



**FACULDADE DE EDUCAÇÃO**  
**DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA**  
**LICENCIATURA EM DESENVOLVIMENTO E EDUCAÇÃO DE INFÂNCIA**

**MONOGRAFIA**

**Influência das Actividades Lúdicas no Desenvolvimento Cognitivo de Crianças do 5º ano do Centro Infantil & Colégio Roda Viva no bairro de Magoanine "C", Cidade de Maputo.**

Olga Ngatende Abílio

Maputo, Março de 2025



**FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

**DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA**

**LICENCIATURA EM DESENVOLVIMENTO E EDUCAÇÃO DE INFÂNCIA**

**MONOGRAFIA**

**Influência das Actividades Lúdicas no Desenvolvimento Cognitivo de Crianças do 5º ano do Centro Infantil & Colégio Roda Viva no bairro de Magoanine "C", Cidade de Maputo**

**Autora:** Olga Ngatende Abílio

**Supervisora:** dra. Natércia Palmira De DeusMalauene

**Local de estudo:** Centro Infantil & Colégio Roda Viva, bairro Magoanine "C", Cidade de Maputo

Monografia apresentada ao Departamento de Psicologia como requisito final para obtenção do grau de Licenciatura em Desenvolvimento e Educação de Infância

Maputo, Março de 2025

## **DECLARAÇÃO DE ORIGINALIDADE**

Esta monografia foi julgada suficiente como um dos requisitos para a obtenção do grau de Licenciatura em Desenvolvimento e Educação de Infância e aprovada na sua forma final pelo Curso de Licenciatura em Desenvolvimento e Educação de Infância, Departamento de Psicologia da Faculdade de Educação da Universidade Eduardo Mondlane.

Director do curso

---

(dr.Milton Mucuanga)

## **MEMBROS DE JÚRI DE AVALIAÇÃO**

O presidente do júri

---

O examinador

---

A supervisora

---

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar agradeço, a Deus pelo dom da vida, pela saúde e protecção durante a minha formação académica. Aos meus pais, por todo o esforço investido na minha formação académica, pelo amor e apoio incondicional, por sempre me incentivarem e acreditarem que eu seria capaz de superar os obstáculos que a vida me apresentou, e pelos ensinamentos por eles dados para tornar-me uma pessoa melhor.

Igualmente agradeço aos meus irmãos, especialmente a minha querida irmã Madalena Cristina Abílio pela atenção dedicada quando sempre precisei, pelo amor, pelo apoio incondicional em todos os momentos da minha vida.

Igualmente endereço os meus agradecimentos a minha supervisora dra. Natércia Palmira De Deus Malauene, pela sua disponibilidade para orientar-me, paciência e pelas correcções possíveis para a realização do meu trabalho do fim do curso. A Faculdade de Educação e aos demais docentes pela paciência, sabedoria, compreensão, pelas correcções e ensinamentos, que permitiram-me apresentar um melhor desempenho no meu processo de formação académico.

“Ninguém caminha só”, aos meus colegas do curso pela troca de ideias e ajuda mútua durante estes anos, especialmente a Dinércia Magumane, Lídia Alberto Muchanga, Agostinho Matule, Nilza Fernando pela amizade, pelo companheirismo e apoio incondicional nos momentos mais difíceis na minha caminhada académica. Também aos meus amigos: Vanda Macuvele, Otília Guambe, Sebastiana Tiroso, Nilton Freitas, Estevão Muianga, Maria Madalena e Nilza Chambule, pelo incentivo, carinho, amizade, pelo apoio incondicional nos momentos mais difíceis que precisei.

E por último, agradeço a todos outros que de alguma forma contribuíram para a minha formação académica, sempre me oferecendo apoio e inspiração.

## DEDICATÓRIA

*Dedico esta monografia aos meus pais- Abílio Chamba e Cristina António, ao meu irmão gêmeo (em memória) e igualmente aos meus irmãos caçulas Gimo Abílio e Fernando Abílio.*

## **DECLARAÇÃO DE HONRA**

Eu, Olga Ngatende Abílio, declaro por minha honra que esta monografia que submeto à Faculdade de Educação da Universidade Eduardo, em cumprimento dos requisitos para a obtenção de grau de Licenciatura em Desenvolvimento e Educação de Infância, nunca foi apresentada para a obtenção de qualquer grau acadêmico e que a mesma constitui o resultado do meu labor individual, estando indicados ao longo do texto e nas referências bibliográficas todas as fontes utilizadas.

---

(Olga Ngatende Abílio)

## **RESUMO**

A presente monografia teve como tema influência das actividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo de criança de 5º ano de vida: estudo de caso Centro Infantil & Colégio Roda Viva. Teve como objectivo geral demonstrar a influência das actividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo de crianças de 5º ano de vida. Especificamente, estudou a forma como a actividade lúdica influencia no desenvolvimento cognitivo de crianças do 5º ano do Centro Infantil & Colégio Roda Viva. Em termos metodológicas, o estudo classifica-se como uma pesquisa exploratória, recorrendo á abordagem qualitativo de carácter estudo de caso. A recolha de dados foi realizada através da observação e por uma amostragem não probabilística por conveniência, para além disso, o estudo teve como suporte a pesquisa bibliográfica. Os resultados mostram que as crianças do 5º ano de vida desenvolvem as actividades lúdicas nos tempos livres nos espaços exteriores do centro, também o estudo permite concluir que as actividades lúdicas exercem uma influênciano desenvolvimento cognitivo da criança na idade pré-escolar. Com os resultados sugere-se a realização de mais estudo sobre a influência que as actividades lúdicas têm no desenvolvimento de crianças na idade pré-escolar.

**Palavras-chave:** actividades lúdicas, desenvolvimento cognitivo, brincadeira e jogo

## **LISTA DE ABREVIATURAS**

**CI&CRV**- Centro Infantil e Colégio Roda Viva

**DEI**- Desenvolvimento e Educação de Infância

**DP**- Departamento de Psicologia

**FACED**- Faculdade de Educação

**UEM**- Universidade Eduardo Mondlane

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 1 - Categorização em perspectivas teóricas as actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano

Quadro 2 – Processos cognitivos estimulados nas actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano de vida

Quadro 3- Comportamentos observáveis e características dos movimentos da criança do 5º ano no espaço de brincar.

## Índice

DECLARAÇÃO DE ORIGINALIDADE.....	i
AGRADECIMENTOS .....	ii
DEDICATÓRIA.....	iii
DECLARAÇÃO DE HONRA .....	iv
1. INTRODUÇÃO.....	1
1.2.Formulação do problema .....	3
1.3.Objectivos da pesquisa .....	4
1.3.1.Geral .....	4
1.3.2.Específicos.....	4
1.4.Perguntas de pesquisa.....	4
1.5.Justificativa do estudo .....	5
CAPITULO II: REVISÃO DE LITERATURA .....	6
2. REVISÃO DE LITERATURA .....	6
2.1.Conceitos chaves .....	6
2.2.Classificação de brincadeiras e jogos .....	7
2.2.1.Classificação de Brincadeira na perspectiva de Ferland .....	7
2.2.2.Classificação de brincadeira na perspectiva de Kishimoto .....	9
2.2.3.Classificação de jogo na perspectiva de Chateau .....	10
2.2.4.Classificação de jogo na perspectiva de Piaget .....	11
2.4. A Importância da brincadeira e do jogo no desenvolvimento cognitivo da criança.....	13
CAPÍTULO III:METODOLOGIA.....	14
3.METODOLOGIA.....	14
3.1.Descrição do local de estudo .....	14
3.2. Abordagem metodológica .....	15
3.3. População, amostra e amostragem.....	16
3.4. Técnicas de recolha dados .....	16
3.4.1. Observação .....	16
3.4.2.Pesquisa bibliográfica.....	17

