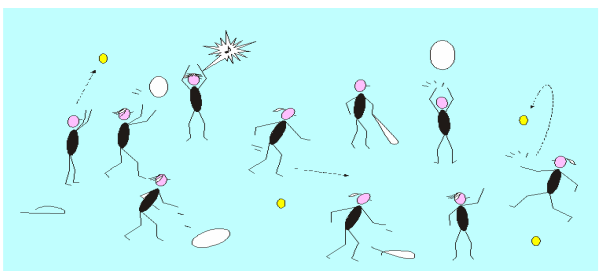

4 m

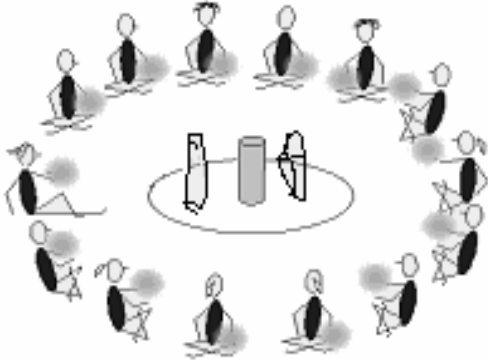
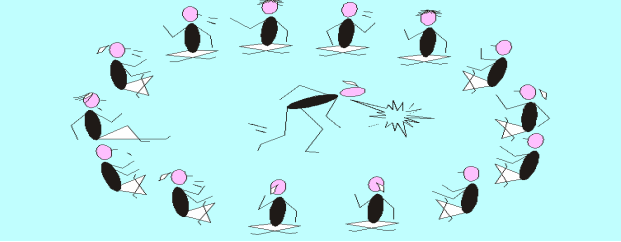
UNIDADE DE ENSINO – SITUAÇÕES MOTORAS PROPOSTAS

Jardim de Infância:

Professor:

Ano lectivo: 2004/2005	Data: 24/10/2004	Sessão nº: 3	Idade:	Sala:	N.º Alunos:	Tempo útil: 30 min.
Início da Aula:	Local: Pavilhão		Habilidades Motoras: : Lançar por cima do ombro ; Pontapear.			
Material necessário: 10 bolas grandes; 10 bolas médias; 5 arcos; 5 cordas; 20 bolas de ténis.						
Contexto da Aprendizagem: Situação de Ensino Dirigido - Actividades dirigidas pelo prof. a toda a classe.						
Competências Específicas: Aperfeiçoa o padrão motor Lançar por cima do ombro e Pontapear.						

Competências Operacionais	Organização / Estratégia	Representação Pictográfica	T P
Parte Introdutória			
<p>> Experimenta formas de manipulação de objectos, explorando a lateralidade e o esquema corporal.</p>	<p>> A criança avança em quadrupedia transportando uma bola, numa mão, na outra, entre os pés, entre os joelhos. Ao sinal do professor, avança para a direita, esquerda, para a frente, para trás. Variante: Ao sinal do professor, senta e coloca a bola entre os pés, nas mãos, entre os joelhos, debaixo do braço esquerdo, direito, etc. Depois pode fazer o mesmo, mas em pé.</p>		4 m
Parte Fundamental			
<p>> Experimenta diferentes situações tácteis através da actividade lúdica.</p>	<p>> Distribuem-se bolas, cordas e arcos pelo espaço de jogo. As crianças correm livremente e ao sinal do professor, devem escolher um objecto, lançar para cima e tentar agarrá-lo após um ou mais ressaltos no solo. Depois colocam novamente os objectos no solo e continuam a correr. Repetem a actividade 4 ou 5 vezes.</p>		8 m
<p>> Realiza o pontapear e o salto a pés juntos.</p>	<p>> Distribuem-se livremente em frente a uma parede. Cada criança com a sua bola. Colocam-na no chão, a um metro e meio e pontapeiam. Depois saltam por cima desta quando ressalta no solo. Numa segunda vez colocam a bola a 3 metros, depois a 4, 5, 6, 7</p>		6 m

	e assim sucessivamente.		
Parte Aplicada			
<p>> Realiza o lançamento com precisão.</p>	<p>> Jogo - "Bola nas garrafas" - As crianças da turma, formam uma roda, num grupo único. Cada uma tem uma bola de ténis. Ao sinal do professor uma de cada vez, tenta, sentada, acertar através do lançamento por cima do ombro, nas garrafas que se encontram no meio do círculo. Cada vez que as garrafas caírem colocam-se de pé e essa criança ganha 1 ponto. Depois de todas efectuarem o lançamento repete-se o jogo mais duas ou três vezes. Cada vez que repetirem a actividade o professor coloca mais uma garrafa. Variante: Fazer o jogo de pé e em cada repetição dão um passo atrás.</p>		8 m
Parte Final			
<p>> Respira voluntariamente pelo nariz e pela boca.</p>	<p>> Todas as crianças fazem uma roda sentadas. O professor explica que as crianças têm que respirar pelo nariz para evitar que bichinhos imaginários que andam no ar entrem pela boca. A criança que respire pela boca, deverá expulsar os bichinhos, que entraram por um lado do nariz.</p>		4 m

UNIDADE DE ENSINO – SITUAÇÕES MOTORAS PROPOSTAS

Jardim de Infância:

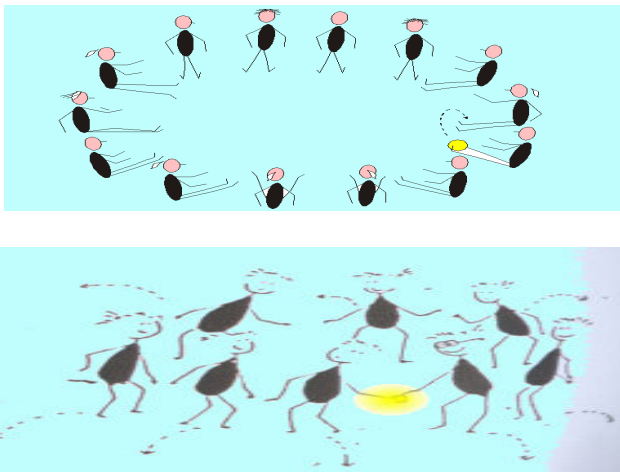
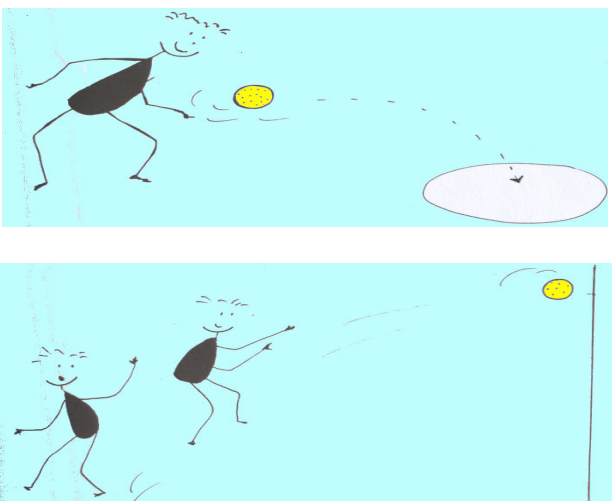
Professor:

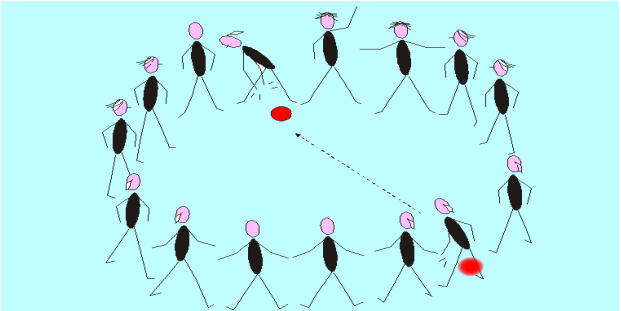
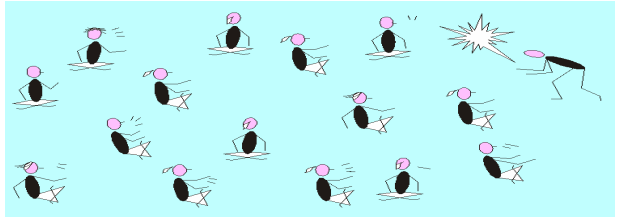
Ano lectivo: 2004/2005	Data: 25/10/2004	Sessão nº: 4	Idade:	Sala:	N.º Alunos:	Tempo útil: 30 min.
Início da Aula:		Local: Pavilhão		Habilidades Motoras: Lançar por cima do ombro.		

Material necessário: 10 bolas grandes; 10 bolas médias; 20 bolas de papel; 20 arcos.

Contexto da Aprendizagem: Situação de Ensino Dirigido - Actividades dirigidas pelo prof. a toda a classe.

Competências Específicas: Desenvolve o padrão motor Lançar por cima do ombro.

Competências Operacionais	Organização / Estratégia	Representação Pictográfica	T P
Parte Introdutória			
<p>> Passa a bola, utilizando as duas mãos, valorizando a importância dos segmentos corporais.</p> <p>> Passa a bola, de mão a mão, utilizando melhorando a coordenação óculo-manual.</p>	<p>> As crianças estão sentadas em semicírculo com pernas estendidas e pés juntos. O aluno que inicia tem a bola entre os joelhos. Este levanta ambas as pernas, apanha a bola e entrega ao companheiro do lado deixando nos seus pés, que faz o mesmo.</p> <p>> As crianças estão formadas de pé numa roda. Encontram-se muito juntas, passando a bola de mão em mão. Quando a bola dá uma volta, trocam de sentido.</p>		<p>2 m</p> <p>2 m</p>
Parte Fundamental			
<p>> Executa lançamentos de precisão.</p> <p>> Executa lançamentos à distância por cima do ombro.</p>	<p>> As crianças estão distribuídas individualmente cada uma com uma bola de papel e um arco. Efectuam o lançamento por cima do ombro tentando acertar no arco a uma distância de 2 metros. Depois apanham a bola e fazem o mesmo. Ao sinal do professor aumenta a distância para 3, 4, 5, 6 metros.</p> <p>> Cada criança com uma bola de papel, lança por cima, a bola à parede. Primeiro lança a 2 metros e tenta apanhar a bola após um ou mais ressaltos no chão. Ao sinal do professor repete aumentando a distância para 3,4,5,6,7 metros.</p>		<p>8 m</p> <p>6 m</p>
Parte Aplicada			

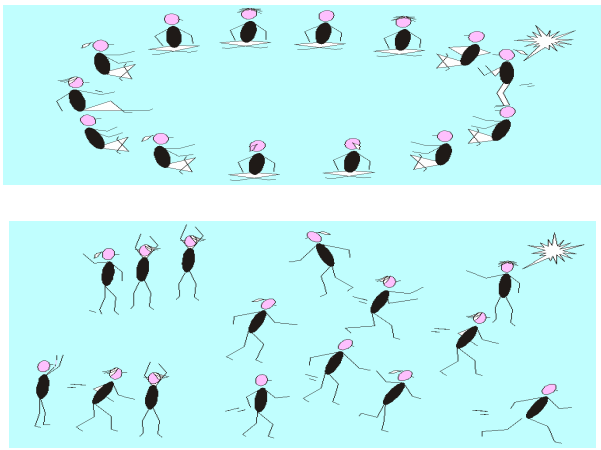
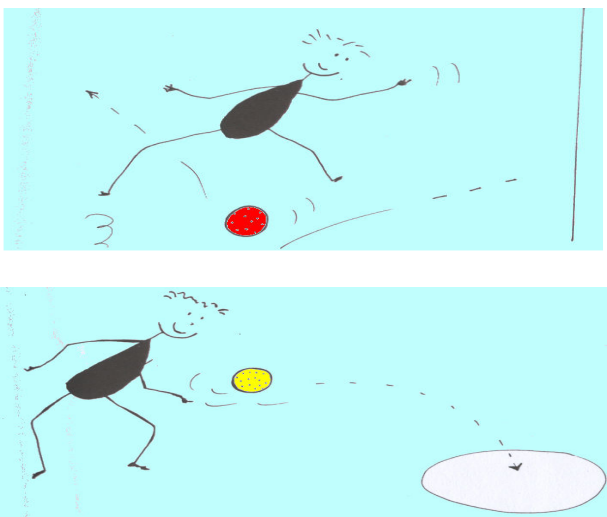
<p>> Executa o Lançamento da bola, por cima do ombro.</p>	<p>> Jogo - "Porta do vizinho" - As crianças da turma, formam uma roda, num grupo único, com as pernas abertas. Uma das crianças lança por cima a bola e tenta que a bola passe por entre as pernas - "casa do vizinho" dos colegas que se encontram à sua frente. Estes sem mexer os pés, deverão parar a bola com as mãos, para evitar que entre em sua casa, e lançá-la a outro colega ou vizinho.</p>		<p>8 m</p>
<p>Parte Final</p>			
<p>> Toma consciência dos movimentos corporais que acompanha a respiração, retornando à calma.</p>	<p>> Todas as crianças estão sentadas de frente para o professor. O professor é um boneco que as crianças devem imitar: colocam as mãos no estômago, tomando e soltando o ar dos pulmões em diferentes situações (rindo, chorando, contentes, tristes).</p>		<p>4 m</p>

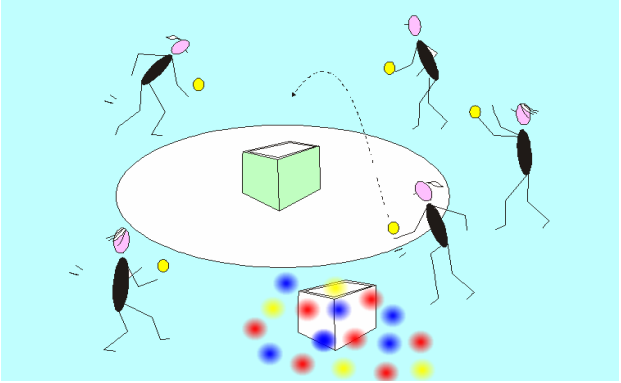
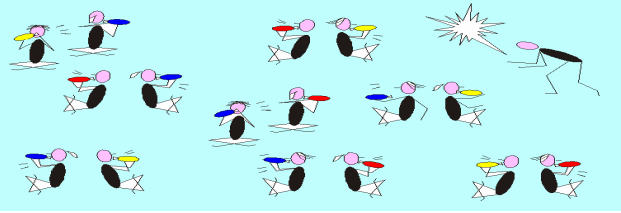
UNIDADE DE ENSINO – SITUAÇÕES MOTORAS PROPOSTAS

Jardim de Infância:

Professor:

Ano lectivo: 2004/2005	Data: 26/10/2004	Sessão nº: 5	Idade:	Sala:	N.º Alunos:	Tempo útil: 30 min.
Início da Aula:	Local: Pavilhão		Habilidades Motoras: Lançar por cima do ombro.			
Material necessário: 10 bolas médias; 20 arcos; 2 baldes/cestas; 25 bolas ténis; 20 balões.						
Contexto da Aprendizagem: Situação de Ensino Dirigido - Actividades dirigidas pelo prof. a toda a classe.						
Competências Específicas: Desenvolve o padrão motor Lançar por cima do ombro.						