3.4.3. Técnicas de análise de dados .....	17
3.5.Limitações do estudo .....	17
3.6.Questões éticas .....	18
CAPÍTULO IV: APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	19
4.APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS .....	19
4.1.1. Caracterização sócio - demográfico das crianças da amostra do estudo .....	19
4.1.2.Actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5ºano do Centro Infantil e Colégio Roda Viva ano nos tempos livres .....	19
4.1.3.Categorização em perspectivas teóricas as actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano .....	19
4.1.4.Processos cognitivos estimulados nas actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano de vida .....	21
4.1.5.Comportamentos observáveis e características dos movimentos da criança no espaço de brincar .....	24
CAPÍTULO V:CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES .....	26
5.CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES .....	26
5.1.Conclusões.....	26
5.2.Recomendações .....	28
6.Referências bibliográficas .....	29
Anexos .....	32
7.Espaços de brincar do Centro Infantil & Colégio Roda Viva .....	33
Anexo 1. Campo de actividades .....	33
Anexo 2. Pátio .....	33
Anexo 3. Espaço com areia .....	33
Anexo 4: credencial .....	34
Apêndice1: Grelha de observação .....	36

## 1. INTRODUÇÃO

O estudo em destaque foi desenvolvido no âmbito do cumprimento dos requisitos parciais para a obtenção do Grau de Licenciatura do Curso em Desenvolvimento e Educação de Infância (DEI), leccionada pela Faculdade de Educação (Faced) da Universidade Eduardo Mondlane (UEM), Departamento de Psicologia (DP). O presente estudo tem como tema: influência das actividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo de crianças do 5º ano: caso do Centro Infantil & Colégio Roda Viva (CI&CRV).

Actividade lúdica envolve a aprendizagem em todas as proporções sejam, social, cognitiva, relacional e pessoal. Pode transformar e modificar no meio em que está incluída pois actuará de forma crítica, autónoma e activa (Dallabona & Mendes, 2004).

O significado da actividade lúdica na vida da criança deve ser compreendido, quando se considera a totalidade dos aspectos envolvidos: a preparação para a vida, o prazer de actuar livremente, a possibilidade de repetir a experiência, a realização simbólica de desejos. Por isso, é por intermédio das actividades lúdicas que a criança passa a desenvolver a intelectualidade, a auto confiança, a exploração, a curiosidade, raciocínio, a emoção, a imaginação, a atenção, o que favorecerá a ampliação de conceitos e valores (Niles & Socha, 2014).

A actividade lúdica abrange a aprendizagem em todas as dimensões, tanto social, cognitiva relacional e pessoal, e também tem um significado relevante na vida da criança.

Mendes e Dallabona (2004), sublinham que é por intermédio da actividade lúdica que a criança se prepara para a vida assimilando a cultura do meio em que vive, a ela se integrando adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e a aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social, para além de proporcionar prazer e divertimento, pode representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança.

Através das actividades lúdicas, a criança reproduz muitas situações vividas e o seu quotidiano, as quais pela imaginação e pelo faz-de-conta, são reelaboradas, esta representação do quotidiano se dado por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do real, de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões (Mendes e Dallabona, 2004).

Negrine (1994, p.19) citado por Mendes e Dallabona (2004), as contribuições das actividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsicamente vinculadas: a inteligência, a afectividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afectividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança. Todavia, os aspectos acima arrolados precisam serem incluídas na rotina diária das crianças.

A presente monografia é composto por 5 capítulos designadamente: O capítulo I dos elementos introdutórios quefaz menção a introdução, problematização, os objectivos (geral e específicos), as perguntas de pesquisa e a justificativa do estudo. O capítulo II faz referência a revisão da literatura onde inclui conceitos chaves , classificação de brincadeiras e jogos, a importância da brincadeira e do jogo no desenvolvimento cognitivo da criança. O capítulo III Metodologia faz referência a descrição do local de estudo, abordagem metodológica, população, amostra e amostragem, técnicas de recolha e análise de dados e limitações de estudo. O capítulo IV é referente a apresentação e discussão de dados obtidos. O capítulo V faz menção as conclusões e recomendações e por fim temos os elementos pós-textuais (referências bibliográficas, anexos e apêndices).

## **1.2. Formulação do problema**

Nos estabelecimentos de educação infantil é mais frequente a realização das actividades lúdicas do que no ensino fundamental, porém, mesmo naquelas, como se pode verificar, a ludicidade é vista equivocadamente como oposto do dever (ou da seriedade), e fica relegada aos momentos livres, de recreação (Ramos, 2003).

Segundo Leontiev (2014) citado por Carvalho (2016), a actividade lúdica é considerada como a principal actividade no período pré-escolar por ser uma actividade pela qual os processos psíquicos tomam forma ou são reorganizados. Ser a actividade da qual dependem, mais estreitamente, as mudanças psicológicas fundamentais da personalidade infantil e por ser actividade cuja a forma aparecem tipos novos de actividades e o motivo para isso está no processo e não no resultado.

Kishimoto (2011), a brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis sócio - dramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. Ou seja, estimula o desenvolvimento dos processos cognitivos como a imaginação, a linguagem (oral, corporal e gestual), a percepção (visual, auditiva, olfactiva e gustativa) e a atenção.

Nas escolas Reggio Emilia, as brincadeiras e jogos da criança são entendidos como elementos de grande importância para o processo de socialização, aprendizagem, na medida que nele imitam-se as outras crianças e os adultos, assumem-se papéis diversos, experimentam-se comportamentos e emoções, faz-se o uso flexível e articulado das linguagens, colocam-se em um confronto desejo e realidade, imaginação e dados de facto, expectativas e possibilidades efectivas (Comissionne Ministeriale (c.m.), 1995 citado por Ramos, 2003).

Durante as actividades no Centro Infantil & Colégio Roda Viva, constatou-se que crianças do 5º ano realizam actividades lúdicas durante os tempos livres e não nas actividades dirigidas. Essa situação descreve a problemática acima mencionada por Ramos (2003) onde as actividades lúdicas são colocadas em segundo plano pelas instituições de infância e não

constitui a metodologia principal para aprendizagem das mesmas como defendem Ramos (2003) e Carvalho (2016).

Diante desta situação narrada acima definiu-se a seguinte questão que norteia a pesquisa: **De que forma a actividade lúdica influência no desenvolvimento cognitivo de crianças do 5º ano do Centro Infantil & Colégio Roda Viva?**

### **1.3.Objectivos da pesquisa**

#### **1.3.1.Geral**

- Demonstrar a influência das actividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo de crianças de 5º ano do Centro Infantil & Colégio Roda Viva.

#### **1.3.2.Específicos**

- Identificar as actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano no Centro Infantil & Colégio Roda Viva;
- Categorizar em perspectivas teóricas as actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano;
- Descrever os processos cognitivos estimulados nas actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano no Centro Infantil & Colégio Roda Viva;
- Classificar os comportamentos observáveis e características dos movimentos da criança no espaço de brincar.

### **1.4.Perguntas de pesquisa**

- 1- Que actividades lúdicas são desenvolvidas pelas crianças do 5º ano no Centro Infantil & Colégio Roda Viva?
- 2- Que processos cognitivos são estimulados pelas actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano no Centro Infantil & Colégio Roda Viva?
- 3- Quais os espaços do brincar são utilizadas pelas crianças no Centro Infantil & Colégio Roda Viva?

- 4- Quais os comportamentos observáveis e características dos movimentos da criança no espaço de brincar?

### **1.5. Justificativa do estudo**

A escolha do tema deve-se ao facto da pesquisadora, no exercício das suas funções como educadora no Centro Infantil & Colégio Roda Viva observou que, as crianças durante o tempo livre realizam actividades lúdicas. Também deve-se ao facto da importância do tema para a área de formação e de profissão da pesquisadora, pois tem uma grande valia aprender mais sobre o mesmo.

Na perspectiva social este estudo é relevante para elucidar os cuidadores, pais ou encarregados de educação de crianças até 5º ano a valorizar as actividades lúdicas e saber a sua influência no desenvolvimento cognitivo dos seus educandos. A pesquisa é relevante nesta perspectiva, principalmente para os educadores de infância em exercício para que possam adoptar a ludicidade nas actividades dirigidas a partir dos benefícios indicados pela literatura.

Finalmente o presente estudo é pertinente na perspectiva académica porque servirá de fonte de consulta para os profissionais de DEI, de outras áreas de estudo e incremento de conhecimentos ligadas as actividades lúdicas, também vai fornecer aos académicos uma visão ampla em relação as actividades lúdicas para a criança na pré-escola, de modo, a incorporar esta temática de forma prática durante a formação destes profissionais.

## **CAPITULO II: REVISÃO DE LITERATURA**

### **2. REVISÃO DE LITERATURA**

#### **2.1. Conceitos chaves**

##### **a) Desenvolvimento cognitivo**

Segundo Colletal (2004), Desenvolvimento cognitivo é uma sucessão de estágios e subestágios, caracterizados pela forma particular de como os esquemas de acção ou conceptuais se organizam e se combinam entre si formando estruturas.

Para Papalia &Feldman (2013), Desenvolvimento cognitivo é o padrão de mudança nas habilidades mentais, tais como aprendizagem, atenção, memória, linguagem, pensamento, raciocínio e criatividade.

Para presente pesquisa desenvolvimento cognitivo refere-se as alterações que acontecem a nível das habilidades cognitivas tendo em conta os estágios de desenvolvimento.

##### **b) Actividades lúdicas**

Na perspectiva de Bazílio & Soares (2005), actividade lúdica é uma acção que gera um mínimo de divertimento, para além de proporcionar, liberdade, prazer e diversão, funcionam como treinamento, na infância das funções psicológicas e psíquicas.

Actividade lúdica é uma acção divertida, relacionada aos jogos, seja qual for o contexto linguístico, com ou sem a presença de regras, sem considerar o objecto em volta desta acção (Soares, 2004 citado por Evangelista e Soares, 2011).

Logo, para esta pesquisa actividade lúdica refere-se as diferentes acções que proporcionam divertimento e prazer a criança com (jogos) ou sem (brincadeiras) presença de regras.

##### **c) Brincadeira**

Na visão de Wajskop (2005), Brincadeira é uma actividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos.

Para Kishimoto (2011) citado por Kiya (2014), Brincadeira é a acção que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na acção lúdica.

Portanto brincadeira é uma actividade que busca, colocar a criança numa acção lúdica e a reproduzir as acções dos adultos de forma não estruturada.

#### **d) Jogo**

De acordo com Huizinga (2000), Jogo é uma actividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana.

Segundo Dohme (2004), Jogo é a maneira natural de as crianças interagirem entre si, vivenciando situações, manifestando indagações, formulando estratégias e verificando seus acertos e erros, e poderem, através deles, reformularem, sem qualquer punição, o seu planeamento e as novas acções.

Por isso, para a presente pesquisa o jogo define-se como uma ocupação voluntária ou forma natural que, as crianças têm de manifestar seus acertos e erros e que envolve regras dentro de certo tempo e espaço.

### **2.2. Classificação de brincadeiras e jogos**

#### **2.2.1. Classificação de Brincadeira na perspectiva de Ferland**

a) Brincadeira solitária é aquela que decorre durante o seu primeiro ano de vida, onde o bebé não manifesta um interesse particular pelas outras crianças, por vezes o fazem rir ou sorrir mas não mais do que qualquer outra pessoa do seu meio. Na maioria das vezes, o bebé brinca sozinho ou com e a sua energia está concentrada na descoberta do seu próprio corpo e dos objectos circundantes (Ferland, 2006).

b) Brincadeira paralela inicia a partir dos 12 meses. A criança começa gradualmente a interessar-se pelos pares, de início por curiosidade e de seguida como potenciais parceiros.

Por volta dos 18 meses, a criança observa os outros a agir, sem por isso partilhar das suas brincadeiras onde o seu prazer deriva do simples facto de estar ao seu lado: trata-se da brincadeira paralela. Observa o que fazem, como fazem, como brincam, como lhes reagem os adultos e aprende gradualmente como se comportar junto dos outros, preparando-se para integrar os seus jogos( Ferland, 2006).

Esta brincadeira paralela é a fonte de aprendizagem para a criança: permite-lhe conhecer os outros, que se tornam de certa forma modelos a imitar. A criança é sensível à dor do outro e tenta voluntariamente consola-lo quando chora, por exemplo oferecendo-lhe um brinquedo ou acariciando-o(Ferland, 2006).

c) Brincadeira associativa ocorre por volta dos 3 anos, onde as crianças conseguem brincar juntas sem problemas durante alguns minutos, e ainda centrado no seu ponto de vista, têm dificuldade em compreender que os outros vejam as coisas de forma diferente. Tudo se torna mais fácil quando a criança tem apenas um colega de brincadeira. Nesta idade a criança prefere brincar com um amigo do que com vários (Ferland, 2006).

d) Brincadeira cooperativa, inicia por volta dos 4-5 anos, em que o egocentrismo diminui e a criança toma gradualmente a consciência dos direitos dos outros, aprende a partilhar, a esperar pela sua vez e a ter prazer junto deles. Nesta idade, a criança coopera nas brincadeiras em grupo, em que cada um desempenha um papel: um será o agricultor e outro o vendedor (Ferland, 2006).

Segundo Ferland (2006), a criança compreende melhor o princípio da ajuda e está disposto a cedências, continuando a marcar o seu lugar no seio do grupo. Ainda experimenta dificuldade em integrar uma equipa desportiva, as suas capacidades para seguir regras precisas e a sua opinião para interagir com os outros não estão suficientemente desenvolvidas para que aja de modo harmonioso num contexto de competição.

### **2.2.2. Classificação de brincadeira na perspectiva de Kishimoto**

a) Brincadeiras tradicionais infantis filiadas ao folclore incorporam a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo, pela oralidade. Por isso considerando como parte da cultura popular, essa modalidade de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. A brincadeira tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade (Kishimoto, 2011).

Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais brincadeiras explica-se pelo poder da expressão oral, enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico da situação imaginária ( Kishimoto, 2011).

b) Brincadeira de faz-de-conta também conhecida como simbólica, de representação de papéis sócio - dramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação e da linguagem em torno de 2/3 anos, quando a criança começa a alterar o significado dos objectos, dos eventos, a expressar, seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social.