Competências Operacionais	Organização / Estratégia	Representação Pictográfica	T P
Parte Introdutória			
<p>> Identifica segmentos corporais de si mesmo e do companheiro.</p> <p>> Associa a comunicação verbal à formação de grupos, desenvolvendo a orientação e a estrutura espacial.</p>	<p>> As crianças estão sentadas em semicírculo, uma começa o jogo dizendo: " de manhã quando me levanto lavo os olhos, nariz, mãos..." Todas as crianças organizadamente devem realçar gestos para comunicar com o grupo.</p> <p>> As crianças distribuem-se por todo o espaço disponível. Quando o professor indicar um número, deverão todas reunir-se, dar as mãos em roda e depois levantar os braços. Variantes: Reunirem-se por cores, sentadas, de joelhos, etc.</p>		<p>2 m</p> <p>2 m</p>
Parte Fundamental			
<p>> Realiza o lançamento por cima do ombro e o salto a pés juntos.</p> <p>> Executa lançamentos de precisão.</p>	<p>> Distribuem-se livremente em frente a uma parede. Cada criança com a sua bola de ténis. Colocam-no no chão, a um metro e meio e lançam. Depois saltam por cima desta quando ressalta no solo. Numa segunda vez colocam-se a 3 metros, depois a 4, 5, 6, 7 e assim sucessivamente.</p> <p>> As crianças distribuídas individualmente cada uma com uma bola de ténis e um arco. Efectuam o lançamento por cima do ombro tentando acertar no arco a uma distância de 2 metros. Depois apanham a bola e fazem o mesmo. Ao sinal do professor aumenta a distância para 3, 4, 5, 6 metros.</p>		<p>7 m</p> <p>7 m</p>

Parte Aplicada		
<p>> Realiza o lançamento por cima do ombro.</p>	<p>> Jogo - " A cesta das compras" - As crianças de pé, estão à volta dos círculos, delimitados por giz ou pinos, com um balde/cesta no meio de cada círculo, formando dois grupos de aproximadamente 8 alunos cada. Cada criança tem uma bola, que se encontra no chão. Deverá tentar introduzir as bolas no balde, através do lançamento por cima, durante um certo tempo. As bolas que não entram nos cestos serão apanhadas para nova tentativa. Ao sinal do professor de Stop todos param. Cada bola que entra no balde conta 1 ponto.</p>	
Parte Final		
<p>> Identifica um progressivo controlo da respiração em situações invulgares.</p>	<p>> Em grupos de dois colocam-se de costas com costas. Ao sinal do professor tentarão encher cada um o seu balão.</p>	

UNIDADE DE ENSINO - SITUAÇÕES MOTORAS PROPOSTAS

Jardim de Infância:

Professor:

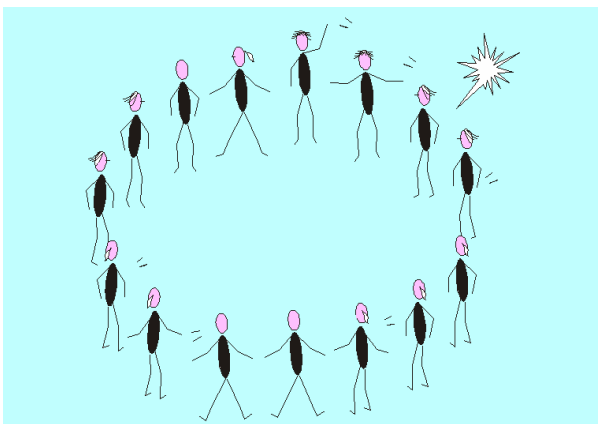
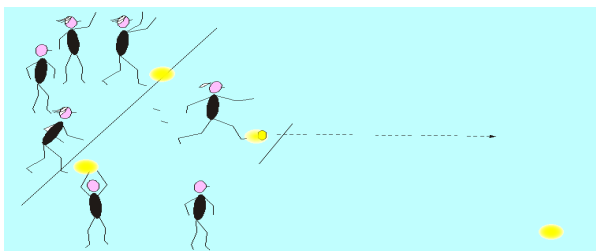
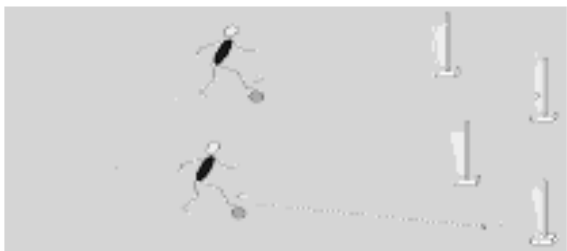
Ano lectivo: 2004/2005	Data: 27/10/2004	Sessão nº: 6	Idade:	Sala:	N.º Alunos:	Tempo útil: 30 min.
----------------------------------	----------------------------	---------------------	---------------	--------------	--------------------	-------------------------------

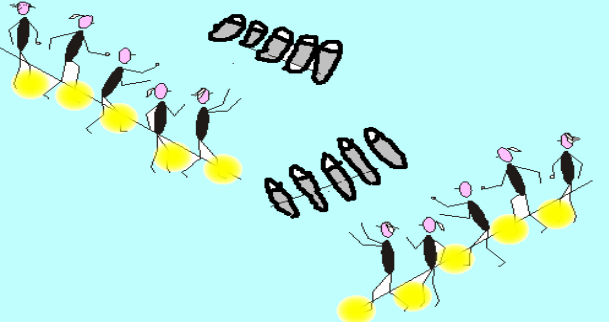

Início da Aula:	Local: Pavilhão	Habilidades Motoras: Pontapear.
------------------------	------------------------	--

Material necessário: 10 bolas grandes; 10 bolas médias; 30 garrafas.

Contexto da Aprendizagem: Situação de Ensino Dirigido - Atividades dirigidas pelo prof. a toda a classe.

Competências Específicas: Desenvolve o padrão motor Pontapear.

Competências Operacionais	Organização / Estratégia	Representação Pictográfica	T P
Parte Introdutória			
<p>> Reconhece os diferentes segmentos corporais.</p>	<p>> As crianças de pé e em círculo cantam e gesticulam a letra da canção: (cada vez que se ouve "tics" repete-se o movimento anterior). "Hoje fui ao doutor e disse-me para mexer um dedo, porque tenho tics, tics, tics (bis); "Hoje fui ao doutor e disse-me para mexer uma mão, porque tenho tics, tics, tics (bis); "Hoje fui ao doutor e disse-me para mexer o cotovelo, porque tenho tics, tics, tics (bis)... A Canção prolonga-se com todas as partes do corpo.</p>		4 m
Parte Fundamental			
<p>> Realiza a habilidade do lançamento com o pé, desde uma posição dinâmica.</p> <p>> Executa o pontapear, melhorando a coordenação óculo-pedal.</p>	<p>> Desenha-se uma linha com giz, ou com a referência de pinos colocam-se as crianças cada uma com a sua bola, dispostos lateralmente, individualmente. A partir dessa linha dão dois passos atrás, e pontapeiam a bola que se encontra parada em cima da linha, tentando chegar o mais longe possível. À frente de cada criança no outro extremo do ginásio encontrar-se-á uma garrafa que servirá de alvo, como ponto de referência.</p> <p>> Cada criança com uma bola pontapeia a bola parada e tentam acertar entre as duas garrafas. Vão apanhar a bola e repetem o exercício. Cada ponto será obtido pelo número de vezes que a bola passa entre os</p>	 	7 m 7 m

	<p>pinos. Em repetições seguintes afastam-se os pinos para distâncias superiores relativamente à bola. Inicia-se a 2 metros, depois 4,5 6, e assim sucessivamente.</p>		
Parte Aplicada			
<p>> Executa o Pontapear, aperfeiçoando a precisão óculo-pedal.</p>	<p>> Jogo - "Tiro às garrafas" - As crianças de pé, formam dois grupos de aproximadamente 8 alunos cada e colocam-se atrás de uma linha/pinos. Ao sinal do professor, todos, ao mesmo tempo vão tentar acertar nas garrafas colocadas à sua frente a cerca de 5 metros, através do Pontapear com a bola parada. Cada garrafa derrubada vale 1 ponto. Repete-se 3 a 4 vezes o mesmo jogo, aumentando 1 metro de distância cada repetição.</p>		8 m
Parte Final			
<p>> Controla as fases da respiração (inspiração-expiração) através de situações adaptadas.</p>	<p>> As crianças estão distribuídas no espaço de barriga para cima. Ao sinal do professor devem tomar o maior ar possível dentro dos seus pulmões. O professor inicia a contagem decrescente e as crianças vão expulsando o ar progressivamente até ao 0.</p>		4 m

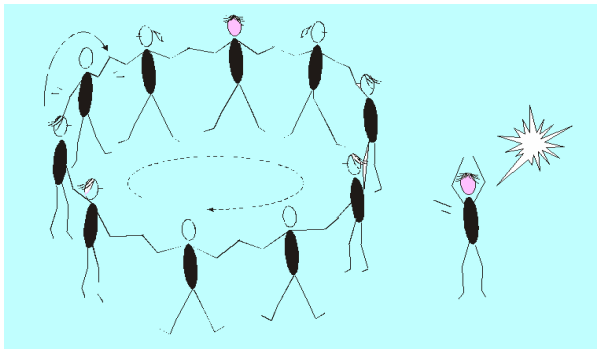
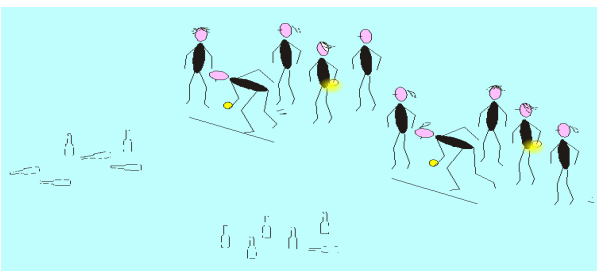
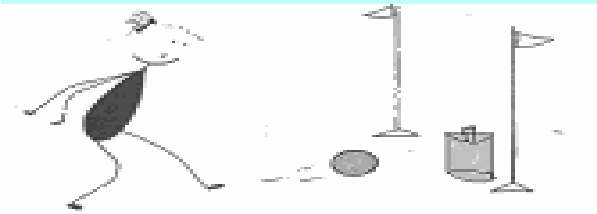
UNIDADE DE ENSINO - SITUAÇÕES MOTORAS PROPOSTAS

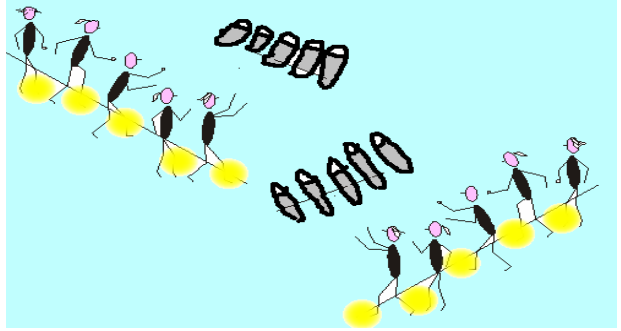
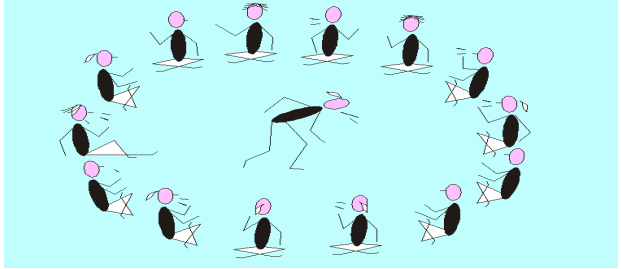
Jardim de Infância:

Professor:

Ano lectivo: 2004/2005	Data: 28/10/2004	Sessão nº: 7	Idade:	Sala:	N.º Alunos:	Tempo útil: 30 min.
Início da Aula:	Local: Pavilhão		Habilidades Motoras: Lançar por cima do ombro ; Pontapear.			
Material necessário: 10 bolas grandes; 10 bolas médias; 20 bolas ténis; 30 garrafas; 30 pinos.						
Contexto da Aprendizagem: Situação de Ensino Dirigido - Actividades dirigidas pelo prof. a toda a classe.						

Competências Específicas: Desenvolve o padrão motor Lançar por cima do ombro e Pontapear.

Competências Operacionais	Organização / Estratégia	Representação Pictográfica	T P
Parte Introdutória			
<p>> Utiliza o jogo como procedimento para desenvolver a lateralidade.</p>	<p>> As crianças formam uma roda estendendo os braços com a palma da mão para cima. A mão esquerda coloca-se por baixo da mão direita do colega. Um dos alunos começa com uma moeda na mão, gira o cotovelo e passa à mão direita do seu colega, e assim sucessivamente até volta completa.</p>		4 m
Parte Fundamental			
<p>> Executa o lançamento e o pontapear em situações lúdicas.</p>	<p>> Individualmente cada criança com uma bola, coloca-se atrás de uma marca. A dois metros de distância, cada aluno tem à sua frente 2 garrafas. Através do lançamento por cima tenta derrubar as garrafas. Tenta contar as garrafas que derruba. Numa segunda fase far-se-á o lançamento através do pontapear, com a bola parada.</p>		8 m
<p>> Executa o pontapear.</p>	<p>> Cada criança com a sua bola e à sua frente, a uma distância de 3 metros, uma baliza de pinos, entre eles uma garrafa, tenta: pontapear para acertar na garrafa. Se a bola não acertar na garrafa apanha e executa outra vez. Ao sinal do professor aumenta a distância em 4,5,6,7,8,9 metros.</p>		6 m

Parte Aplicada			
<p>> Executa o Pontapear, aperfeiçoando a precisão óculo-pedal.</p>	<p>> Jogo - "Tiro às garrafas" - As crianças de pé, formando dois grupos de aproximadamente 8 alunos cada, colocam-se atrás de uma linha/pinos. Cada criança terá uma bola. Ao sinal do professor, todos ao mesmo tempo vão tentar acertar nas garrafas colocadas à sua frente, a cerca de 5 metros, através do Pontapear com a bola parada. Cada garrafa derrubada vale 1 ponto. Repete-se 3 a 4 vezes o mesmo jogo, aumentando 1 metro de distância cada repetição.</p>		8 m
Parte Final			
<p>> Actua com autonomia em diferentes situações que exijam um controlo das fases da respiração.</p>	<p>> As crianças formam uma roda, sentados. Ao sinal do professor, fazem a inspiração e a expiração repetidamente.</p>		4 m

UNIDADE DE ENSINO - SITUAÇÕES MOTORAS PROPOSTAS

Jardim de Infância:

Professor:

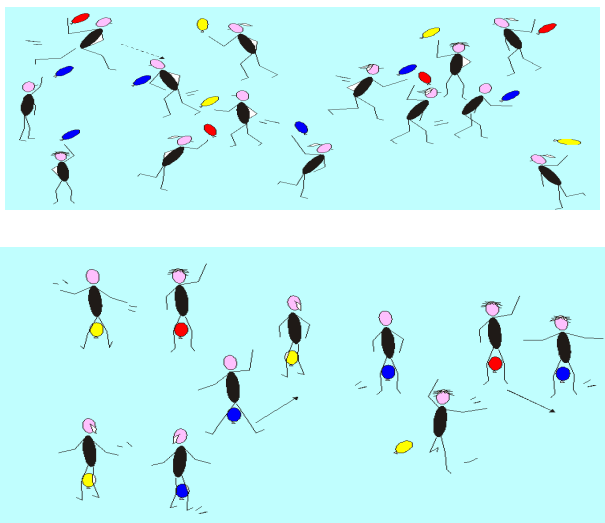
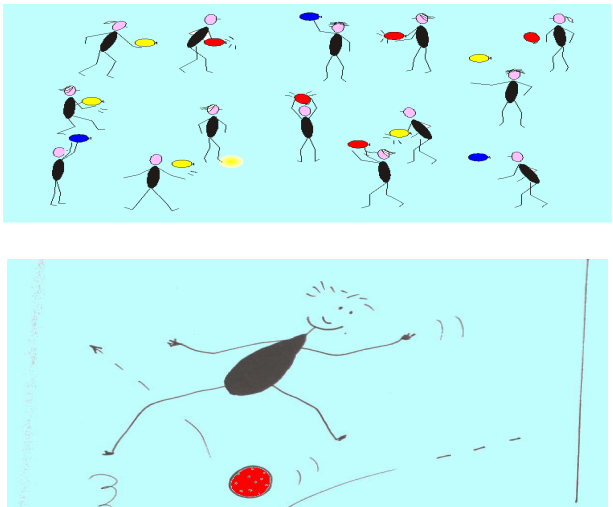
Ano lectivo: 2004/2005	Data: 29/10/2004	Sessão nº: 8	Idade:	Sala:	N.º Alunos:	Tempo útil: 30 min.
----------------------------------	----------------------------	---------------------	---------------	--------------	--------------------	-------------------------------

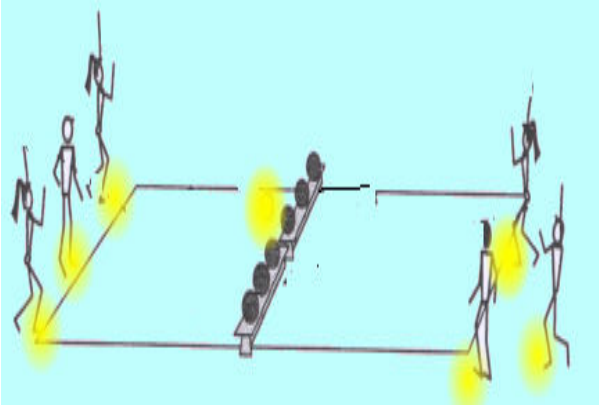
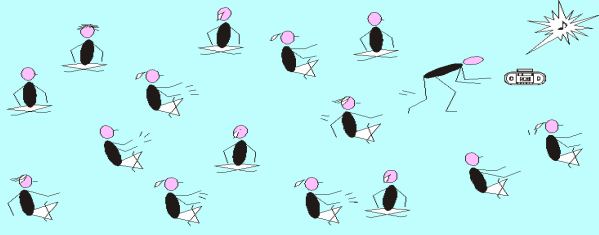
Início da Aula:	Local: Pavilhão	Habilidades Motoras: Pontapear.
------------------------	------------------------	--

Material necessário: 10 bolas grandes; 10 bolas médias; 25 balões; 20 bolas de ténis.

Contexto da Aprendizagem: Situação de Ensino Dirigido - Actividades dirigidas pelo prof. a toda a classe.

Competências Específicas: Desenvolve o padrão motor Pontapear.