O faz-de-conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras. É importante registrar que, o conteúdo do imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças em diferentes contextos. Ideias e acções adquiridas pelas crianças provém do mundo social, incluindo a família e o seu círculo de relacionamento, o currículo apresentado pela escola, as ideias discutidas em classe, os materiais e os pares, e ao brincar de faz de conta a criança está aprendendo a criar símbolos ( Kishimoto, 2011).

c) Brincadeira de construção- os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades da criança, construído, transformando e destruindo, a criança expressa seu imaginário, seus problemas e permite aos terapeutas o diagnóstico de dificuldades de adaptação, bem como a educadores o estímulo da imaginação infantil e o desenvolvimento afectivo e intelectual ( Kishimoto, 2011).

O jogo de construção tem uma estreita relação com o de faz de conta. Não se trata de manipular livremente tijolinhos de construção, mas de construir casas, móveis ou cenários para brincadeiras simbólicas. As construções se transformam em temas de brincadeiras e evoluem na complexidade conforme o desenvolvimento da criança ( Kishimoto, 2011).

### **2.2.3.Classificação de jogo na perspectiva de Chateau**

De acordo com Lima (2008), Chateau (1987) elabora uma classificação bem ampla dos jogos, que são:

- a) Jogos funcionais- manifestam-se por volta dos três meses e prosseguem até aos sete anos. A criança repete gestos, realiza reacções circulares deforma espontânea.
- b) Jogos hedonísticos- aparecem por volta do primeiro ano e permanecem até três anos. São jogos que acriança busca se dar o prazer na execução, por exemplo provocar um ruído, um movimento em busca dessa sensação.
- c) Jogo com novo - aparece por volta de um e segue até a puberdade. São actividades de natureza tipicamente humana. A criança explora e manipula o seu corpo e corpo dos outros, realizando jogos de exploração com os elementos da natureza e objectos.
- d) Jogos de destruição- iniciam antes de um ano e segue até os doze anos, aproximadamente. Constituem outra categoria que antecede os jogos regrados, a criança é atraída pelo prazer de destruir algo.
- e) Jogos de desordem e euforia - começam por volta dos quatro e permanecem até aos doze anos. A criança agita, grita o mais alto possível, ri alto e cai junto com seus pares.

- f) Jogos figurativos ou de imitação-têm seu início por volta do primeiro ano e permanecem até aos doze anos. São actividades lúdicas de imitações e de pessoas com quais a criança convive e pode verificar a presença de regras.
- g) Jogos de construção - começam por volta dos dois anos e segue até os treze anos. Compõem outra categoria e são regidos por uma certa ordem, neles, as crianças organizam objectos, estruturam, formam e realizam esquemas geométricos.
- h) Jogos de regras arbitrárias - têm o seu início por volta dos dois anos e permanecem até os treze anos. Nesses jogos, além da presença de regras, a criança começa a adquirir competência para flexibilizar e criar novas regras.
- i) Jogo de valentia - manifesta-se na criança a partir dos sete anos aproximadamente. Nesses jogos, as crianças se testam e cada uma procura mostrar o seu valor e ainda demonstram dificuldades na organização e condução das actividades.
- j) Jogos de competição são actividades que predominam no final da infância, por volta dos oito anos de idade. As crianças demonstram capacidade de organizar um grupo, domínio de regras e promove jogos que envolvem a competição e a cooperação.
- k) Jogo de cerimónias e danças - inicia por voltados quatro e permanecem até os trezeanos. São actividades de brincadeiras de roda, danças, brincadeiras rítmicas que envolvem representações diversas: casamento, escolha e eliminação de parceiros.

#### **2.2.4. Classificação de jogo na perspectiva de Piaget**

Segundo Maluf (2004), Piaget em 1975 dedicou-se a estudar os jogos e chegou a estabelecer uma classificação deles de acordo com a evolução das estruturas metais:

Jogos de exercício (0-2 anos) - sensório motor- a principal característica da acção exercida pela criança no período sensório-motor são a satisfação de suas necessidades. Aos poucos ela vai ampliando seus esquemas, adquirindo cada vez mais a possibilidade de garantir prazer por intermédio de suas acções. O bebé mama não apenas para sobreviver, mas porque descobre prazer ai mamando, à medida que satisfaz a sua fome. O exercício de sugar a chupeta dá prazer.

A cada nova aprendizagem voltamos a utilizar jogos de exercícios, necessários à formação de esquemas de acção importante ao nosso desempenho ( Maluf , 2004).

Jogos simbólicos (2 a 7anos)- pré-operatório- a criança já é capaz de encontrar o mesmo prazer que tinha anteriormente no jogo de exercício, lidando agora com símbolos. Os jogos simbólicos têm as seguintes características:

- Liberdade total de regras (a não ser aquelas criadas pela própria criança);
- Desenvolvimento da imaginação e da fantasia;
- Ausência de objectivo (brincar pelo prazer de brincar);
- Ausência de uma lógica da realidade; e
- Assimilação da realidade do eu (a criança adapta a realidade a seus desejos ( Maluf , 2004).

Jogos de regras -pressupõem uma situação-problema, uma competição por sua resolução e uma premiação advinda desta resolução. As regras orientam as acções dos competidores, estabelecem os seus limites de acção, dispõem sobre as penalidades e recompensas. As regras são as leis do jogo.

De acordo com Maluf (2004), para ser enquadrado como jogo de regras é necessário, portanto, que:

- Haja um objectivo claro a ser alcançado;
- Existam regras dispendo sobre este objectivo;
- Existam intenções opostas dos competidores; e
- Haja a possibilidade de cada competidor levantar estratégias de acção.

Os jogos de regras são necessários para que as convenções sociais e os valores morais de uma cultura sejam transmitidos a seus membros. No jogo de regras o resultado actividade é alcançado apenas pelo cumprimento das normas do jogo e, uma vez que tais normas estão à disposição de todos os participantes, envolverá competição, perdedores, ganhadores, o que

vai implicar numa autonomia sobre o seu comportamento e uma auto-avaliação da criança em relação aos demais envolvidos no jogo ( Maluf, 2004).

#### **2.4. A Importância da brincadeira e do jogo no desenvolvimento cognitivo da criança**

O desenvolvimento cognitivo está associado ao conjunto de modificações relacionadas às capacidades da mente, que está associado ao pensamento, memória, linguagem, criatividade e princípios morais. Desta forma, através das brincadeiras e dos jogos principalmente aqueles realizados de forma colectiva, pode proporcionar a estimulação da linguagem, através da aquisição de palavras novas como também proporcionar o desenvolvimento da capacidade de imitação, atenção, imaginação e memória (Strieski, 2018 citado por Bezerra & Alves, 2023).

No desenvolvimento da criança, os jogos e as brincadeiras podem ser uma forma de representar algo que já viveu ou já viu. Normalmente as brincadeiras podem se fazer presente como uma forma de demonstrar sua realidade e a oportunidade de mudar aquilo que se viveu para algo melhor que se deseja viver (Magalhães et al, 2013).

Os jogos e as brincadeiras são de suma importância no processo do desenvolvimento da criança, ao proporcionar uma reflexão a respeito do contexto no qual esta inserido e contestar as regras impostas como também as funções exercidas por cada participante e são meios relevantes que podem ser usados para contribuir no desenvolvimento cognitivo (Silva, 2018).

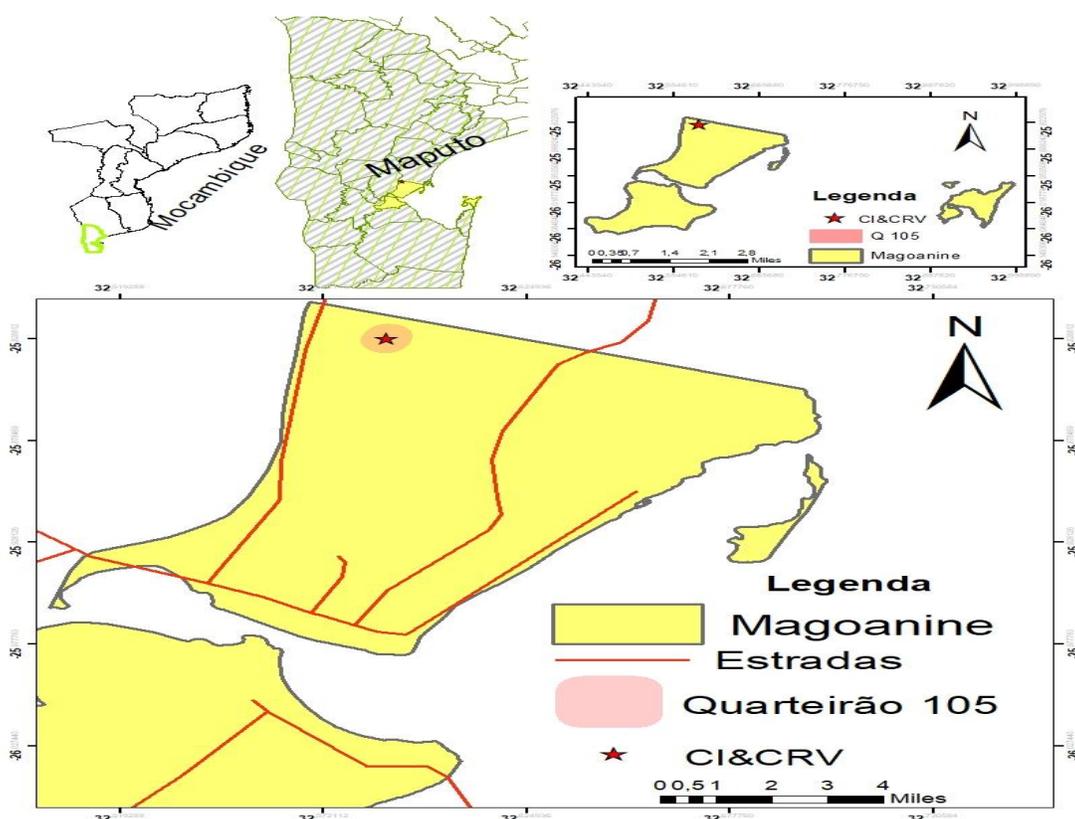
É nas brincadeiras que se analisam vários aspectos da criança, pois este é o momento em que elas se expressam, interagem entre si e com os outros, ou seja, é nesse momento e aprendem a não considerar isso como um acto obrigatório, mas como acto prazeroso (Friedman, 2006 citado por Magalhães et al, 2013).

## CAPÍTULO III:METODOLOGIA

### 3.METODOLOGIA

#### 3.1.Descrição do local de estudo

O estudo foi desenvolvido na cidade de Maputo, Centro infantil & Colégio Roda Viva, situado no distrito de Kamubukwana, casa n° 5, bairro de Magoanine “C”, ruan°7 e quarteirão 105.



Figural:Mapa de enquadramento

Adaptado pela autora (2023)

O Centro Infantil & Colégio Roda Viva é uma instituição de educação pré-escolar e escolar de direito privado e de responsabilidade limitada, localiza-se no distrito de Kamubukwanana cidade de Maputo, C.N° 5, Q-105, bairro de Magoanine “C”. Limita-se a

norte pela vila Olímpica, a sul pela padaria Djamiane, a este pelo Chapa Inglês e a oeste – pelo Cemitério Kawaxidjuku.

De acordo com a directora pedagógica do centro, o mesmo foi construído em 2014 com objectivo de acolher crianças dos 2-5 anos de idade, tendo iniciado as suas actividades em 2016 com 5 crianças. Com o decorrer das actividades, mais pais e encarregados de educação foram tomando conhecimento da existência do centro, e progressivamente foram inscrevendo as suas crianças. E de 2016 a 2018, a instituição desenvolvia actividades viradas, exclusivamente, ao ensino pré-primário e chamava-se Centro Infantil Roda Viva. Em 2019, introduziu-se a 1ª e 2ª classe, facto que levou a mudança de nome da instituição para Centro infantil & Colégio Roda Viva. Actualmente, o Centro tem 116 crianças do 3º a 5º ano.

### **3.2. Abordagem metodológica**

Na pesquisa qualitativa são adoptados vários tipos de abordagens, de acordo com que deve ser pesquisado e do interesse do pesquisador. Dessa forma, para esta pesquisa optou-se pelo estudo de caso que é uma investigação empírica que investiga um fenómeno dentro de seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenómeno e o contexto não estão claramente definidos (Yin, 2001).

Quanto à natureza, a presente pesquisa foi de natureza qualitativa. Na visão de Prodanov& Freitas (2013), pesquisa qualitativa-considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objectivo e a subjectividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. Esta não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte directa para colecta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave.

Quanto aos objectivos, a presente pesquisa foi de carácter exploratória. Na visão de Selltitzetal (1965) citado Oliveira (2011), estudos exploratórios são todos aqueles que buscam descobrir ideias e intuições, na tentativa de adquirir maior familiaridade com o

fenómeno pesquisado, além disso possibilitam aumentar o conhecimento do pesquisador sobre os factos.

### **3.3. População, Amostra e Amostragem**

População (ou universo da pesquisa) é a totalidade de indivíduos que possuem as mesmas características definidas para um determinado estudo (Prodanov& Freitas, 2013). A população considerada para a determinação da amostra para a pesquisa é de 37 crianças dos quais 15 do sexo masculino e 22 do sexo feminino do 5º ano de idade, que frequentam o Centro Infantil & Colégio Roda Viva.

Amostra é uma parcela convenientemente seleccionada do universo (população) (Marconi &Lakatos, 2003). Do universo da população de 37 crianças foram seleccionadas por conveniência 24 crianças (10 do sexo masculino e 14 do sexo feminino), para recolher os dados da análise. Para a determinação da amostra usou-se a amostragem não probabilística por conveniência. A inclusão destas crianças na pesquisa foi feita na base da autorização da instituição.

A amostragem da pesquisa é não probabilística por acessibilidade ou por conveniência, Prodanov& Freitas (2013), afirmam que, o pesquisador selecciona os elementos a que tem acesso admitindo que esses possam, de alguma forma, representar o universo e é aplicado esse tipo de amostragem em estudos exploratórios ou qualitativos.

### **3.4. Técnicas de recolha dados**

#### **3.4.1. Observação**

Observação é uma técnica de colecta de dados para conseguir informações utilizando os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade, não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar os factos ou fenómenos que deseja estudar (Marconi & Lakatos, 2011). A observação foi usada para colher informações relacionadas as actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano, os processos cognitivos estimulados nas actividades lúdicas desenvolvidas pelas mesmas no Centro Infantil &

Colégio Roda Viva e os comportamentos observáveis e características dos movimentos da criança no espaço de brincar.

### **3.4.2. Pesquisa bibliográfica**

Pesquisa bibliográfica- constituída a partir do material já publicado como: livros, revistas, publicações em periódicas, artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objectivo de colocar o pesquisador e contacto directo com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa (Prodanov& Freitas, 2013).