Competências Operacionais	Organização / Estratégia	Representação Pictográfica	T P
Parte Introdutória			
<p>> Reconhece a lateralidade corporal através de diferentes situações motoras.</p> <p>> Mantém um esquema rítmico em saltos sucessivos</p>	<p>> Cada criança colocará um braço atrás das costas e com o braço, cotovelo e mão livre tocará no balão sem que este caia no solo. Depois troca de membro superior e faz o mesmo.</p> <p>> As crianças sustentem um balão entre os joelhos, avançando aos saltitos, aproximando-se dos seus colegas para fazer cócegas. Se ao avançarem cair o balão, terão que colocar entre os joelhos antes de prosseguirem. Variantes: Debaixo do braço, em cima da cabeça, entre os tornozelos jogam de igual forma.</p>		2 m 2 m
Parte Fundamental			
<p>> Realiza o pontapear, cumprindo as seguintes componentes críticas: Braços deslocam-se com movimento alternado no momento do pontapear; Durante a fase da inércia o tronco inclina-se; O movimento preparatório para trás produz-se à altura do joelho.</p>	<p>> Distribuem-se livremente os alunos pelo espaço de jogo cada um com o seu balão. O jogo consiste em colocar o balão no chão, pontapear e tentar apanhá-lo com ou sem ressalto. Depois volta a colocar o balão na posição inicial e repete o pontapé.</p> <p>> Os alunos distribuem-se livremente em frente a uma parede. Cada criança com o seu balão. Colocam-no no chão, a dois metros e pontapeiam. Depois saltam por cima deste ressalto no solo. Em cada repetição aumentam a distância do balão à parede em 1 metro.</p>		8 m 6 m

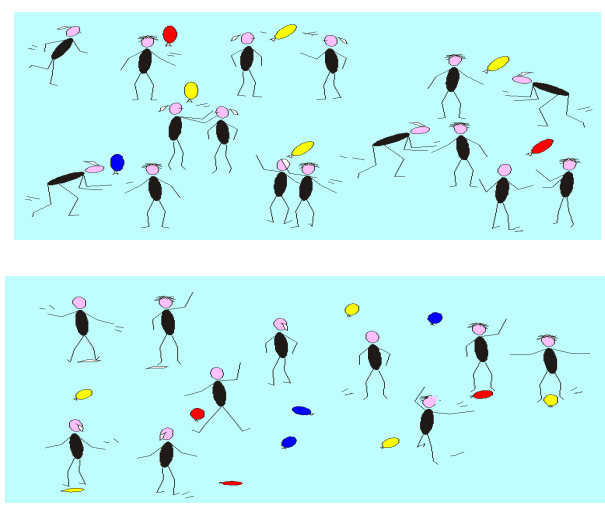
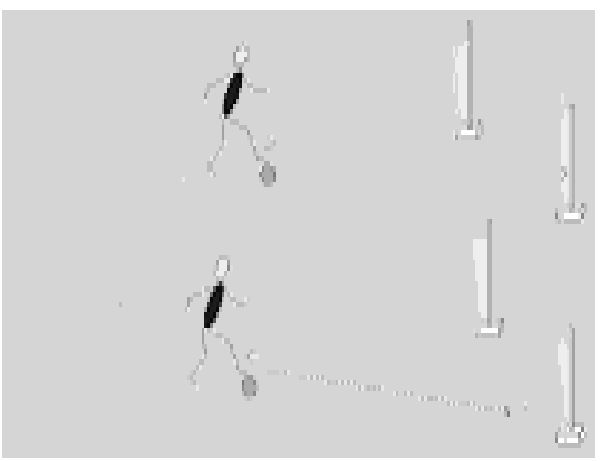
Parte Aplicada		
<p>> Executa o pontapear, cumprindo as seguintes componentes críticas: A perna que pontapeia tende a permanecer em flexão; A inércia limita-se a um movimento para a frente.</p>	<p>> Jogo - "Bola ao alvo" - Colocam-se os alunos da turma em dois grupos de aproximadamente 8 alunos cada, de um lado e do outro das bolas, dispostos atrás de uma linha/pinos, cada um com a sua bola. No centro em cima de um banco ou no solo encontram-se várias bolas grandes e/ou garrafas. Ao sinal do professor, primeiro um grupo, ao mesmo tempo e depois o outro, verificar quantas bolas são derrubadas. Os alunos utilizam o pontapear com a bola parada. Repete-se o jogo duas ou três vezes, aumentando a distância do pontapear em relação às bolas centrais, em 1 metro cada repetição.</p>	 <p style="text-align: right; margin-right: 5px;">8 m</p>
Parte Final		
<p>> Identifica diferentes formas de tensão e relaxação no próprio corpo.</p>	<p>> As crianças encontram-se sentadas no solo e encolhidas, simulando uma semente. Quando começar as palmas, os alunos irão estender-se muito lentamente, primeiro o tronco, depois levantam-se, depois os braços, até ao final onde têm todo o corpo em extensão, simulando uma flor.</p>	 <p style="text-align: right; margin-right: 5px;">4 m</p>

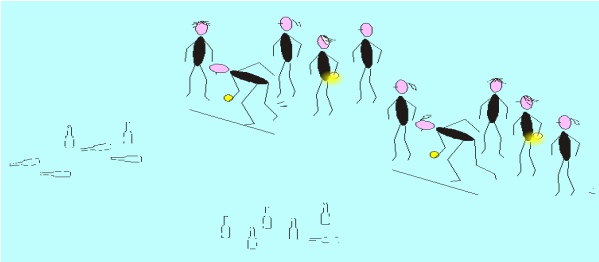
UNIDADE DE ENSINO – SITUAÇÕES MOTORAS PROPOSTAS

Jardim de Infância:

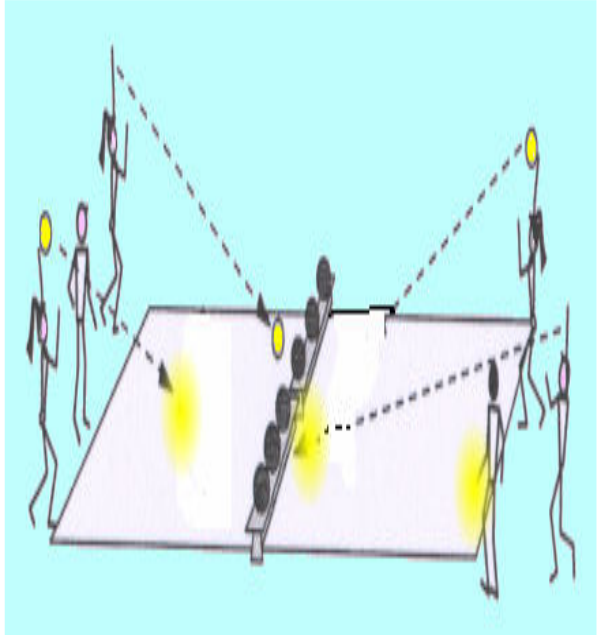
Professor:

Ano lectivo: 2004/2005	Data: 30/10/2004	Sessão nº: 9	Idade:	Sala:	N.º Alunos:	Tempo útil: 30 min.
Início da Aula:	Local: Pavilhão		Habilidades Motoras: Lançar por cima do ombro ; Pontapear.			
Material necessário: 10 bolas grandes; 10 bolas médias; 25 balões; 30 garrafas; 20 bolas ténis.						
Contexto da Aprendizagem: Situação de Ensino Dirigido - Actividades dirigidas pelo prof. a toda a classe.						
Competências Específicas: Desenvolve o padrão motor Pontapear e Lançar por cima do ombro.						

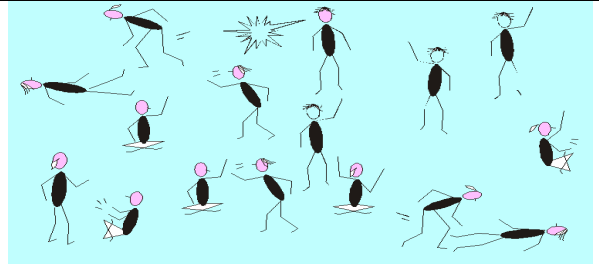
Competências Operacionais	Organização / Estratégia	Representação Pictográfica	T P
Parte Introdutória			
<p>> Utiliza a respiração como meio de conhecimento do próprio corpo.</p> <p>> Melhora a agilidade e a coordenação no salto</p>	<p>> As crianças colocam-se individualmente com um balão. Lançam o balão para cima e através de expirações fortes e controladas deverão tentar que o balão não caia. Variante: Toques com mãos, pés, cabeça, joelhos, etc.</p> <p>> Colocam-se no espaço do jogo muitos balões. Ao sinal do professor, as crianças através de saltos vão tentar rebentar os balões.</p>		<p>2 m</p> <p>2 m</p>
Parte Fundamental			
<p>> Realiza o pontapear, cumprindo as seguintes componentes críticas: Braços deslocam-se com movimento alternado no momento do pontapear; Durante a fase da inércia o tronco inclina-se; O movimento preparatório para trás produz-se à</p>	<p>> Cada criança com uma bola pontapeia a bola parada e tentam acertar entre as duas garrafas. Vão apanhar a bola e repetem o exercício. Cada ponto será obtido pelo número de vezes que a bola passa entre os pinos. Em repetições seguintes afastam-se os pinos para distancias superiores relativamente à bola. Inicia-se a 2 metros, depois 4,5 6, e assim sucessivamente.</p>		<p>6 m</p>

<p>altura do joelho; A perna que pontapeia tende a permanecer em flexão; A inércia limita-se a um movimento para a frente.</p>	<p>> Individualmente cada criança com uma bola, coloca-se atrás de uma marca. A dois metros de distância, cada aluno tem à sua frente 2 garrafas. Através do lançamento por cima tentam derrubar as garrafas. Tentam contar as garrafas que derrubam. Numa segunda fase far-se-á o lançamento através do pontapear, com a bola parada.</p>		<p>8 m</p>
--	---	--	------------

Parte Aplicada

<p>> Realiza o lançamento em precisão, por cima do ombro, cumprindo as seguintes componentes críticas: Ligeira rotação do tronco e "armar" do braço num plano Obliquo; Braço flectido; Mão junto ao ombro e à cabeça; Na fase de acção, há a rotação do tronco e a extensão do antebraço sobre o braço; Na fase final, deslocamento do pé do lado do lançador para a frente, seguindo-se uma ligeira flexão para a frente.</p>	<p>> Jogo - "Bola ao alvo" - Colocam-se os alunos da turma em dois grupos de aproximadamente 8 alunos cada, de um lado e do outro das bolas, dispostos atrás de uma linha/pinos, cada um com a sua bola de ténis. No centro em cima de um banco ou no solo encontram-se várias bolas grandes e/ou garrafas. Ao sinal do professor, primeiro um grupo, ao mesmo tempo e depois o outro, verificar quantas bolas são derrubadas. Os alunos utilizam o lançamento por cima do ombro com a bola parada. Repete-se o jogo duas ou três vezes, aumentando a distância do lançamento em relação às bolas centrais, em 1 metro cada repetição.</p>		<p>8 m</p>
---	---	---	------------

Parte Final

<p>> Conhece e pratica situações de relaxação através de diferentes situações lúdicas.</p>	<p>> O professor inventa uma história onde vai descrevendo paisagens, o mar, o entardecer, etc., ou seja situações de relaxação que inspirem tranquilidade. As crianças devem tentar relaxar-se conforme vão ouvindo a história do professor.</p>		<p>4 m</p>
---	--	--	------------

UNIDADE DE ENSINO – SITUAÇÕES MOTORAS PROPOSTAS

Jardim de Infância:

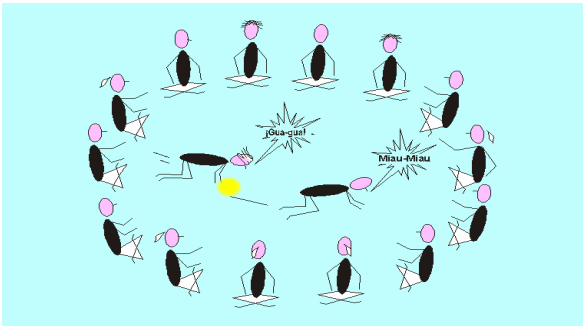
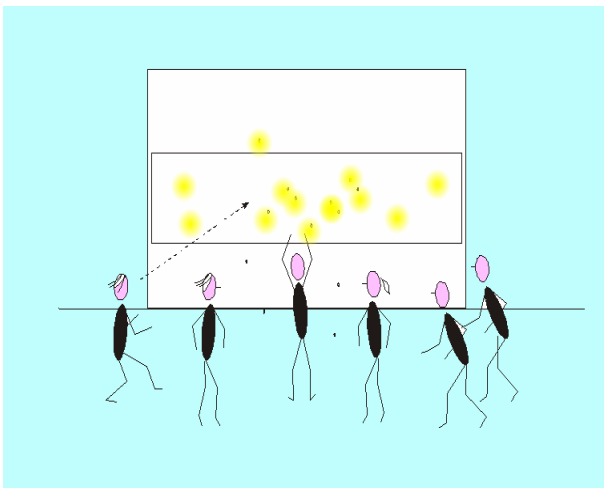
Professor:


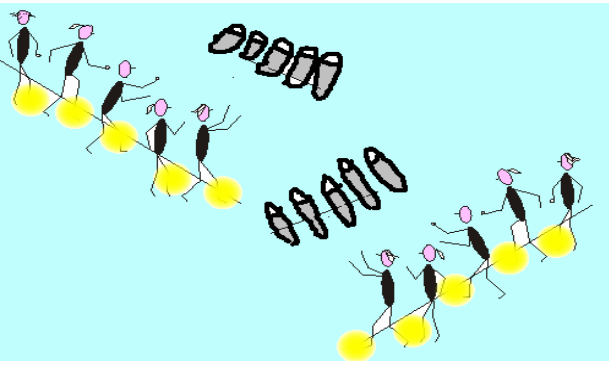
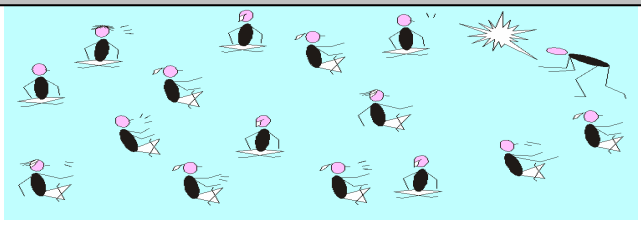
Ano lectivo: 2004/2005	Data: 31/10/2004	Sessão nº: 10	Idade:	Sala:	N.º Alunos:	Tempo útil: 30 min.
Início da Aula:		Local: Pavilhão		Habilidades Motoras: Lançar por cima do ombro.		

Material necessário: 20 bolas de ténis; 30 garrafas.

Contexto da Aprendizagem: Situação de Ensino Dirigido - Actividades dirigidas pelo prof. a toda a classe.

Competências Específicas: Desenvolve o padrão motor Lançar por cima do ombro.

Competências Operacionais	Organização / Estratégia	Representação Pictográfica	T P
Parte Introdutória			
<p>> Melhora a percepção temporal e espacial através de situações lúdicas.</p>	<p>> As crianças sentam-se no solo formando um círculo, à excepção de dois que estão dentro. Um será o gato e o outro o rato. Quando o gato toca com a bola no rato sem que esta saia da mão, trocam de funções. Todos os alunos passam pelas duas situações.</p>		4 m
Parte Fundamental			
<p>> Realiza lançamentos de precisão e em distância, por cima do ombro, cumprindo as seguintes componentes críticas: Ligeira rotação do tronco e "armar" do braço num plano Obliquo; Braço flectido; Mão junto ao ombro e à cabeça; Na fase de acção, há a rotação do tronco e a extensão do antebraço sobre o</p>	<p>> Cada criança tem uma bola de ténis. Dispostos lateralmente em frente a uma parede, executam o lançamento por cima tentando acertar num alvo pré-definido. Lançam todos ao mesmo tempo à ordem do professor. Cada vez que acertarem no alvo ganham 1 ponto. Em cada repetição aumentam 1 metro de distância da parede.</p> <p>> Distribuem-se livremente em frente a uma parede. Cada criança com a sua bola de</p>		8 m

<p>braço; Na fase final, deslocamento do pé do lado do lançador para a frente, seguindo-se uma ligeira flexão para a frente.</p>	<p>ténis. Colocam-no no chão, a um metro e meio e lançam. Depois saltam por cima desta quando ressalta no solo. Numa segunda vez colocam-se a 3 metros, depois a 4, 5, 6, 7 e assim sucessivamente</p>		<p>6 m</p>
Parte Aplicada			
<p>> Executa o Lançamento por cima do ombro, aperfeiçoando a precisão óculo-manual.</p>	<p>> Jogo - "Tiro às garrafas" - As crianças de pé, formando dois grupos de aproximadamente 8 alunos cada, colocam-se atrás de uma linha/pinos. Cada criança terá uma bola de ténis. Ao sinal do professor todos ao mesmo tempo vão tentar acertar nas garrafas colocadas à sua frente a cerca de 5 metros, através do Lançamento por cima do ombro. Cada garrafa derrubada vale 1 ponto. Repete-se 3 a 4 vezes o mesmo jogo, aumentando 1 metro de distância cada repetição.</p>		<p>8 m</p>
Parte Final			
<p>> Experimenta situações de relaxação segmentária através da expressão do próprio corpo.</p>	<p>> Os alunos imaginam que estão comendo um chocolate muito duro. Seguram no chocolate apertando os dentes, fazem gestos com a cara e com os braços, até conseguirem comer, momento que mostram uma cara feliz e relaxada.</p>		<p>4 m</p>

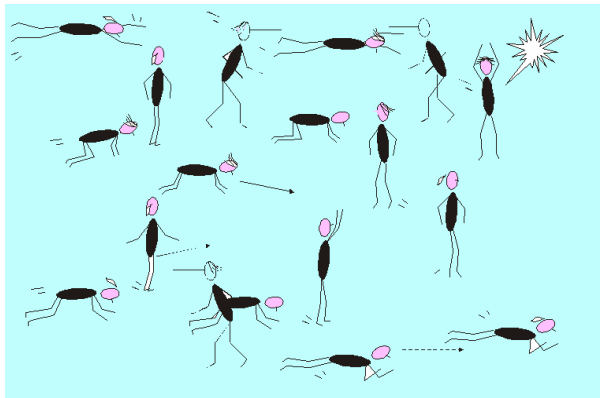
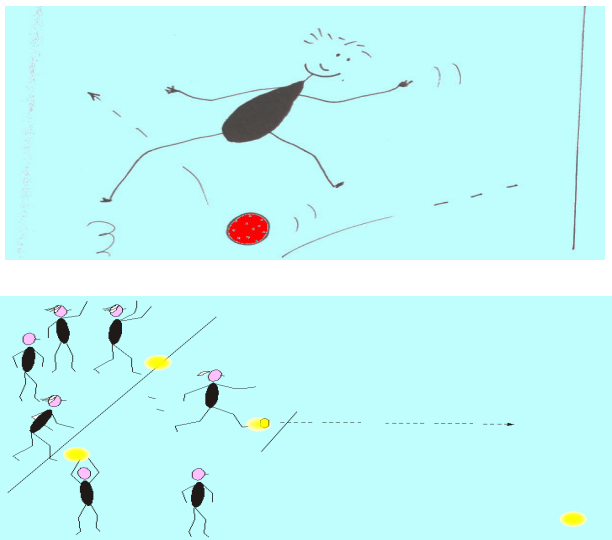
UNIDADE DE ENSINO - SITUAÇÕES MOTORAS PROPOSTAS

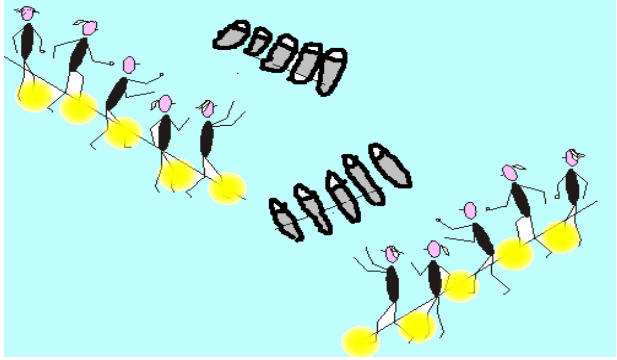
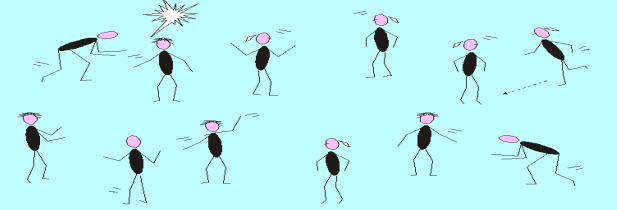
Jardim de Infância:

Professor:

Ano lectivo: 2004/2005	Data: 01/11/2004	Sessão nº: 11	Idade:	Sala:	N.º Alunos:	Tempo útil: 30 min.
Início da Aula:		Local: Pavilhão		Habilidades Motoras: Pontapear.		
Material necessário: 10 pinos; 10 bolas grandes; 10 bolas médias; 20 garrafas.						
Contexto da Aprendizagem: Situação de Ensino Dirigido - Actividades dirigidas pelo prof. a toda a classe.						