### **3.4.3. Técnicas de análise de dados**

Quanto a técnica de análise de dados foi de cunho análise do conteúdo. A análise de conteúdo é um conjunto de técnicas de análise de comunicações visando a obter por procedimentos, sistemáticas e objectivos de descrição de conteúdo de mensagens, indicadores que permitem a inferência de conhecimentos às condições relativos de produção ou recepção dessas mensagens (Bardin, 1977 p. 42 citado por Oliveira, 2011).

De seguida, os dados foram recolhidos e analisados através da técnica de análise de conteúdo, para facilitar numa análise mais compreensível e coerente, alguns resultados foram apresentados em quadros.

### **3.5. Limitações do estudo**

Ao longo de um processo investigativo sabemos que existem muitas limitações, para o presente estudo foi possível constatar a seguintes limitações:

- Dificuldade para estabelecer o contacto com o grupo alvo do 5ºano de vida devido a dupla função de educadora e pesquisadora;
- A escassez de livros na biblioteca em números suficientes revelou-se como uma dificuldade porque os mesmos não estavam disponíveis.

### **3.6. Questões éticas**

Na primeira fase, a pesquisadora solicitou uma credencial ( anexo 4 )no registo académico da faculdade de Educação ( FACED) da Universidade Eduardo Mondlane (UEM), para a devida autorização e para a realização da pesquisa no Centro Infantil & Colégio Roda Viva. Depois desta fase, tendo sido autorizada, a pesquisadora prosseguiu com as observações das actividades lúdicas que foram realizadas nos espaços de brincar do Centro Infantil & Colégio Roda Viva.

## **CAPÍTULO IV: APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

### **4. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

#### **4.1.1. Caracterização sócio - demográfico das crianças da amostra do estudo**

A caracterização da amostra foi feita tendo em conta o grupo de vida, tendo se constatado que 10 são do sexo masculino e 14 do sexo feminino. Na nossa amostra, constatou-se que a sua maioria era do sexo feminino. E todas essas crianças frequentam 5º ano de vida.

#### **4.1.2. Actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano do Centro Infantil e Colégio Roda Viva ano nos tempos livres**

No primeiro objectivo da nossa pesquisa pretendia-se identificar as actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano no Centro Infantil & Colégio Roda Viva, para tal utilizou-se a observação. Com a observação constatou-se que, as crianças realizam as actividades lúdicas como: neca, jogo de bambolé, jogo de cadeira, jogo com a bola, faz-de-conta e escorregar. Estas actividades realizam-se no pátio, espaço com areia e no campo de actividades no período de tarde com a duração média de 20 minutos e com supervisão das educadoras.

De acordo com os resultados acima arrolados acerca das actividades livres desenvolvidas no Centro Infantil & Colégio Roda Viva, não corresponde á nenhuma das actividades livres sugeridas pelo programa educativo, e ainda relativamente a duração das actividades livres, não vai de acordo com o que é sugerido pelo programa educativo Drividale (2012), pois, segundo o mesmo as actividades livres são realizadas em dois períodos nomeadamente: no período de manhã têm a duração de 1h e 10 minutos (9:50-11:00) e no período de tarde também têm a duração de 1h e 10 minutos (14:30-15:40).

#### **4.1.3. Categorização em perspectivas teóricas as actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano**

No Segundo objectivo da nossa pesquisa pretendia-se categorizar em perspectivas teóricas as actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano, para tal referem-se quatro teóricos a saber Chateau, Piaget, Ferland e Kishimoto.

Quadro 1. Categorização em perspectivas teóricas as actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano

Actividades lúdicas			
Chateau (1987)	Piaget (1975)	Ferland (2006)	Kishimoto (2011)
Jogos com novo	Jogos simbólicos	Brincadeira cooperativa	Brincadeira faz-de-conta
Jogos de destruição			Brincadeira de construção
Jogos figurativos ou imitação			
Jogos de construção			
Jogos de regras arbitrárias			
Jogos de cerimónias e danças			

De acordo com o quadro acima, as actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano de vida são: jogos com novo, jogos de destruição, jogos figurativos ou imitação, jogos de construção, jogos de regras arbitrárias, jogos de cerimónias e danças, jogos simbólicos, brincadeira cooperativa, brincadeira de faz de conta e brincadeira de construção.

Enquanto a classificação de Piaget e Chateau refere-se à evolução do jogo no desenvolvimento individual. Ferland (2006) classificou as brincadeiras em 4 tipos: brincadeira solitária, brincadeira paralela, brincadeira associativa e brincadeira cooperativa e estuda as brincadeiras desde o primeiro ano de vida até aos 5 anos. Para Kishimoto, o jogo é compreendido através de significados atribuídos de cultura para cultura, pelas regras e objectos que o caracterizam, e ainda classificou a brincadeira em 3 tipos: brincadeiras tradicionais infantis, brincadeira faz-de-conta e brincadeira de construção.

Segundo Chateau 1987, o jogo depende mais da idade do que da experiência e pode notar-se que na sua classificação cada tipo descrito é semelhante à anterior, apresenta a sua classificação de forma extensa e detalhada, que considera divididos os jogos em 11 tipos que vão desde os jogos funcionais, jogos hedonísticos, jogos com novo, jogos de

destruição, jogos de desordem e euforia, jogos figurativos ou de imitação, jogo de construção, jogos de regras arbitrárias, jogo de valentia, jogo de competição, até os jogos de cerimónias e danças. Piaget classificou os jogos em três tipos: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogo de regras.

Contudo, as actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano de vida segundo os 4 teóricos são: jogos com novo, jogos de destruição, jogos figurativos ou imitação, jogos de construção, jogos de regras arbitrárias, jogos de cerimónias e danças, jogos simbólicos, brincadeira cooperativa, brincadeira faz de conta e brincadeira de construção.

#### **4.1.4. Processos cognitivos estimulados nas actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano de vida**

No terceiro objectivo da nossa pesquisa, pretendia-se descrever os processos cognitivos estimulados nas actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças de 5º ano de vida no Centro Infantil & Colégio Roda Viva. Os resultados obtidos indicam que os processos cognitivos estimulados nas actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano de vida são: imaginação, percepção, raciocínio lógico, linguagem, a atenção e a memória como ilustra o quadro 2 abaixo:

Quadro 2. Processos cognitivos estimulados nas actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano de vida

Actividade lúdica	Processos cognitivos	Observação
Faz de conta	Imaginação, linguagem ( oral Corporal e gestual) Percepção (visual, auditiva, olfactiva e gustativa) e atenção	Todas as actividades lúdicas eram desenvolvidas por ambos sexos.
Jogo de bambolé	Atenção, linguagem e memória	

Neca	Atenção, percepção visual, linguagem, raciocínio lógico e memória
Jogo de cadeira	Atenção, linguagem, percepção e memória
Jogo com a bola	Atenção, (percepção visual, auditiva e tátil), linguagem e imaginação
Escorrega	Linguagem, percepção e atenção

---

O quadro acima ilustra a actividade lúdica e os processos cognitivos estimulados por cada actividade.

Linguagem- na idade pré-escolar, a criança compreende bem linguagem e a utiliza para se comunicar com os que a rodeiam, mais ainda não é capaz realizar operações complexas mediante as instruções verbais. As indicações do adulto pode estimular - lá, a começar uma operação ou a abandona- lá. Nessa idade, linguagem da criança acompanha sua operação e fórmula a seus resultados, mas ainda não planeja nem regula a operação. Mediante as explicações verbais do adulto a criança são mais duradouras: a criança recebe as instruções, compreende-as, começa a agir correctamente e não requer que lhe indiquem cada movimento (Rabatini, 2016).