Competências Específicas: Desenvolve o padrão Pontapear.

Competências Operacionais	Organização / Estratégia	Representação Pictográfica	T P
Parte Introdutória			
<p>> Associa os movimentos aos animais.</p>	<p>> As crianças distribuídas pelo espaço, à voz do professor serão um animal dito pelo professor e movimentar-se-ão à ordem do professor. Se são cães, gatinham; se são cangurus, saltitam; se são cavalos andam a trote; se são serpentes, rastejam. Se o professor durante a actividade bater palmas todos param.</p>		4 m
Parte Fundamental			
<p>> Realiza o pontapear, cumprindo as seguintes componentes críticas: Braços deslocam-se com movimento alternado no momento do pontapear; Durante a fase da inércia o tronco inclina-se; O movimento preparatório para trás produz-se à altura do joelho; A perna que pontapeia</p>	<p>> Os alunos distribuem-se livremente em frente a uma parede. Cada criança com a sua bola. Colocam-no no chão, a dois metros e pontapeiam. Depois saltam por cima deste ressalte no solo. Em cada repetição aumentam a distância do balão à parede em 1 metro.</p> <p>> Desenha-se uma linha com giz, ou com a referência de pinos colocam-se as crianças dispostos lateralmente individualmente e/ou em grupos de dois. A partir dessa linha dão dois passos atrás, e pontapeiam a bola que se encontra parada em cima da linha, tentando chegar o mais longe possível</p>		7 m 7 m

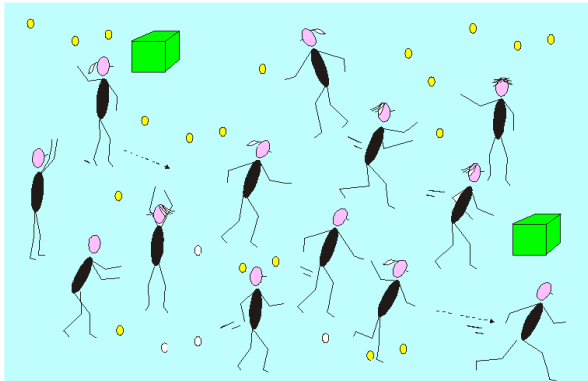
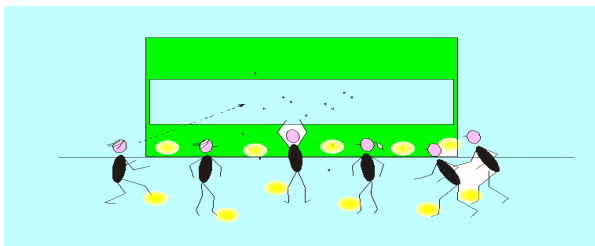

<p>tende a permanecer em flexão; A inércia limita-se a um movimento para a frente.</p>			
Parte Aplicada			
<p>> Executa o pontapear em precisão e em distância.</p>	<p>> Jogo - "Tiro às garrafas" - As crianças de pé, formando dois grupos de aproximadamente 8 alunos cada, colocam-se atrás de uma linha/pinos. Cada criança terá uma bola. Ao sinal do professor, todos ao mesmo tempo vão tentar acertar nas garrafas colocadas à sua frente, a cerca de 5 metros, através do Pontapear com a bola parada. Cada garrafa derrubada vale 1 ponto. Repete-se 3 a 4 vezes o mesmo jogo, aumentando 1 metro de distância cada repetição.</p>		8 m
Parte Final			
<p>> Experimenta situações de relaxação segmentaria através da expressão do próprio corpo.</p>	<p>> As crianças devem imaginar que vão na rua e faz muito calor. Progressivamente vão fazendo caras feias, fechando os olhos, secando o suor, etc. ao sinal do professor encontram uma sombra por baixo de uma árvore, relaxando o corpo, assoprando e respirando.</p>		4 m

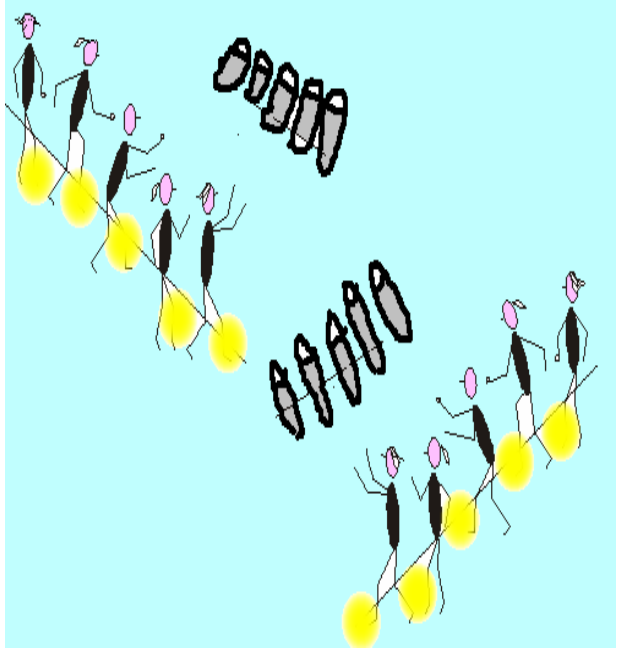
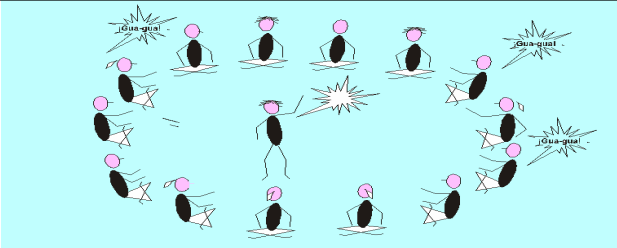
UNIDADE DE ENSINO – SITUAÇÕES MOTORAS PROPOSTAS

Jardim de Infância:

Professor:

Ano lectivo: 2004/2005	Data: 02/11/2004	Sessão nº: 12	Idade:	Sala:	N.º Alunos:	Tempo útil: 30 min.
Início da Aula:		Local: Pavilhão		Habilidades Motoras: Pontapear.		
Material necessário: 30 bolas de ténis; 2 baldes; 10 pinos; 10 bolas grandes; 10 bolas médias; 30 garrafas de plástico.						
Contexto da Aprendizagem: Situação de Ensino Dirigido - Actividades dirigidas pelo prof. a toda a classe.						
Competências Específicas: Desenvolve o padrão motor Pontapear.						

Competências Operacionais	Organização / Estratégia	Representação Pictográfica	T P
Parte Introdutória			
<p>> Realiza movimentos de agilidade nos movimentos motores.</p>	<p>> Colocam-se nos extremos do ginásio dois baldes/cestos e por todo o espaço bolas de ténis. As crianças distribuídas pelo espaço, ao sinal do professor colocaram as bolas nos cestos à sua escolha, o mais rápido possível.</p>		4 m
Parte Fundamental			
<p>> Executa o pontapear em precisão e à distância.</p> <p>> Realiza o pontapear, melhorando a coordenação óculo-pedal.</p>	<p>> Cada criança tem uma bola grande. Dispostos lateralmente em frente a uma parede, executam o pontapear, tentando acertar num alvo pré definido. Pontapeiam todos ao mesmo tempo à ordem do professor. Em cada repetição aumentam a distância de 1 metro da parede.</p> <p>> Cada criança com uma bola e com 2 garrafas, pontapeiam a bola parada e tentam acertar na sua garrafa. Cada garrafa derrubada conta 1 ponto. Vão apanhar a bola, colocam a sua garrafa de pé e pontapeiam outra vez até sinal do professor. Fazem o mesmo colocando a garrafa a 2, 3 e 4 metros.</p>	 	8 m 6 m

Parte Aplicada			
<p>> Realiza o pontapear, cumprindo as seguintes componentes críticas: Braços deslocam-se com movimento alternado no momento do pontapear; Durante a fase da inércia o tronco inclina-se; O movimento preparatório para trás produz-se à altura do joelho; A perna que pontapeia tende a permanecer em flexão; A inércia limita-se a um movimento para a frente.</p>	<p>> Jogo - "Tiro às garrafas" - As crianças de pé, formando dois grupos de aproximadamente 8 alunos cada, colocam-se atrás de uma linha/pinos. Cada criança terá uma bola. Ao sinal do professor, todos ao mesmo tempo vão tentar acertar nas garrafas colocadas à sua frente, a cerca de 5 metros, através do Pontapear com a bola parada. Cada garrafa derrubada vale 1 ponto. Repete-se 3 a 4 vezes o mesmo jogo, aumentando 1 metro de distância cada repetição.</p>		8 m
Parte Final			
<p>> Identifica diferentes estímulos auditivos.</p>	<p>> As crianças estão formadas em roda. O professor conta uma história e durante esta, aparecem diferentes animais. Quando este animal aparece na história, todo o grupo deve imitar o som que este animal faz.</p>		4 m


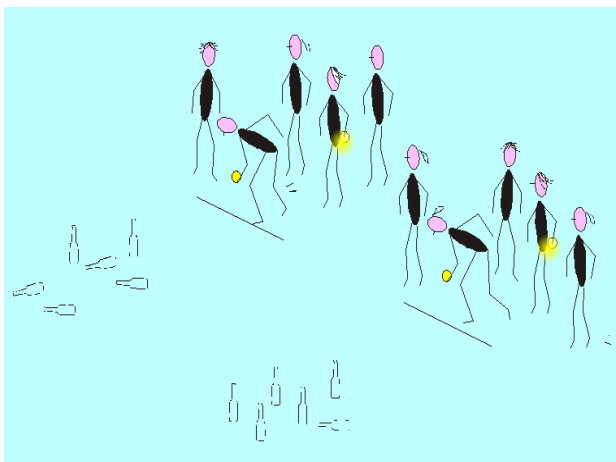
UNIDADE DE ENSINO - SITUAÇÕES MOTORAS PROPOSTAS

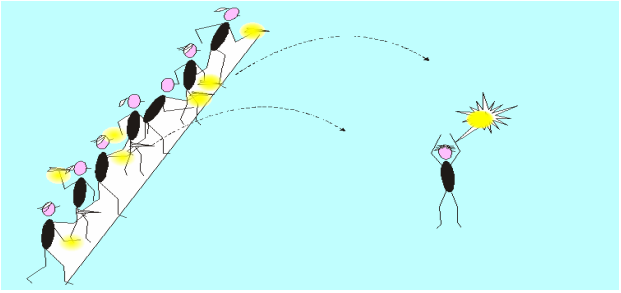
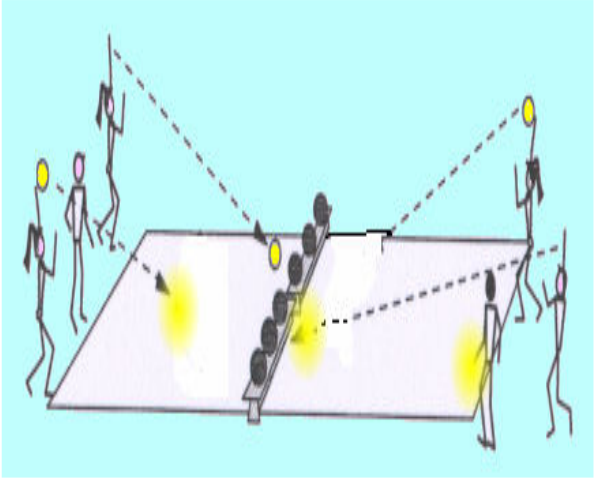
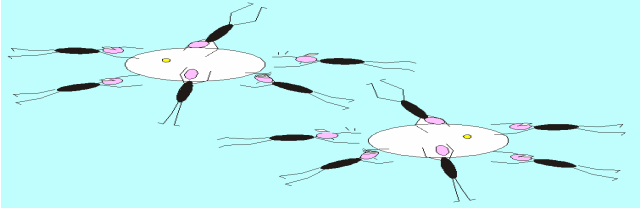
Jardim de Infância:

Professor:

Ano lectivo: 2004/2005	Data: 03/11/2004	Sessão nº: 13	Idade:	Sala:	N.º Alunos:	Tempo útil: 30 min.
Início da Aula:	Local: Pavilhão		Habilidades Motoras: Lançar por cima do ombro.			
Material necessário: 20 bolas de ténis; 10 pinos; 10 bolas grandes; 10 bolas médias; 20 garrafas de plástico.						
Contexto da Aprendizagem: Situação de Ensino Dirigido - Actividades dirigidas pelo prof. a toda a classe.						

Competências Específicas: Desenvolve o padrão motor Lançar por cima do ombro.

Competências Operacionais	Organização / Estratégia	Representação Pictográfica	T P
Parte Introdutória			
<p>> Desenvolve a percepção temporal e espacial.</p>	<p>> No espaço de jogo distribuem-se bolas grandes e pequenas. As crianças correm livremente; ao pé coxinho, direito e esquerdo; saltos com os 2 pés, em todas as direcções. À voz do professor devem agarrar um bola grande e sentar-se no chão.; em cima das bolas; colocando-a encostada à cabeça, braço, pernas, pés, etc. À voz de pequenas ocorre o mesmo com as bolas pequenas. Variantes: Em vez de sentarem-se lançam as bolas em várias direcções; Em vez de sentarem-se pontapeiam as bolas em várias direcções.</p>		4 m
Parte Fundamental			
<p>> Executa o lançamento em precisão e em distância, por cima do ombro, cumprindo as seguintes componentes críticas: Ligeira rotação do tronco e "armar" do braço num plano Obliquo; Braço flectido; Mão junto ao ombro e à cabeça;</p>	<p>> Individualmente cada criança com uma bola, coloca-se atrás de uma marca. A dois metros de distância, cada aluno tem à sua frente 2 garrafas. Através do lançamento por cima tentam derrubar as garrafas. Tentam contar as garrafas que derrubam. Numa segunda fase far-se-á o lançamento através do pontapear, com a bola parada.</p>		7 m

<p>Na fase de acção, há a rotação do tronco e a extensão do antebraço sobre o braço; Na fase final, deslocamento do pé do lado do lançador para a frente, seguindo-se uma ligeira flexão para a frente.</p>	<p>> Colocam-se as crianças atrás de uma linha/pinos, cada um com uma bola de ténis. Ao sinal do professor lançam por cima do ombro, tentando acertar numa bola grande que o professor lança para cima, baixo, lado direito, esquerdo, etc</p>		<p>7 m</p>
Parte Aplicada			
<p>> Executa o lançamento por cima do ombro em precisão e distância.</p>	<p>> Jogo - "Bola ao alvo" - Colocam-se os alunos da turma em dois grupos de aproximadamente 8 alunos cada, de um lado e do outro das bolas, dispostos atrás de uma linha/pinos, cada um com a sua bola de ténis. No centro em cima de um banco ou no solo encontram-se várias bolas grandes e/ou garrafas. Ao sinal do professor, primeiro um grupo, ao mesmo tempo e depois o outro, verificar quantas bolas são derrubadas. Os alunos utilizam o lançamento por cima do ombro com a bola parada. Repete-se o jogo duas ou três vezes, aumentando a distância do lançamento em relação às bolas centrais, em 1 metro cada repetição.</p>		<p>8 m</p>
Parte Final			
<p>> Identifica o retorno à calma.</p>	<p>> Deitados de barriga para baixo, em pequenos grupos formam um círculo. Um de cada vez tentam empurrar uma bola de ténis ligeiramente, na direcção de um colega, de forma a que ela deslize.</p>		<p>4 m</p>

UNIDADE DE ENSINO - SITUAÇÕES MOTORAS PROPOSTAS

Jardim de Infância:

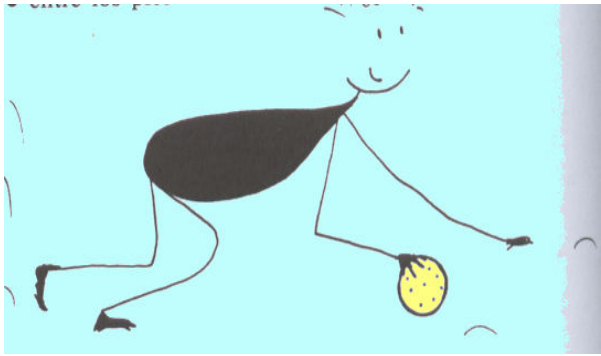
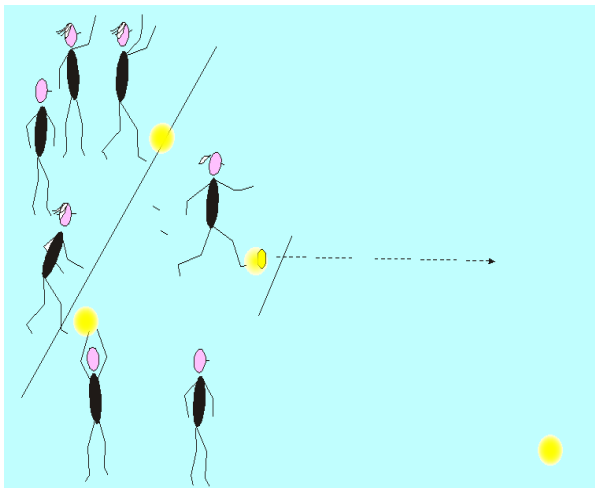
Professor:

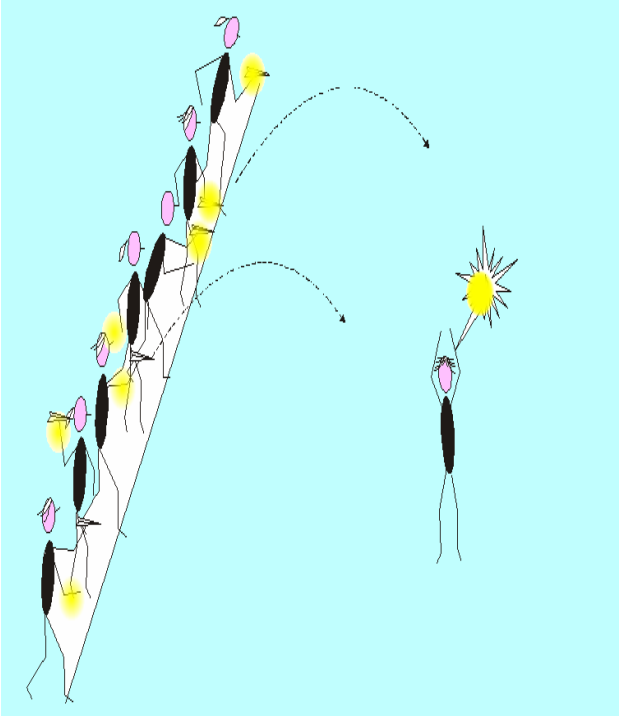
Ano lectivo: 2004/2005	Data: 04/11/2004	Sessão nº: 14	Idade:	Sala:	N.º Alunos:	Tempo útil: 30 min.
Início da Aula:	Local: Pavilhão		Habilidades Motoras: Lançar por cima do ombro ; Pontapear.			

Material necessário: 30 bolas de ténis; 10 pinos; 10 bolas grandes; 10 bolas médias; 20 garrafas de plástico.

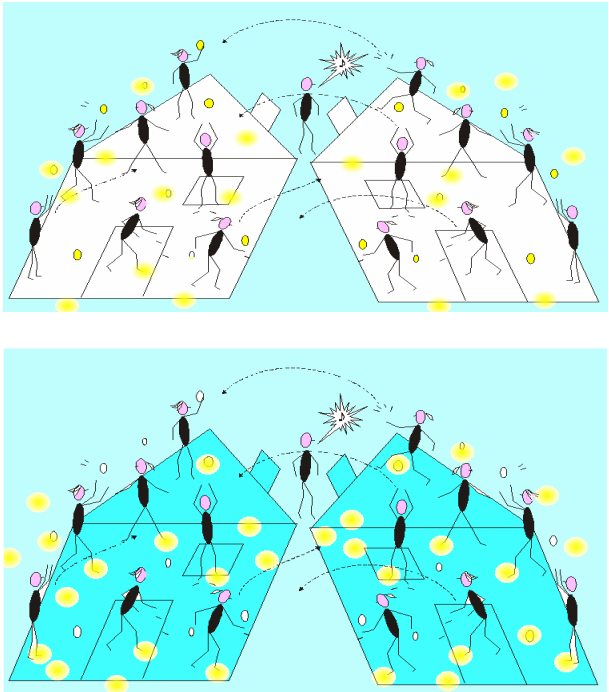
Contexto da Aprendizagem: Situação de Ensino Dirigido - Actividades dirigidas pelo prof. a toda a classe.

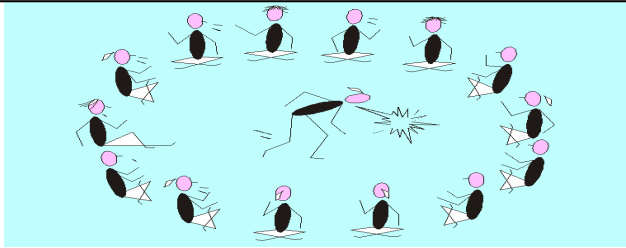
Competências Específicas: Desenvolve o padrão motor Lançar por cima do ombro e Pontapear.

Competências Operacionais	Organização / Estratégia	Representação Pictográfica	T P
Parte Introdutória			
<p>> Experimenta formas de manipulação de objectos, explorando a lateralidade e o esquema corporal.</p>	<p>> A criança avança em quadrupedia transportando uma bola, numa mão, na outra, entre os pés, entre os joelhos. Ao sinal do professor, avança para a direita, esquerda, para a frente, para trás. Variante: Ao sinal do professor, senta e coloca a bola entre os pés, nas mãos, entre os joelhos, debaixo do braço esquerdo, direito, etc. Depois pode fazer o mesmo, mas em pé.</p>		4 m
Parte Fundamental			
<p>> Realiza a habilidade do pontapear desde uma posição dinâmica, cumprindo as seguintes componentes críticas: Braços deslocam-se com movimento alternado no momento do pontapear; Durante a fase da inércia o tronco inclina-se; O movimento</p>	<p>> Desenha-se uma linha com giz, ou com a referência de pinos colocam-se as crianças cada uma com a sua bola, dispostos lateralmente, individualmente. A partir dessa linha dão dois passos atrás, e pontapeiam a bola que se encontra parada em cima da linha, tentando chegar o mais longe possível. À frente de cada criança no outro extremo do ginásio encontrar-se-á uma garrafa que servirá de alvo, como ponto de referência.</p>		7 m

<p>preparatório para trás produz-se à altura do joelho; A perna que pontapeia tende a permanecer em flexão; A inércia limita-se a um movimento para a frente.</p> <p>> Realiza o lançamento por cima do ombro, cumprindo as seguintes componentes críticas: Ligeira rotação do tronco e "armar" do braço num plano Obliquo; Braço flectido; Mão junto ao ombro e à cabeça; Na fase de acção, há a rotação do tronco e a extensão do antebraço sobre o braço; Na fase final, deslocamento do pé do lado do lançador para a frente, seguindo-se uma ligeira flexão para a frente.</p>	<p>> Colocam-se as crianças atrás de uma linha/pinos, cada um com uma bola de ténis. Ao sinal do professor lançam por cima do ombro, tentando acertar numa bola grande que o professor lança para cima, baixo, lado direito, esquerdo, etc</p>		7 m
--	---	---	-----

Parte Aplicada

<p>> Executa o lançamento por cima do ombro, com precisão e força.</p> <p>> Realiza o Pontapear com precisão e força.</p>	<p>> Jogo - "Limpar a casa" - Formam-se dois grupos, de aproximadamente oito alunos cada, colocados cada um na sua casa, demarcada por giz ou pinos. Cada aluno terá uma bola, que lançará por cima para a casa do outro grupo. O professor colocará algumas outras bolas no chão, dentro da casa de cada grupo. Ao sinal de stop, dado pelo professor, far-se-á a contagem do número de bolas que se encontram dentro de cada casa.</p> <p>> Jogo - "Limpar a casa" - Formam-se dois grupos, de aproximadamente oito alunos cada, colocados cada um na sua casa, demarcada por giz ou pinos. Cada aluno terá uma bola, que pontapeará para a casa do outro grupo. O professor colocará algumas outras bolas no chão, dentro da casa de cada grupo. Ao sinal de stop, dado pelo professor, far-se-á a contagem do número de bolas que</p>		4 m 4 m
---	---	--	----------------

	se encontram dentro de cada casa.		
Parte Final			
<p>> Respira voluntariamente pelo nariz e pela boca.</p>	<p>> Todas as crianças fazem uma roda sentadas. O professor explica que as crianças têm que respirar pelo nariz para evitar que bichinhos imaginários que andam no ar entrem pela boca. A criança que respire pela boca, deverá expulsar os bichinhos, que entraram por um lado do nariz.</p>		4 m

Adaptado de (Juan et al.,2003; Arribas, 2000; Sicilia, & Gallardo, 2003; Flores, 2000, Godall & Hospital,2000; Alejo & Baños, Victor, 2003, Borges, 1987; Bossenmeyer, 1989; Capon, 1989; Cruz et. al., 1992; Guiselini, 1983; Juan & Montes, 2002; Loscher, 2001).

Questionário

Objectivos: Com este questionário procuramos saber como é que a criança preenche os seus tempos livres. Que actividades realiza fora da escola, em casa, na rua e outros locais, de forma a melhor conhecermos as crianças e poder contribuir desta forma para uma infância com melhor qualidade.

Este questionário é **confidencial**. Agradecemos antecipadamente a colaboração de todos que nele participam.

Jardim de Infância.....

Nome do Aluno.....

I-Dados Individuais

1-Sexo da criança: Masculino Feminino

2- Data de Nascimento ____ / ____ / ____

II-Agregado Familiar

3-Profissão do Pai _____

4-Habilitações Académicas do Pai

*Não Tem

*Escola Primária

*Ciclo Preparatório

*Ensino Secundário

*Ensino Superior

5-Profissão da Mãe _____

6-Habilitações Académicas da Mãe

*Não Tem

*Escola Primária

*Ciclo Preparatório

*Ensino Secundário

*Ensino Superior

7-Número de pessoas no lar _____

8-Número de irmãos _____

9-Qual a ordem de nascimento da criança em causa?

- 1º filho
- 2º filho
- 3º filho
- 4º filho
- 5º filho
- .. filho

10-A criança em causa tem **irmã(s)** pelo menos 4 anos mais velhas. Sim Não

11-A criança em causa tem **irmão(s)** pelo menos 4 anos mais velhos. Sim Não

III-Dados Habitacionais

12-Tipo de habitação

- *Apartamento em bloco habitacional
- *Apartamento em bloco habitacional com dois pisos
- *Moradia / vivenda unifamiliar com um só piso
- *Moradia / vivenda unifamiliar com dois pisos

13-Número de assoalhadas (quartos e salas) da habitação _____

14-A habitação possui pátio, terraço, jardim ou quintal onde a criança possa brincar?
 Sim Não

IV- Tempos Livres

15-Refira quais os locais de tempo livre onde a criança costuma brincar?

	nunca	raramente	às vezes	Com frequência	Sempre
Casa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Casa empregada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Casa Amigos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Casa avós	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jardim	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rua	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Parque Infantil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Piscina	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Praia / Ria	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Instalações desportivas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Outro <input type="checkbox"/>	Qual? _____				

16-Em média quantas horas por dia a criança brinca?

Dias úteis	Sábado	Domingo
0 horas <input type="checkbox"/>	0 horas <input type="checkbox"/>	0 horas <input type="checkbox"/>
1 a 2 horas <input type="checkbox"/>	1 a 2 horas <input type="checkbox"/>	1 a 2 horas <input type="checkbox"/>
+ 2 a 4 horas <input type="checkbox"/>	+ 2 a 4 horas <input type="checkbox"/>	+ 2 a 4 horas <input type="checkbox"/>
+ 4 a 6 horas <input type="checkbox"/>	+ 4 a 6 horas <input type="checkbox"/>	+ 4 a 6 horas <input type="checkbox"/>
+ 6 horas <input type="checkbox"/>	+ 6 horas <input type="checkbox"/>	+ 6 horas <input type="checkbox"/>

17-Qual o sexo dos companheiros com quem a criança brinca?

	nunca	raramente	às vezes	com frequência	sempre
Mesmo sexo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sexo oposto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

18- Com quem prefere brincar?

	nunca	raramente	às vezes	com frequência	sempre
Mais novos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Da mesma idade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mais velhos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amigos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Irmãos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pais	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sozinho	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Primos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grupos pequenos (2/3)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grupos grandes (4/6/8)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

19-Quais os brinquedos que a criança utiliza?

	nunca	raramente	às vezes	com frequência	sempre
Bolas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bonecas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cordas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Puzzles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Legos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Livros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jogos de construção	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jogos de mesa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Brinquedos de guerra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Brinquedos musicais	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Casa de bonecas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Play station	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Computador	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

20-Indique o tempo que a criança passa em frente ao televisor no seu dia a dia, a ver televisão ou vídeo

Dias úteis	Sábado	Domingo
0 horas <input type="checkbox"/>	0 horas <input type="checkbox"/>	0 horas <input type="checkbox"/>
1 a 2 horas <input type="checkbox"/>	1 a 2 horas <input type="checkbox"/>	1 a 2 horas <input type="checkbox"/>
+ 2 a 4 horas <input type="checkbox"/>	+ 2 a 4 horas <input type="checkbox"/>	+ 2 a 4 horas <input type="checkbox"/>
+ 4 a 6 horas <input type="checkbox"/>	+ 4 a 6 horas <input type="checkbox"/>	+ 4 a 6 horas <input type="checkbox"/>
+ 6 horas <input type="checkbox"/>	+ 6 horas <input type="checkbox"/>	+ 6 horas <input type="checkbox"/>

21-Indique o tempo que a criança passa em frente ao computador ou nos jogos electrónicos no seu dia a dia.

Dias úteis	Sábado	Domingo
0 horas <input type="checkbox"/>	0 horas <input type="checkbox"/>	0 horas <input type="checkbox"/>
1 a 2 horas <input type="checkbox"/>	1 a 2 horas <input type="checkbox"/>	1 a 2 horas <input type="checkbox"/>
+ 2 a 4 horas <input type="checkbox"/>	+ 2 a 4 horas <input type="checkbox"/>	+ 2 a 4 horas <input type="checkbox"/>
+ 4 a 6 horas <input type="checkbox"/>	+ 4 a 6 horas <input type="checkbox"/>	+ 4 a 6 horas <input type="checkbox"/>
+ 6 horas <input type="checkbox"/>	+ 6 horas <input type="checkbox"/>	+ 6 horas <input type="checkbox"/>

V- Prática Desportiva Organizada

22-A família que vive com a criança tem hábitos de vida desportiva em clube ou outra associação desportiva, nos seus tempos livres?

	Sim	Não	Quais?
Pai			
Mãe			
Irmãos			
Familiares			

23-A criança pratica alguma actividade desportiva ou artística num clube. Sim Não

23.1-Se respondeu sim diga qual. _____

24-Se respondeu afirmativamente, preencha o quadro que se segue indicando quantas vezes por semana e o número de horas da actividade frequentada pelo seu filho.

Actividades	Nº de vezes por semana	Nº de horas semanais

25-Se pretende dar algum esclarecimento sobre alguma questão, tem aqui este espaço.

Muito obrigado pela colaboração

IN: Mourão-Carvalho (2000).

PAIZINHOS

Gostaríamos muito que o seu filho participasse este ano lectivo num estudo de investigação para Tese de Mestrado, sobre a aquisição de Habilidades Motoras Fundamentais de Manipulação (Lançar, Pontapear) em crianças de 3 e 4 anos de idade, associadas a Contextos de Aprendizagem e Factores Sócio-Culturais, que se vai desenvolver no seu Jardim de Infância, com a autorização da Direcção da Instituição e com a colaboração do seu Educador. Este estudo terá aproximadamente a duração de 4 meses e far-se-á através de dois testes em Outubro e dois testes de prestação motora em Fevereiro, adequados para estas idades.

Procuraremos averiguar as diferenças dos alunos, segundo o progresso alcançado nas Habilidades de Lançar, Pontapear. Também tentaremos estabelecer relações entre o nível de prestação inicial e o nível final. Os testes de prestação do pré-teste e do pós-teste serão medidos através de vídeo, sendo posteriormente analisados apenas pelo autor do estudo, segundo *checklists* com validade empírica.

Importa realçar que todos os intervenientes terão a confidencialidade que caracteriza estes estudos de investigação. Haverá anonimato para todos os dados recolhidos.

Na fase final do estudo, poder-se-á entregar aos Paizinhos um relatório síntese sobre a eventual progressão do seu filho nas habilidades de Lançar à Distância e Pontapear à Distância quer quantitativamente quer qualitativamente.

Autorização do Encarregado de Educação

Jardim de Infância

Eu abaixo assinado(a) _____, declaro que autorizo o(a) meu(minha) educando(a) _____, a participar no estudo de investigação sobre a aquisição de Habilidades de Manipulação, que decorrerá nas aulas de “Ginástica” – Educação e Expressão Motora, no Jardim de Infância.

Director(a) da Instituição :

A Educadora:

O Professor Autor do estudo : Nuno Xabregas.

PAIZINHOS

Gostaríamos muito que o seu filho participasse este ano lectivo num estudo de investigação para Tese de Mestrado, sobre a aquisição de Habilidades Motoras Fundamentais de Manipulação (Lançar, Pontapear) em crianças de 3 e 4 anos de idade, associadas a diferentes Contextos de Aprendizagem e a Factores Sócio-culturais, que se vai desenvolver no seu Jardim de Infância, com a autorização da Direcção da Instituição, com a colaboração do seu Educador e Professor de Educação Física. Este estudo terá aproximadamente a duração de 4 meses e far-se-á durante as aulas de “Ginástica” – Educação e Expressão Motora.

Procuraremos averiguar as diferenças dos alunos, segundo o progresso alcançado nas Habilidades de Lançar, Pontapear. Também tentaremos estabelecer relações entre o nível de prestação inicial e o nível final. Os testes de prestação do pré-teste e do pós-teste serão medidos através de vídeo, sendo posteriormente analisados apenas pelo autor do estudo, segundo *checklists* com validade empírica.

Importa realçar que todos os intervenientes terão a confidencialidade que caracteriza estes estudos de investigação. Haverá anonimato para todos os dados recolhidos.

Na fase final do estudo, poder-se-á entregar aos Paizinhos um relatório síntese sobre a eventual progressão do seu filho nas habilidades de Lançar à Distância e Pontapear à Distância quer quantitativamente quer qualitativamente.

Autorização do Encarregado de Educação

Jardim de Infância

Eu abaixo assinado(a) _____, declaro que autorizo o(a) meu(minha) educando(a) _____, a participar no estudo de investigação sobre a aquisição de Habilidades de Manipulação, que decorrerá nas aulas de “Ginástica” – Educação e Expressão Motora, no Jardim de Infância.

Director(a) da Instituição :

A Educadora :

O Professor Autor do estudo : Nuno Xabregas.

DOCUMENTO INFORMATIVO DIRECTORA DA INSTITUIÇÃO

NOTA DE AGRADECIMENTO

Exm^a Senhora Directora do Jardim de Infância

A realização deste Projecto de investigação científica, tem sido uma tarefa árdua, que tem envolvido muito do meu tempo disponível. Para que seja possível a sua concretização, importa realçar a receptividade da sua Instituição. Sem a sua colaboração e autorização, não seria possível operacionalizar este estudo, assim como a participação/cooperação da(s) Educadoras e Professor de Educação e Expressão Físico-Motora. A vossa abertura à investigação certamente irá valorizar os vossos agentes de ensino e consequentemente as competências das vossas crianças.

O Jardim de Infância que dirige irá certamente ficar guardado nas minhas melhores recordações por muitos e bons anos. Estarei no futuro cem por cento disponível para ajudar/colaborar com a vossa Instituição, sem qualquer tipo de contrapartida.

A vós o nosso MUITO OBRIGADO.

Nuno Xabregas

**ESTUDO DE INVESTIGAÇÃO PARA DISSERTAÇÃO DE
MESTRADO EM CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO –
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO DE INFÂNCIA**

LINHA DE INVESTIGAÇÃO:

Desenvolvimento das Habilidades Motoras Fundamentais (fundamental motor skills) de Manipulação.

TEMA:

Desenvolvimento e aprendizagem de Habilidades Motoras Fundamentais de Manipulação (Lançar, Pontapé) em crianças de 3 e 4 anos, associados a diferentes Contextos de Aprendizagem.

OBJECTIVOS / RESUMO DO ESTUDO:

O estudo quasi-experimental que nos propomos realizar tem como objectivos fundamentais verificar se os Contextos de Aprendizagem em Situação de Ensino Dirigido e em Situação de Jogo Livre, aplicados através de Unidades Experimentais de Ensino, têm uma relação directa com o progresso alcançado pelos alunos na aquisição de Habilidades Motoras Fundamentais de Manipulação, sujeitos a diferentes estímulos pedagógicos.

Pretendemos também identificar se os Factores Sócio-culturais, estão associados à aquisição e progressão das Habilidades Motoras Fundamentais de Manipulação com bola, em alunos de 3 e 4 anos.

Procuraremos averiguar as diferenças dos alunos, segundo o progresso alcançado nas Habilidades de Lançar, Pontapear. Também tentaremos estabelecer relações entre o nível de prestação inicial e o nível final, após a aplicação de catorze sessões de uma Unidade Experimental de Ensino, num dos Contextos de Aprendizagem mencionados. Estas sessões irão durar cerca de quatro meses consecutivos, se os alunos tiverem aula de “Ginástica – Educação e Expressão Motora” uma vez por semana.

Serão seleccionados quatro grupos experimentais e um de controlo, de cinco turmas de cinco Jardins de Infância. As turmas seleccionadas assim como os respectivos

professores, surgiram em função da disponibilidade demonstrada e em função do número de turmas de 3 e 4 anos existentes em cada estabelecimento de ensino. O quinto grupo sem estimulação pedagógica, entre os dois momentos de avaliação, será o de controlo.

Serão medidas as prestações motoras dos alunos através do pré-teste e do pós-teste em duas habilidades motoras fundamentais de manipulação (Lançar, Pontapear).

Cada sessão da Unidade experimental de ensino, conduzida pelo Professor ao serviço do Jardim de Infância terá a duração de trinta minutos, direccionadas para a aprendizagem de habilidades manipulativas com bola.

Os testes de prestação do pré-teste e do pós-teste serão medidos através de vídeo, sendo posteriormente analisados apenas pelo autor do estudo, segundo *checklists* com validade empírica. Posteriormente, após análise em vídeo dos testes de prestação motora serão tratados no programa estatístico SPSS 13,0. Numa fase final os dados serão analisados, discutidos e proceder-se-á às respectivas conclusões e recomendações.

Importa realçar que todos os intervenientes terão a confidencialidade que caracteriza estes estudos de investigação. Haverá anonimato para todos os dados recolhidos.

Para Directores, Professores, Educadores, Encarregados de Educação e comunidade em geral, será entregue na Biblioteca/arquivo do Jardim de Infância uma cópia da Tese de Mestrado, no final do estudo, para consulta dos interessados.

Orientadora : PROFESSORA DOUTORA ISABEL MOURÃO

Aluno de Mestrado : Nuno Xabregas Santos.

TESTES DE AVALIAÇÃO DA PRESTAÇÃO MOTORA DAS HABILIDADES MANIPULATIVAS – LANÇAR EM DISTÂNCIA E PONTAPEAR EM DISTÂNCIA

1- Para o **Lançamento em Distância**, a tarefa será baseada numa prova da *Preschool Test Battery (PTB)* desenvolvida por Morris, Atwater, Williams e Wilmore (1981). Consiste em medir a distância que a criança é capaz de lançar a bola de ténis. A partir de um cesto colocado antes da linha restritiva, a criança é solicitada a agarrar e lançar a bola o mais longe possível para a área de lançamento designada e na direcção de um obstáculo colocado a 20 metros de distância e ao centro do local de realização da prova (Neto, 1989).

2- Para o **Pontapear em Distância**, a prova será medida através de uma adaptação do teste de pontapear à distância de Flichum (1981). Consiste em medir a distância alcançada no pontapear de uma bola imobilizada num local previamente demarcado. Ter-se-á em conta alguns factores que possam influenciar o comportamento de pontapear (Wickstrom, 1977; Dom Morris, 1976) e que têm de ser controlados, como por exemplo o tipo de piso utilizado; o espaço permitido para corrida preparatória; características da bola (dimensão, peso e cor); referência do local de colocação da bola (Neto, 1989).

PROTOCOLO EXPERIMENTAL DE AVALIAÇÃO DA PRESTAÇÃO MOTORA

Lançamento da bola de ténis em distância

1-Objectivo

Medir a distância de lançamento lançando uma bola de ténis.

2-Descrição

A criança é solicitada a pegar uma bola de ténis, colocada num cesto junto à zona de balanço e a lançá-la o mais longe possível, na direcção de um objecto colocado a mais de 20m de distância da zona de lançamento, de forma a que toque no solo dentro da zona de lançamento. A criança poderá dar passos de balanço dentro da zona de balanço, formada por um quadrado com 1,5m de lado, desde que não saia dos seus limites. É estendida uma fita métrica desde a linha restritiva, que corresponde ao lado mais avançado do quadrado. O padrão de lançamento por cima do ombro é considerado preferencial mas não obrigatório.

3-Equipamento

Um cesto

5 bolas de ténis

1 objecto, que indique a direcção do movimento (cone de sinalização)

5 blocos de madeira numerados de 1 a 5 para assinalar a distância alcançada por cada ensaio.

Fita métrica com 30 metros

Instruções da prova

Fichas de registo

2 câmaras de vídeo

4-Administração

Instrução seguida de demonstração.

Instrução: “dentro deste quadrado, vão lançar a bola o mais longe possível, na direcção do cone vermelho, aquele além, de forma a que a bola caia dentro destas linhas. Podem tomar balanço mas não podem ultrapassar esta linha. Perceberam? Eu mostro como se faz”. São dadas referências quanto:

*à colocação correcta do corpo no local de lançamento;

*à visualização do obstáculo para permitir centrar a direcção e a força do movimento;

*à forma correcta de executar o padrão de lançamento

Ensaio: a prova é constituída por cinco ensaios seguidos. Cada criança executa um ensaio de experimentação. Após cada ensaio um ajudante põe a marca respectiva no local de contacto da bola com o solo. A primeira criança a lançar é a que primeiro fez o ensaio de experimentação em segundo lugar e assim sucessivamente.

O ensaio é repetido sempre que:

- *a criança ultrapasse a zona de balanço;
- *a bola se escape da mão na fase prévia ao lançamento;
- *a criança lance a bola com as duas mãos;
- *a bola caia fora da zona de lançamento;
 - *o ajudante não tiver oportunidade de ver o local de contacto da bola com o solo;
- *a bola bata no objecto de direccionamento do lançamento;
- *os operadores não registam em vídeo o lançamento.

5-Constituição da equipa

A equipa é formada por dois operadores de vídeo, dois assistentes e pelo investigador.

5.1-Funções

O 1º operador de vídeo faz o visionamento de perfil do movimento da criança a efectuar o lançamento.

O 2º operador de vídeo faz o visionamento de costas do movimento da criança a efectuar o lançamento.

O 1º assistente coloca os blocos numerados, correspondentes aos lançamentos efectuados.

O investigador dá a instrução da prova.

5.2-Localização

- 1º operador de vídeo está colocado num ângulo, de forma a poder visionar, de perfil, o lançamento efectuado pela criança, a 18m de distância;
- O 2º operador de vídeo está colocado de costas, a 10m para a direcção do lançamento, de forma a fazer o visionamento do lançamento efectuado pela criança, visto de costas.

O 1º assistente está colocado ao lado da zona de lançamento.

O investigador está colocado ao lado da zona de balanço.

6-Avaliação

São medidas as distâncias dos 5 ensaios realizados em metros com a aproximação ao cm, e são registados pela ordem de lançamento na ficha individual. O resultado é obtido pela média aritmética dos resultados dos 5 ensaios.

Pontapear em distância

1-Objectivo

Medir a distância da trajectória aérea da bola, alcançada no pontapear da bola (parada) colocada a uma distância previamente demarcada.

2-Descrição

A criança deverá pontapear uma bola (12cm) com qualquer zona do pé através de corrida preparatória

3-Equipamento

- 1 caixote com cinco bolas
- Fita métrica;
- Fita adesiva para marcar a área de execução do movimento
- 1 objecto, que indique a direcção do movimento (cone de sinalização)
- 5 blocos de madeira numerados de 1 a 5 para assinalar a distância alcançada por cada ensaio.
- Fichas de registo;
- Instruções da prova;
- 2 câmaras de vídeo.

4-Administração

Instrução seguida de demonstração.

Instrução: “vão chutar a bola com muita força para aquela parede, o mais longe possível para a frente, de forma a que a bola caia dentro destas linhas. Podem tomar balanço, mas não podem ultrapassar esta linha. Perceberam? Eu mostro como se faz”.

São dadas referências quanto:

- *à colocação correcta do corpo no local de pontapear;
- *à visualização do obstáculo para permitir centrar a direcção e a força do movimento;
- *à forma correcta de executar o padrão de pontapear

Ensaios: A prova é constituída por 5 ensaios. Cada criança executa um ensaio de experimentação. A primeira criança a pontapear é a que efectuou o ensaio de experimentação, seguindo-se a que fez o ensaio de experimentação em segundo lugar, e assim sucessivamente.

O ensaio é repetido sempre que:

- *a criança não acertou na bola;
- *a criança caiu em cima da bola;
- *a bola foi enviada para fora da zona considerada;
- *a bola não efectue qualquer trajectória aérea;
- *o técnico decida que o ensaio deva ser repetido

5-Constituição da equipa

A equipa é constituída por 4 elementos: 2 operadores de vídeo, um assistente e o investigador.

5.1-Funções

O 1º operador de vídeo faz o visionamento de perfil do movimento da criança a efectuar o pontapear.

O 2º operador de vídeo faz o visionamento de costas do movimento da criança a pontapear a bola.

O 1º assistente mede o pontapé efectuado.

O investigador dá a instrução da prova.

5.2-Localização

O 1º operador de vídeo está colocado num ângulo, de forma a poder visionar, de perfil, o pontapé efectuado pela criança, a uma distância de 12,5m.

O 2º operador de vídeo está colocado de costas para a direcção do pontapé, de forma a fazer o visionamento do salto efectuado pela criança, visto de costas.

O 1º assistente está colocado junto da zona de lançamento.

O investigador está colocado ao lado da criança.

6-Avaliação

É medida a distância, da trajectória aérea obtida por cada ensaio em metros com a aproximação ao cm, desde a linha de marcação até ao local de impacto da bola no chão e registada na ficha individual da criança.

O resultado é igual à média aritmética dos resultados dos 5 ensaios.

In, Mourão-Carvalho (2000).

MUITO OBRIGADO PELA COLABORAÇÃO

PAIZINHOS

Gostaríamos muito que o seu filho participasse este ano lectivo num estudo de investigação para Tese de Mestrado, sobre a aquisição de Habilidades Motoras Fundamentais de Manipulação (Lançar, Pontapear) em crianças de 3 e 4 anos, associadas a diferentes Contextos de Aprendizagem e a Factores Sócio-Culturais, que se vai desenvolver no seu Jardim de Infância, com a autorização da Direcção da Instituição, com a colaboração do seu Educador e Professor de Educação Física. Este estudo terá aproximadamente a duração de 4 meses e far-se-á durante as aulas de “Ginástica” – Educação e Expressão Motora.

Procuraremos averiguar as diferenças dos alunos, segundo o progresso alcançado nas Habilidades de Lançar, Pontapear. Também tentaremos estabelecer relações entre o nível de prestação inicial e o nível final. Os testes de prestação do pré-teste e do pós-teste serão medidos através de vídeo, sendo posteriormente analisados apenas pelo autor do estudo, segundo *checklists* com validade empírica.

Importa realçar que todos os intervenientes terão a confidencialidade que caracteriza estes estudos de investigação. Haverá anonimato para todos os dados recolhidos.

Na fase final do estudo, poder-se-á entregar aos Paizinhos um relatório síntese sobre a eventual progressão do seu filho nas habilidades de Lançar à Distância e Pontapear à Distância quer quantitativamente quer qualitativamente.

Autorização do Encarregado de Educação

Jardim de Infância

Eu abaixo assinado(a) _____, **declaro que autorizo** _____ **o(a)** _____ **meu(minha)** _____ **educando(a)** _____, **a participar no estudo de investigação sobre a aquisição de Habilidades de Manipulação, que decorrerá nas aulas de “Ginástica” – Educação e Expressão Motora, no Jardim de Infância.**

Director(a) da Instituição :

A Educadora :

O Professor Autor do estudo : Nuno Xabregas

GUIA DO COLABORADOR

ESTUDO DE INVESTIGAÇÃO PARA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO EM CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO DE INFÂNCIA

LINHA DE INVESTIGAÇÃO:

Desenvolvimento das Habilidades Motoras Fundamentais (fundamental motor skills) de Manipulação.

TEMA:

Desenvolvimento e aprendizagem de Habilidades Motoras Fundamentais de Manipulação (Lançar, Pontapé) em crianças de 3 e 4 anos, associados a diferentes Contextos de Aprendizagem.

OBJECTIVOS / RESUMO DO ESTUDO:

O estudo quasi-experimental que nos propomos realizar tem como objectivos fundamentais verificar se os Contextos de Aprendizagem em Situação de Ensino Dirigido e em Situação de Ensino Livre, aplicados através de Unidades Experimentais de Ensino, têm uma relação directa com o progresso alcançado pelos alunos na aquisição de Habilidades Motoras Fundamentais de Manipulação, sujeitos a diferentes estímulos pedagógicos.

Pretendemos também identificar se os Factores Sócio-culturais, estão associados à aquisição e progressão das Habilidades Motoras Fundamentais de Manipulação com bola, em alunos de 3 e 4 anos.

Procuraremos averiguar as diferenças dos alunos, segundo o progresso alcançado nas Habilidades de Lançar, Pontapear. Também tentaremos estabelecer relações entre o nível de prestação inicial e o nível final, após a aplicação de catorze sessões de uma Unidade Experimental de Ensino, num dos Contextos de Aprendizagem mencionados. Estas sessões irão durar cerca de quatro meses consecutivos, se os alunos tiverem aula de “Ginástica – Educação e Expressão Motora” uma vez por semana.

Serão seleccionados quatro grupos experimentais e um de controlo, de cinco turmas de cinco Jardins de Infância. As turmas seleccionadas assim como os respectivos

professores, surgiram em função da disponibilidade demonstrada e em função do número de turmas de 3 e 4 anos existentes em cada estabelecimento de ensino. O quinto grupo sem estimulação pedagógica, entre os dois momentos de avaliação, será o de controlo.