É sabido que os estímulos oferecidos as crianças durante a primeira infância tem impacto no desenvolvimento da linguagem e é por essa razão, os ambientes familiares e escolares devem ser ricos em experiências, diálogos e actividades que oferecem a possibilidade de se desenvolver de forma global (Bezzon, 2021). Os resultados mostra que a linguagem é estimulada em todas actividades lúdicas como mostra a tabela 3, o que não descreve a situação descrita pelo Rabatini (2016) e Bezzon (2021), onde a linguagem depende do ambiente em que a criança está inserida.

Atenção é uma atitude mental onde a actividade psíquica é concentrada sobre um estímulo específico. Esse estímulo pode ser uma sensação, uma percepção, uma representação, algo que de algum modo afecte o sujeito. E a atenção é totalmente determinada pelas condições

primárias dos objectos, com a beleza e a novidade (Ballone, 2010 citado por Rabatini, 2016). Os resultados mostram que a atenção é o segundo processo cognitivo mais estimulado das actividades lúdicas e segundo os autores acima citado a atenção da criança depende ou é determinada pelas condições dos objectos.

Percepção é um processo cognitivo, uma forma de conhecer o mundo. E é através da percepção em que a cognição e a realidade encontram-se, é a actividade cognitiva mais básica da qual surgem todas as outras. É um processo complexo que, depende tanto do meio ambiente, como da pessoa que o percebe (Davidoff, 2001). Os resultados mostram que Percepção é o terceiro processo cognitivo mais estimulado das actividades lúdicas, descreve o que segundo autor supracitado que, a percepção depende do meio ambiente como da pessoa que o percebe.

Memória- em fases iniciais da infância, a memória é uma das funções psicológicas centrais, em torno da qual se constroem todas as outras funções, e a criança na idade pré-escolar, entre 4-6 anos, possui uma memória natural, constituída por imagens deixadas pelas impressões sensoriais e perceptivas. A criança não é capaz de realizar formas intencionais de memorização se não for ensinada a realizar tal tarefa (Vigotski, 2010 citado por Escudeiro, 2014). Segundo os resultados a memória é estimulada nas actividades lúdicas, criam concordância com o que os autores defendem, onde a criança para memorizar deve ser ensinada a realizar uma determinada tarefa.

Imaginação - tem uma função importante no comportamento e no desenvolvimento humana. A imaginação transforma-se em meio de ampliação da experiência de um indivíduo porque, tendo como base a narração ou descrição do outrem, ele pode imaginar o que não viu e o que não vivenciou completamente em sua experiência pessoal, é por isso é configurada, a imaginação é uma condição totalmente necessária para quase toda actividade mental humana (Smolka, 2010, p. 25). Os resultados mostra que imaginação é estimulada nas actividades lúdicas como mostra a tabela 3, o que descreve a situação descrita por Smolka (2010, p. 25).

Raciocínio lógico é a capacidade de específica de lidar mentalmente com as informações disponíveis, encontrando associações entre elas semelhanças, diferenças, correlações e relações de casualidade, o que torna possível tomar decisões adequadas às situações (Bastazini & Morri, 2014). De acordo com os resultados raciocínio lógico é estimulado na neca.

#### 4.1.5. Comportamentos observáveis e características dos movimentos da criança no espaço de brincar

Os resultados foram obtidos através da observação feita no Centro Infantil e Colégio Roda Viva entre as datas 18-21 do mês de Setembro, do ano 2023, conforme ilustra o quadro 3.

Espaço do brincar	Comportamentos observáveis	Características dos Movimentos observados
Pátio	saltar, correr, girar, andar empurrar, sentar, arrancar, lançar, chutar, transportar objectos, arrastar	movimentos locomotores manipulativos e posturais
Espaço com areia	escorregar, correr, sentar, pegar, sacudir, subir, descer, encher e despejar, deixar cair andar, levantar, construir casas, fazer bolo com areia	movimentos locomotores, de postura e manipulativos
Campo de actividades	correr, saltar, girar, empurrar, sentar, chutar, lançar, ficar de pé gatinhar, encostar, deitar-se no chão pegar	movimentos locomotores, de postura e manipulativos

Quadro 3. Comportamentos observáveis e características dos movimentos da criança do 5º ano no espaço de brincar

O quadro acima ilustra os espaços de brincar, comportamentos observáveis e as características dos movimentos no espaço de brincar. No espaço com areia- as crianças realizam actividades livres tais como: faz de conta e escorregar; Pátio- as crianças realizam actividades livres tais como: jogo de cadeira, jogo de bambolé e neca; No campo de actividades as crianças realizam as seguintes actividades livres: jogo com a bola e jogo de bambolé. É notório os movimentos locomotores, manipulativos e posturais no jogo de cadeira, jogo de bambolé e neca; os movimentos locomotores, posturais e manipulativos no faz-de-conta e escorregar.

Os espaços onde são realizadas as actividades lúdicas devem ser apelativas, estimulantes, ricos em materiais e dispor de espaço livre para a criação e a iniciativa de correr. Na actividade lúdica é de extrema importância o espaço em que esta decorre pois, a criança para brincar precisa num espaço adequado, seguro e agradável (Silva, 2010).

De acordo com Neto e Marques (2004), as crianças devem usufruir, frequentemente, de actividades motoras (posturais, locomotoras e manipulativas), em espaços com características diferentes, uma vez serem decisivas no processo de desenvolvimento e aprendizagem de habilidades motoras e capacidades físicas. Os espaços de brincar ou onde são realizadas as actividades lúdicas para além, de serem estimulantes devem também proporcionar as crianças diferentes características e permitir com que as crianças possam realizar os diferentes movimentos posturais, locomotores e manipulativas.

## **CAPÍTULO V: CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES**

### **5.CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES**

#### **5.1.Conclusões**

Este estudo procurou demonstrar a influencia das actividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo de crianças do 5º ano do Infantil & Colégio Roda Viva, na cidade de Maputo. O estudo foi realizado com 24 crianças do 5º ano de vida, a partir de uma abordagem qualitativa de carácter exploratório. Para tal foram colectados dados a partir da observação e de análise bibliográfica com finalidade de responder os objectivos da pesquisa.

Dos resultados obtidos, conclui-se que na caracterização da amostra, a sua maioria dos participantes são do sexo feminino. As actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças de 5º ano são: faz-de-conta, jogo de bambolé, neca, jogo de cadeira, jogo com a bola e escorregar. Essas actividades são desenvolvidas durante as actividades livres e tem a duração de 20 min, o que é termos práticos e segundo a literatura, o programa educativo não influenciam no desenvolvimento cognitivo da criança, isto é, numa perspectiva do tempo.

Em relação ao 2º objectivo da pesquisa sobre categorização em perspectivas teóricas as actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º ano, conclui-se que foi encontrado as seguintes categorias que são: jogos com novo, jogos de destruição, jogos figurativos ou imitação, jogos de construção, jogos de regras arbitrarías, jogos de cerimónias e danças, jogos simbólicos, brincadeira cooperativa, brincadeira de faz de conta e brincadeira de construção.

Nesse sentido, o estudo mostra que os processos cognitivos estimulados pelas actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças do 5º anosão: imaginação, linguagem (oral, corporal, e gestual), percepção (visual, auditiva, olfactiva e gustativa), raciocínio lógico, atenção e memória. Os resultados também permitiram perceber que a linguagem e a atenção são os processos cognitivos que são mais estimulados durante as actividades lúdicas.