Serão medidas as prestações motoras dos alunos através do pré-teste e do pós-teste em duas habilidades motoras fundamentais de manipulação (Lançar, Pontapear).

Cada sessão da Unidade experimental de ensino, conduzida pelo Professor ao serviço do Jardim-de-infância terá a duração de trinta minutos, direccionadas para a aprendizagem de habilidades manipulativas com bola.

Os testes de prestação do pré-teste e do pós-teste serão medidos através de vídeo, sendo posteriormente analisados apenas pelo autor do estudo, segundo *checklists* com validade empírica. Posteriormente, após análise em vídeo dos testes de prestação motora serão tratados no programa estatístico SPSS 13,0. Numa fase final os dados serão analisados, discutidos e proceder-se-á às respectivas conclusões e recomendações.

Importa realçar que todos os intervenientes terão a confidencialidade que caracteriza estes estudos de investigação. Haverá anonimato para todos os dados recolhidos.

Para Directores, Professores, Educadores, Encarregados de Educação e comunidade em geral, será entregue na Biblioteca/arquivo do Jardim de Infância uma cópia da Tese de Mestrado, no final do estudo, para consulta dos interessados.

Orientadora : PROFESSORA DOUTORA ISABEL MOURÃO

Aluno de Mestrado : Nuno Xabregas Santos.

TESTES DE AVALIAÇÃO DA PRESTAÇÃO MOTORA DAS HABILIDADES MANIPULATIVAS – LANÇAR EM DISTÂNCIA E PONTAPEAR EM DISTÂNCIA

1- Para o **Lançamento em Distância**, a tarefa será baseada numa prova da *Preschool Test Battery (PTB)* desenvolvida por Morris, Atwater, Williams e Wilmore (1981). Consiste em medir a distância que a criança é capaz de lançar a bola de ténis. A partir de um cesto colocado antes da linha restritiva, a criança é solicitada a agarrar e lançar a bola o mais longe possível para a área de lançamento designada e na direcção de um obstáculo colocado a 20 metros de distância e ao centro do local de realização da prova (Neto, 1989).

2- Para o **Pontapear em Distância**, a prova será medida através de uma adaptação do teste de pontapear à distância de Flichum (1981). Consiste em medir a distância alcançada no pontapear de uma bola imobilizada num local previamente demarcado. Ter-se-á em conta alguns factores que possam influenciar o comportamento de pontapear (Wickstrom, 1977; Dom Morris, 1976) e que têm de ser controlados, como por exemplo o tipo de piso utilizado; o espaço permitido para corrida preparatória; características da bola (dimensão, peso e cor); referência do local de colocação da bola (Neto, 1989).

CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA DE COLABORADORES

A equipa é formada por dois operadores de vídeo, dois assistentes e pelo investigador.

Funções:

O 1º operador de vídeo faz o visionamento de perfil do movimento da criança a efectuar o Lançamento e o Pontapear – Competência do Professor de Educação Física - Nuno Rodrigues.

O 2º operador de vídeo faz o visionamento de costas do movimento da criança a efectuar o Lançamento e o Pontapear. – Competência da Educadora da Turma.

O 1º assistente coloca os blocos numerados, correspondentes aos lançamentos efectuados – Competência da Professor de Educação Física que lecciona as Unidades Ensino.

O investigador dá a instrução da prova – Competência do Professor de Educação Física – Nuno Xabregas.

Localização:

O 1º operador de vídeo está colocado num ângulo, de forma a poder visionar, de perfil, o lançamento efectuado pela criança, a 18m de distância;

O 2º operador de vídeo está colocado de costas, a 10m para a direcção do lançamento, de forma a fazer o visionamento do lançamento efectuado pela criança, visto de costas.

O 1º assistente está colocado ao lado da zona de lançamento.

O investigador está colocado ao lado da zona de balanço.

PROCOLO EXPERIMENTAL DE AVALIAÇÃO DA PRESTAÇÃO MOTORA

Lançamento da bola de ténis em distância

1-Objectivo

Medir a distância de lançamento lançando uma bola de ténis.

2-Descrição

A criança é solicitada a pegar uma bola de ténis, colocada num cesto junto à zona de balanço e a lançá-la o mais longe possível, na direcção de um objecto colocado a mais de 20m de distância da zona de lançamento, de forma a que toque no solo dentro da zona de lançamento. A criança poderá dar passos de balanço dentro da zona de balanço, formada por um quadrado com 1,5m de lado, desde que não saia dos seus limites. É estendida uma fita métrica desde a linha restritiva, que corresponde ao lado mais avançado do quadrado. O padrão de lançamento por cima do ombro é considerado preferencial mas não obrigatório.

3-Equipamento

Um cesto

5 bolas de ténis

1 objecto, que indique a direcção do movimento (cone de sinalização)

5 blocos de madeira numerados de 1 a 5 para assinalar a distância alcançada por cada ensaio.

Fita métrica com 30 metros

Instruções da prova

Fichas de registo

2 câmaras de vídeo

4-Administração

Instrução seguida de demonstração.

Instrução: “dentro deste quadrado, vão lançar a bola o mais longe possível, na direcção do cone vermelho, aquele além, de forma a que a bola caia dentro destas linhas. Podem tomar balanço mas não podem ultrapassar esta linha. Perceberam? Eu mostro como se faz”. São dadas referências quanto:

*à colocação correcta do corpo no local de lançamento;

*à visualização do obstáculo para permitir centrar a direcção e a força do movimento;

*à forma correcta de executar o padrão de lançamento

Ensaio: a prova é constituída por cinco ensaios seguidos. Cada criança executa um ensaio de experimentação. Após cada ensaio um ajudante põe a marca respectiva no local de contacto da bola com o solo. A primeira criança a lançar é a que primeiro fez o ensaio de experimentação em segundo lugar e assim sucessivamente.

O ensaio é repetido sempre que:

- *a criança ultrapasse a zona de balanço;
- *a bola se escape da mão na fase prévia ao lançamento;
- *a criança lance a bola com as duas mãos;
- *a bola caia fora da zona de lançamento;
 - *o ajudante não tiver oportunidade de ver o local de contacto da bola com o solo;
- *a bola bata no objecto de direccionamento do lançamento;
- *os operadores não registam em vídeo o lançamento.

5-Constituição da equipa

A equipa é formada por dois operadores de vídeo, dois assistentes e pelo investigador.

5.1-Funções

O 1º operador de vídeo faz o visionamento de perfil do movimento da criança a efectuar o lançamento.

O 2º operador de vídeo faz o visionamento de costas do movimento da criança a efectuar o lançamento.

O 1º assistente coloca os blocos numerados, correspondentes aos lançamentos efectuados.

O investigador dá a instrução da prova.

5.2-Localização

- 1º operador de vídeo está colocado num ângulo, de forma a poder visionar, de perfil, o lançamento efectuado pela criança, a 18m de distância;
- O 2º operador de vídeo está colocado de costas, a 10m para a direcção do lançamento, de forma a fazer o visionamento do lançamento efectuado pela criança, visto de costas.

O 1º assistente está colocado ao lado da zona de lançamento.

O investigador está colocado ao lado da zona de balanço.

6-Avaliação

São medidas as distâncias dos 5 ensaios realizados em metros com a aproximação ao cm, e são registados pela ordem de lançamento na ficha individual. O resultado é obtido pela média aritmética dos resultados dos 5 ensaios.

Pontapear em distância

1-Objectivo

Medir a distância da trajectória aérea da bola, alcançada no pontapear da bola (parada) colocada a uma distância previamente demarcada.

2-Descrição

A criança deverá pontapear uma bola (12cm) com qualquer zona do pé através de corrida preparatória

3-Equipamento

- 1 caixote com cinco bolas
- Fita métrica;
- Fita adesiva para marcar a área de execução do movimento
- 1 objecto, que indique a direcção do movimento (cone de sinalização)
- 5 blocos de madeira numerados de 1 a 5 para assinalar a distância alcançada por cada ensaio.
- Fichas de registo;
- Instruções da prova;
- 2 câmaras de vídeo.

4-Administração

Instrução seguida de demonstração.

Instrução: “vão chutar a bola com muita força para aquela parede, o mais longe possível para a frente, de forma a que a bola caia dentro destas linhas. Podem tomar balanço, mas não podem ultrapassar esta linha. Perceberam? Eu mostro como se faz”.

São dadas referências quanto:

- *à colocação correcta do corpo no local de pontapear;
- *à visualização do obstáculo para permitir centrar a direcção e a força do movimento;
- *à forma correcta de executar o padrão de pontapear

Ensaios: A prova é constituída por 5 ensaios. Cada criança executa um ensaio de experimentação. A primeira criança a pontapear é a que efectuou o ensaio de experimentação, seguindo-se a que fez o ensaio de experimentação em segundo lugar, e assim sucessivamente.

O ensaio é repetido sempre que:

- *a criança não acertou na bola;
- *a criança caiu em cima da bola;
- *a bola foi enviada para fora da zona considerada;
- *a bola não efectue qualquer trajectória aérea;
- *o técnico decida que o ensaio deva ser repetido

5-Constituição da equipa

A equipa é constituída por 4 elementos: 2 operadores de vídeo, um assistente e o investigador.

5.1-Funções

O 1º operador de vídeo faz o visionamento de perfil do movimento da criança a efectuar o pontapear.

O 2º operador de vídeo faz o visionamento de costas do movimento da criança a pontapear a bola.

O 1º assistente mede o pontapé efectuado.

O investigador dá a instrução da prova.

5.2-Localização

O 1º operador de vídeo está colocado num ângulo, de forma a poder visionar, de perfil, o pontapé efectuado pela criança, a uma distância de 12,5m.

O 2º operador de vídeo está colocado de costas para a direcção do pontapé, de forma a fazer o visionamento do salto efectuado pela criança, visto de costas.

O 1º assistente está colocado junto da zona de lançamento.

O investigador está colocado ao lado da criança.

6-Avaliação

É medida a distância, da trajectória aérea obtida por cada ensaio em metros com a aproximação ao cm, desde a linha de marcação até ao local de impacto da bola no chão e registada na ficha individual da criança.

O resultado é igual à média aritmética dos resultados dos 5 ensaios.

In, Mourão-Carvalho (2000).

MUITO OBRIGADO PELA COLABORAÇÃO

GUIA DO PROFESSOR

ESTUDO DE INVESTIGAÇÃO PARA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO EM CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO DE INFÂNCIA

LINHA DE INVESTIGAÇÃO:

Desenvolvimento das Habilidades Motoras Fundamentais (fundamental motor skills) de Manipulação.

TEMA:

Desenvolvimento e aprendizagem de Habilidades Motoras Fundamentais de Manipulação (Lançar, Pontapé) em crianças de 3 e 4 anos, associados a diferentes Contextos de Aprendizagem.

OBJECTIVOS / RESUMO DO ESTUDO:

O estudo quase-experimental que nos propomos realizar tem como objectivos fundamentais verificar se os Contextos de Aprendizagem em Situação de Ensino Dirigido e em Situação de Ensino Livre, aplicados através de Unidades Experimentais de Ensino, têm uma relação directa com o progresso alcançado pelos alunos na aquisição de Habilidades Motoras Fundamentais de Manipulação, sujeitos a diferentes estímulos pedagógicos.

Pretendemos também identificar se os Factores Sócio-Culturais, estão associados à aquisição e progressão das Habilidades Motoras Fundamentais de Manipulação com bola, em alunos de 3 e 4 anos.

Procuraremos averiguar as diferenças dos alunos, segundo o progresso alcançado nas Habilidades de Lançar, Pontapear. Também tentaremos estabelecer relações entre o nível de prestação inicial e o nível final, após a aplicação de catorze sessões de uma Unidade Experimental de Ensino, num dos Contextos de Aprendizagem mencionados. Estas sessões irão durar cerca de quatro meses consecutivos, se os alunos tiverem aula de “Ginástica – Educação e Expressão Motora” uma vez por semana.

Serão seleccionados quatro grupos experimentais e um de controlo, de cinco turmas de cinco Jardins de Infância. As turmas seleccionadas assim como os respectivos

professores, surgiram em função da disponibilidade demonstrada e em função do número de turmas de 3 e 4 anos existentes em cada estabelecimento de ensino. O quinto grupo sem estimulação pedagógica, entre os dois momentos de avaliação, será o de controlo.

Serão medidas as prestações motoras dos alunos através do pré-teste e do pós-teste em duas habilidades motoras fundamentais de manipulação (Lançar, Pontapear).

Cada sessão da Unidade experimental de ensino, conduzida pelo Professor ao serviço do Jardim de Infância terá a duração de trinta minutos, direccionadas para a aprendizagem de habilidades manipulativas com bola.

Os testes de prestação do pré-teste e do pós-teste serão medidos através de vídeo, sendo posteriormente analisados apenas pelo autor do estudo, segundo *checklists* com validade empírica. Posteriormente, após análise em vídeo dos testes de prestação motora serão tratados no programa estatístico SPSS 13,0. Numa fase final os dados serão analisados, discutidos e proceder-se-á às respectivas conclusões e recomendações.

Importa realçar que todos os intervenientes terão a confidencialidade que caracteriza estes estudos de investigação. Haverá anonimato para todos os dados recolhidos.

Para Directores, Professores, Educadores, Encarregados de Educação e comunidade em geral, será entregue na Biblioteca/arquivo do Jardim de Infância uma cópia da Tese de Mestrado, no final do estudo, para consulta dos interessados.

Orientadora : PROFESSORA DOUTORA ISABEL MOURÃO CARVALHAL

Aluno de Mestrado : Nuno Xabregas Santos.

TESTES DE AVALIAÇÃO DA PRESTAÇÃO MOTORA DAS HABILIDADES MANIPULATIVAS – LANÇAR EM DISTÂNCIA E PONTAPEAR EM DISTÂNCIA

1- Para o **Lançamento em Distância**, a tarefa será baseada numa prova da *Preschool Test Battery (PTB)* desenvolvida por Morris, Atwater, Williams e Wilmore (1981). Consiste em medir a distância que a criança é capaz de lançar a bola de ténis. A partir de um cesto colocado antes da linha restritiva, a criança é solicitada a agarrar e lançar a bola o mais longe possível para a área de lançamento designada e na direcção de um obstáculo colocado a 20 metros de distância e ao centro do local de realização da prova (Neto, 1989).

2- Para o **Pontapear em Distância**, a prova será medida através de uma adaptação do teste de pontapear à distância de Flichum (1981). Consiste em medir a distância alcançada no pontapear de uma bola imobilizada num local previamente demarcado. Ter-se-á em conta alguns factores que possam influenciar o comportamento de pontapear (Wickstrom, 1977; Dom Morris, 1976) e que têm de ser controlados, como por exemplo o tipo de piso utilizado; o espaço permitido para corrida preparatória; características da bola (dimensão, peso e cor); referência do local de colocação da bola (Neto, 1989).

CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA DE COLABORADORES

A equipa é formada por dois operadores de vídeo, dois assistentes e pelo investigador.

Funções:

O 1º operador de vídeo faz o visionamento de perfil do movimento da criança a efectuar o Lançamento e o Pontapear – Competência do Professor de Educação Física - Nuno Rodrigues.

O 2º operador de vídeo faz o visionamento de costas do movimento da criança a efectuar o Lançamento e o Pontapear. – Competência da Educadora da Turma.

O 1º assistente coloca os blocos numerados, correspondentes aos lançamentos efectuados – Competência da Professor de Educação Física que lecciona as Unidades Ensino.

O investigador dá a instrução da prova – Competência do Professor de Educação Física – Nuno Xabregas.

Localização:

O 1º operador de vídeo está colocado num ângulo, de forma a poder visionar, de perfil, o lançamento efectuado pela criança, a 18m de distância;

O 2º operador de vídeo está colocado de costas, a 10m para a direcção do lançamento, de forma a fazer o visionamento do lançamento efectuado pela criança, visto de costas.

O 1º assistente está colocado ao lado da zona de lançamento.

O investigador está colocado ao lado da zona de balanço.

PROTOCOLO EXPERIMENTAL DE AVALIAÇÃO DA PRESTAÇÃO MOTORA

Lançamento da bola de ténis em distância

1-Objectivo

Medir a distância de lançamento lançando uma bola de ténis.

2-Descrição

A criança é solicitada a pegar uma bola de ténis, colocada num cesto junto à zona de balanço e a lançá-la o mais longe possível, na direcção de um objecto colocado a mais de 20m de distância da zona de lançamento, de forma a que toque no solo dentro da zona de lançamento. A criança poderá dar passos de balanço dentro da zona de balanço, formada por um quadrado com 1,5m de lado, desde que não saia dos seus limites. É estendida uma fita métrica desde a linha restritiva, que corresponde ao lado mais avançado do quadrado. O padrão de lançamento por cima do ombro é considerado preferencial mas não obrigatório.

3-Equipamento

Um cesto

5 bolas de ténis

1 objecto, que indique a direcção do movimento (cone de sinalização)

5 blocos de madeira numerados de 1 a 5 para assinalar a distância alcançada por cada ensaio.

Fita métrica com 30 metros

Instruções da prova

Fichas de registo

2 câmaras de vídeo

4-Administração

Instrução seguida de demonstração.

Instrução: “dentro deste quadrado, vão lançar a bola o mais longe possível, na direcção do cone vermelho, aquele além, de forma a que a bola caia dentro destas linhas. Podem tomar balanço mas não podem ultrapassar esta linha. Perceberam? Eu mostro como se faz”. São dadas referências quanto:

*à colocação correcta do corpo no local de lançamento;

*à visualização do obstáculo para permitir centrar a direcção e a força do movimento;

*à forma correcta de executar o padrão de lançamento

Ensaio: a prova é constituída por cinco ensaios seguidos. Cada criança executa um ensaio de experimentação. Após cada ensaio um ajudante põe a marca respectiva no local de contacto da bola com o solo. A primeira criança a lançar é a que primeiro fez o ensaio de experimentação em segundo lugar e assim sucessivamente.

O ensaio é repetido sempre que:

- *a criança ultrapasse a zona de balanço;
- *a bola se escape da mão na fase prévia ao lançamento;
- *a criança lance a bola com as duas mãos;
- *a bola caia fora da zona de lançamento;
 - *o ajudante não tiver oportunidade de ver o local de contacto da bola com o solo;
- *a bola bata no objecto de direccionamento do lançamento;
- *os operadores não registam em vídeo o lançamento.

5-Constituição da equipa

A equipa é formada por dois operadores de vídeo, dois assistentes e pelo investigador.

5.1-Funções

O 1º operador de vídeo faz o visionamento de perfil do movimento da criança a efectuar o lançamento.

O 2º operador de vídeo faz o visionamento de costas do movimento da criança a efectuar o lançamento.

O 1º assistente coloca os blocos numerados, correspondentes aos lançamentos efectuados.

O investigador dá a instrução da prova.

5.2-Localização

- 1º operador de vídeo está colocado num ângulo, de forma a poder visionar, de perfil, o lançamento efectuado pela criança, a 18m de distância;
- O 2º operador de vídeo está colocado de costas, a 10m para a direcção do lançamento, de forma a fazer o visionamento do lançamento efectuado pela criança, visto de costas.

O 1º assistente está colocado ao lado da zona de lançamento.

O investigador está colocado ao lado da zona de balanço.

6-Avaliação

São medidas as distâncias dos 5 ensaios realizados em metros com a aproximação ao cm, e são registados pela ordem de lançamento na ficha individual. O resultado é obtido pela média aritmética dos resultados dos 5 ensaios.

Pontapear em distância

1-Objectivo

Medir a distância da trajectória aérea da bola, alcançada no pontapear da bola (parada) colocada a uma distância previamente demarcada.

2-Descrição

A criança deverá pontapear uma bola (12cm) com qualquer zona do pé através de corrida preparatória

3-Equipamento

- 1 caixote com cinco bolas
- Fita métrica;
- Fita adesiva para marcar a área de execução do movimento
- 1 objecto, que indique a direcção do movimento (cone de sinalização)
- 5 blocos de madeira numerados de 1 a 5 para assinalar a distância alcançada por cada ensaio.
- Fichas de registo;
- Instruções da prova;
- 2 câmaras de vídeo.

4-Administração

Instrução seguida de demonstração.

Instrução: “vão chutar a bola com muita força para aquela parede, o mais longe possível para a frente, de forma a que a bola caia dentro destas linhas. Podem tomar balanço, mas não podem ultrapassar esta linha. Perceberam? Eu mostro como se faz”.

São dadas referências quanto:

- *à colocação correcta do corpo no local de pontapear;
- *à visualização do obstáculo para permitir centrar a direcção e a força do movimento;
- *à forma correcta de executar o padrão de pontapear

Ensaios: A prova é constituída por 5 ensaios. Cada criança executa um ensaio de experimentação. A primeira criança a pontapear é a que efectuou o ensaio de experimentação, seguindo-se a que fez o ensaio de experimentação em segundo lugar, e assim sucessivamente.

O ensaio é repetido sempre que:

- *a criança não acertou na bola;
- *a criança caiu em cima da bola;
- *a bola foi enviada para fora da zona considerada;
- *a bola não efectue qualquer trajectória aérea;
- *o técnico decida que o ensaio deva ser repetido

5-Constituição da equipa

A equipa é constituída por 4 elementos: 2 operadores de vídeo, um assistente e o investigador.

5.1-Funções

O 1º operador de vídeo faz o visionamento de perfil do movimento da criança a efectuar o pontapear.

O 2º operador de vídeo faz o visionamento de costas do movimento da criança a pontapear a bola.

O 1º assistente mede o pontapé efectuado.

O investigador dá a instrução da prova.

5.2-Localização

O 1º operador de vídeo está colocado num ângulo, de forma a poder visionar, de perfil, o pontapé efectuado pela criança, a uma distância de 12,5m.

O 2º operador de vídeo está colocado de costas para a direcção do pontapé, de forma a fazer o visionamento do salto efectuado pela criança, visto de costas.

O 1º assistente está colocado junto da zona de lançamento.

O investigador está colocado ao lado da criança.

6-Avaliação

É medida a distância, da trajectória aérea obtida por cada ensaio em metros com a aproximação ao cm, desde a linha de marcação até ao local de impacto da bola no chão e registada na ficha individual da criança.

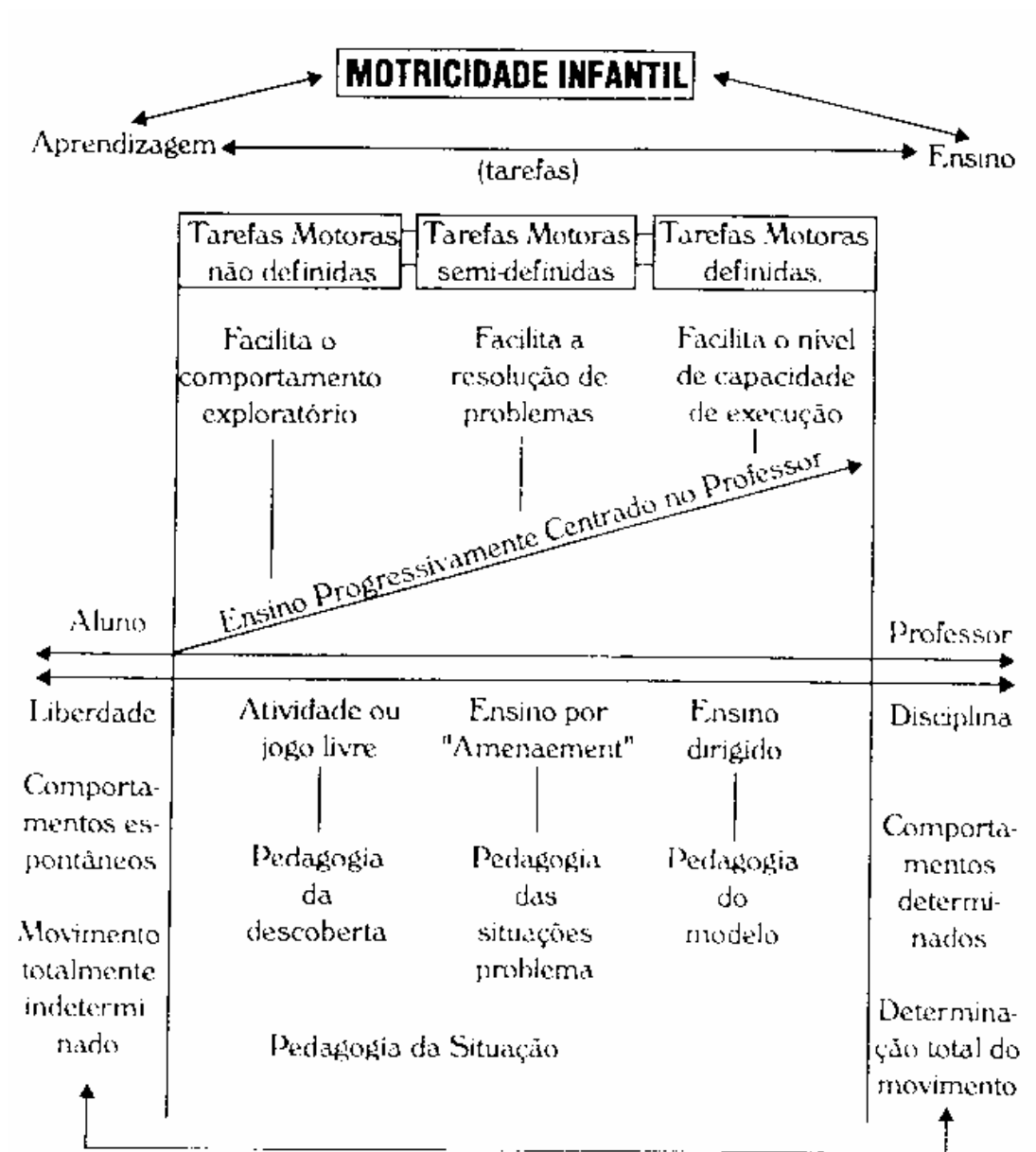
O resultado é igual à média aritmética dos resultados dos 5 ensaios.

In, Mourão-Carvalho (2000). *Efeito da interacção das variáveis sócio-culturais, biológicas e motoras na prestação das habilidades de corrida, lançamento, salto e pontapé em crianças de 7 e 8 anos de idade*. (Dissertação de Doutoramento em Educação Física e Desporto). Vila Real: Universidade de Trás-os-montes e Alto Douro.

MUITO OBRIGADO PELA COLABORAÇÃO

CONTEXTOS DE APRENDIZAGEM EM MOTRICIDADE INFANTIL

Fig 12 – Modelo de Situações Pedagógicas em Motricidade Infantil. In Neto, C. (1995).



CONTEXTO DE APRENDIZAGEM EM SITUAÇÃO DE JOGO LIVRE OU ACTIVIDADE LIVRE

A organização da classe poderá criar um contexto rico em estimulação, permitindo à criança construir progressivamente a sua própria personalidade e responder às suas necessidades naturais. O jogo livre promove a descoberta dos materiais, as relações de orientação no espaço, as possibilidades de movimento diversificado (primeiras experimentações) e a consolidação das relações em grupo. Estes jogos livres são acompanhados de numerosas experiências motoras.

À criança cabe a liberdade de tomar todas as decisões em função do envolvimento físico e material inicialmente criado. O educador tem um papel não interventivo, supervisionando o trabalho da classe.

A situação de actividade livre é entendida como a criação de um contexto inicial a partir do qual é possível a liberdade de acção e movimento em presença dos materiais, a sua escolha e a opção por qualquer actividade ou orientação de comportamento.

A intervenção do educador, caracteriza-se pela disposição inicial dos materiais e a manutenção de uma atitude passiva no decorrer da sessão de trabalho. A variação do meio só é possível pela acção da criança ou grupo de crianças. Por princípio não são fornecidas informações sobre as operações a realizar (meios de acção) nem sobre o fim a atingir (resultado).

O comportamento do educador situa-se na valorização sistemática das iniciativas individuais ou de grupo, quanto às experiências motoras realizadas pelas crianças. Por princípio deverá responder apenas às solicitações que lhe sejam dirigidas, não intervindo voluntariamente no sentido de manipular ou conduzir os projectos que vão acontecendo na classe. Deve no entanto assegurar a estabilidade afectiva-emocional da classe, visto que, em situações livres é usual existirem situações de conflito e disputa de materiais ou equipamentos.

Deverá também controlar eventuais situações de risco ou de conflito que possam ocorrer no grupo, sempre habituais em contextos em que a motricidade mais global e a exploração de materiais acontece de forma regular. Neste sentido, a actividade jogo livre é um momento precioso para que o educador possa manter uma actividade de escuta e observação das características motoras, simbólicas, afectivas e relacionais das crianças. Por último, o educador deve

controlar a interferência de factores exteriores que possam influenciar a actividade na classe.

Considera-se que actividade de exploração livre é uma situação pedagógica de grande riqueza formativa no âmbito da Motricidade Infantil, devido às possibilidades da criança exercer de forma autónoma, o nível de motivação que a , acompanha na exercitação da sua corporalidade.

**QUADRO RESUMO – SITUAÇÃO DE ENSINO ATRAVÉS DA
ACTIVIDADE LIVRE – JOGO LIVRE**

ENSINO LIVRE
<ul style="list-style-type: none"> • O professor define previamente o envolvimento físico e material; • Tem um papel não interventivo supervisionando o trabalho da classe; • A criança tem liberdade de tornar todas as decisões - actividade e orientação de comportamento; • A variação do meio só é possível pela acção da criança ou grupo de crianças; • Não existe informação sobre: <ul style="list-style-type: none"> ➤ O objectivo (resultado a atingir); ➤ Operações a realizar (meios de acção); ➤ Critérios de êxito (níveis de prestação);
FUNÇÕES PREVISÍVEIS
<ol style="list-style-type: none"> 1- Não intervém voluntariamente respondendo apenas a solicitações; 2- Assegura a estabilidade afectivo-emocional da classe; 3- Controla as situações de risco ou de conflito do grupo; 4- Mantém uma atitude de escuta e observação não interferindo na actividade da classe; 5- Controla a interferência de factores externos;

In Neto (1995).

CONTEXTO DE APRENDIZAGEM EM SITUAÇÃO DE ENSINO DIRIGIDO

É determinada pela acção directa do educador (actividade organizada ou do tipo intencional) na condução do processo de ensino. As decisões sobre os padrões de organização e instrução das sessões estão centradas na acção do educador.

A situação caracteriza-se pela criação de um quadro de referências organizado pelo educador na condução da actividade (explicação verbal associada à demonstração, orientação na tarefa, reacções ao comportamento da criança, intervenções de afectividade. etc.) e de formas de organização e gestão da aula, conducentes à criação de oportunidades de aprendizagem de habilidades com elevado nível de sucesso.

A intervenção do educador centra-se no fornecimento de modelos de execução em função dos objectivos definidos da actividade a ensinar ou de formas de aprendizagem de tipo instrutivo. A apresentação de tarefas motoras às crianças, bem como as operações a efectuar e objectivos a atingir, faz-se de forma frequentemente bem definida. Os elementos da tarefa são totalmente definidos pelo educador.

Os comportamentos esperados quanto à intervenção do professor, situa-se ao nível da criação de entusiasmo e de um clima positivo no decorrer das sessões, dinamizando a actividade com um nível de segurança e estabilidade necessário à motivação do trabalho da classe.

O educador deve definir as modalidades de execução das tarefas de acordo com a capacidade de resposta dos alunos (características do seu nível inicial de capacidade). Deverá de igual modo, organizar a classe segundo padrões bem definidos em função das idades em causa. A mobilização do grupo-classe respeitará por princípio um nível de informação sobre o tipo de actividade a desenvolver, as rotinas e organização desejáveis na classe, e a actividade motora propriamente dita. De forma frequente, o educador deverá mobilizar o grupo para a reflexão entre o comportamento esperado e o comportamento realizado, identificando através da participação das crianças os sucessos, as dificuldades e os problemas na realização das tarefas. De preferência, este ensino dirigido

considerará como objectivo central, a estimulação de habilidades ou capacidades motoras fundamentais tendo em referência o nível de estruturação motora do grupo de crianças. A variação e aperfeiçoamento dos níveis de exigência das situações, deverá evoluir progressivamente de formas simples para as mais complexas. O educador deverá ainda apreciar as respostas motoras das crianças, fornecendo indicações sobre futuras repetições da tarefa. A criação de um clima agradável, propício ao trabalho de forma motivadora e empenhada por parte das crianças é uma condição essencial para que a evolução e estruturação da motricidade tenha lugar de forma regular. É importante a existência de uma noção de projecto de trabalho, sendo a estimulação basicamente fornecida pelo educador.

**RECURSOS MATERIAIS NECESSÁRIOS À IMPLEMENTAÇÃO
DAS UNIDADES DE ENSINO, NOS JARDINS DE INFÂNCIA –
Grupos Experimentais**

MATERIAIS	JARDIM INFÂNCIA – CRUZ VERMELHA – J. a		
	EXISTENTES	A COMPRAR	TOTAL NECESSÁRIO
Bolas Grandes (Voleibol)	5	6	11
Bolas Médias (Ginástica rit.)	14	0	11
Bolas Pequenas (Tênis)	1	30	31
Bolas Papel	0	31	31
Balões	0	200	200
Garrafas Plást.	0	31	31
Arcos	20	1	21
Cordas	18	0	6
Pinos/Ringues	12	19	31
Cestos	0	2	2

MATERIAIS	JARDIM INFÂNCIA – SANTA CASA – J. b		
	EXISTENTES	A COMPRAR	TOTAL NECESSÁRIO
Bolas Grandes (Voleibol)	15	0	11
Bolas Médias (Ginástica rit.)	6	5	11
Bolas Pequenas (Tênis)	1	30	31
Bolas Papel	0	31	31
Balões	0	200	200
Garrafas Plást.	0	31	31
Arcos	0	21	21
Cordas	10	0	6
Pinos/Ringues	0	31	31
Cestos	0	2	2

MATERIAIS	JARDIM INFÂNCIA – LUZINHA – J. c		
	EXISTENTES	A COMPRAR	TOTAL NECESSÁRIO
Bolas Grandes (Voleibol)	0	11	11
Bolas Médias (Ginástica rit.)	8	3	11
Bolas Pequenas (Ténis)	0	31	31
Bolas Papel	0	31	31
Balões	0	200	200
Garrafas Plást.	0	31	31
Arcos	18	3	21
Cordas	15	0	6
Pinos/Ringues	25	6	31
Cestos	0	2	2

MATERIAIS	JARDIM INFÂNCIA – BERNARDETTE – J. d		
	EXISTENTES	A COMPRAR	TOTAL NECESSÁRIO
Bolas Grandes (Voleibol)	4	7	11
Bolas Médias (Ginástica rit.)	10	1	11
Bolas Pequenas (Ténis)	50	0	30
Bolas Papel	0	31	31
Balões	0	200	200
Garrafas Plást.	0	31	31
Arcos	41	0	21
Cordas	6	1	6
Pinos/Ringues	28	3	31
Cestos	0	2	2