Por fim, em relação ao objectivo que visa classificar os comportamentos e as características do movimento das crianças no espaço de brincar, este permitiu perceber que, as actividades lúdicas eram desenvolvidas nos seguintes espaços de brincar: espaço com areia, pátio e campo de actividades no período de tarde com a supervisão das educadoras. Também conclui-se que as crianças nos espaços de brincar apresentavam movimentos tais como: movimentos locomotores, posturais e manipulativos.

## **5.2. Recomendações**

As recomendações dessa pesquisa são direccionadas: a UEM, FACED e a direcção do Centro Infantil & Colégio Roda Viva.

- A UEM, que invista mais em obras de diferentes áreas de estudo
- A FACED que faça mais estudos e a divulgação desses estudos;
- E por fim, recomenda-se a direcção do Centro Infantil & Colégio Roda Viva o cumprimento da duração das actividades livres da criança.

## 6. Referências bibliográficas

Bastazini, S & Morri. N. (2014). *Raciocínio lógico e pensamento: um estudo em sala de recursos Multifuncional Tipo I. Paraná V.I*

Carvalho, C.M. (2016). *A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na idade pré -escolar*. Universidade Fernando Pessoa. Porto.

Coll, C. M. A. & Palacios. J. (2004). *Desenvolvimento psicológico e educação*. (2nd ed). Porto alegre. Artmed.

Dallabona, S.R. & Mendes. S.M. S. (2004). *O lúdico na educação de infantil: jogar, brincar, uma forma de educar*. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG.

Dohme, V. (2004). *Actividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos de aprendizado*. Petrópolis. Vozes

Drivdale, K.S. (2012). *Programa Educativo para crianças do 1º ao 5º ano de vida*. Ministério da Mulher e da Acção Social, Direcção Nacional da Acção Social. Maputo, Moçambique.

Escudeiro, M.C. (2014). *O desenvolvimento da Memória na Educação Infantil: contribuições da Psicologia histórica-cultural para o ensino de criança de 4 e 5 anos*. Araraquara.

Evangelista, L.M. & Soares, M. H.F.B. (2011). *Actividades lúdicas no desenvolvimento da educação ambiental*. Goiânia.

Ferland, F. (2006). *Vamos brincar? Na infância e ao longo de toda vida*. (1nd ed). Lisboa. Climepsi editores.

Gil, A, C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa Social*. (6nd ed). São Paulo.

Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. (4nd ed).. São Paulo. Editora perspectiva

- Kishimoto, (Org). (2011). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14ª ed. São Paulo. Cortez.
- Kiya, M. (2014). *Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE*. Ortigueira
- Maluf, A. C.M. (2004). *Brincar, Prazer e Aprendizado*. (3rd ed). Petrópolis. Editora Vozes.
- Marconi, M.A. & Lakatos, E. M. (2003). *Fundamentos de metodologia científica*. (5nd ed).. São Paulo. Atlas
- Marcon, M. A. & Lakatos, E.M. (2011). *Metodologia Científica*. (6nd ed). São Paulo. Atlas.
- Neto, C. & Marques (2004). *A mudança de competências motoras na criança moderna: a importância do jogo de actividade física. Desenvolvimento e Aprendizagem Perspectivas cruzadas*. Lisboa.
- Niles. J.P.R & Socha.K. (2014). *A importância das actividades lúdicas na educação infantil. ÁgoraÇ Revista de Divulgação Científica*. V.19. N1, p. 80-94.
- Paula. C & Bezzon. S. (2021). *Desenvolvimento da linguagem oral na criança: um estudo sobre a percepção do professor da pré-escola*. Repósitorio da Universidade de Ribeirão Preto.
- Papalia, E.D. & Feldman, D.R. (2013). *Desenvolvimento humano*. (12nd ed). Porto Alegre. Artmed.
- Prodanov, C.C. (2013). *Metodologia do trabalho científico: Métodos e técnicas de pesquisa e do Trabalho Académico*. (2nded). Brasil.
- Rabatini, V. (2016). *O desenvolvimento da atenção na educação pré-escolar: uma análise a partir da psicologia histórico- cultural e da pedagogia histórico-crítica*. Araraquara.

Ramos, R.L. (2003). *Formadores de educadores para uma prática educativa lúdica: pode um peixe vivo viver fora d'água ?*. Universidade federal de Bahia. 129f

Silva, M. (2010). *Do jardim-de-infância ao Centro Infantil de Actividades Livres: Representações das crianças sobre o brincar*. Braga.

Smolka, A. (2010). *Imaginação e criação na infância*. 1ed. São Paulo Ática.

Yin, R.(2001). *Estudo de caso: planejamento e métodos*. (2nded). Bookman. Porto alegria.

Wajskop, G.(2005). *Brincar na pré-escola*. (6nd ed). São Paulo.Cortez.

# **Anexos**

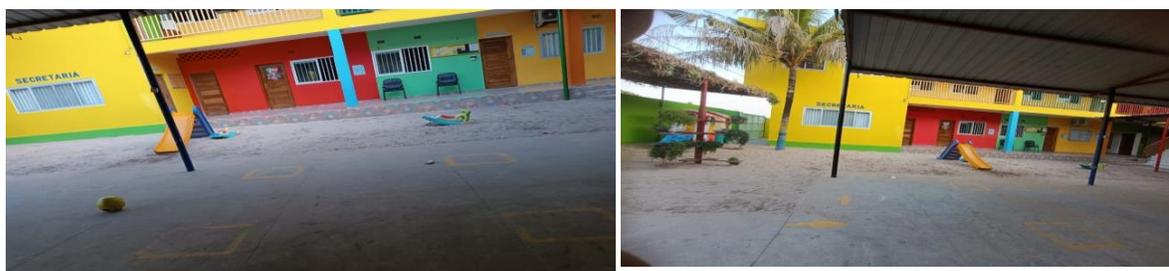
## 7. Espaços de brincar do Centro Infantil & Colégio Roda Viva



Anexo 1. Campo de actividades



Anexo 2. Pátio



Anexo 3. Espaço com areia

Faculdade de Educação

Ao  
Centro Infantil e Colégio Roda Viva  
Maputo

N/Ref<sup>a</sup> 1020 /FACED/23

Maputo, 28 de Agosto de 2023

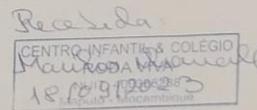
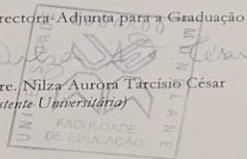
CREDENCIAL

Para efeitos de realização da Monografia do final do curso na Vossa Instituição, está devidamente credenciada **Olga Ngatende Abílio**, estudante finalista do curso de Licenciatura em Desenvolvimento e Educação de Infância na FACED/UEM, para proceder a recolha de dados com objectivo de elaborar sua Monografia intitulada "**Influência das Actividades Lúdicas no Desenvolvimento Cognitivo de Crianças de 5 anos**".

Cordiais Saudações

A Directora Adjunta para a Graduação

Mestre, Nilza Aurora Tarcísio César  
(Assistente Universitária)



Anexo 4: credencial

# Apêndices

### Apêndice 1: Grelha de observação

<b>Actividade lúdica</b>	<b>Espaços de brincar</b>	<b>Processos cognitivos</b>	<b>Tempo de observação</b>	<b>Período</b>	<b>Comportamentos observáveis</b>	<b>Características dos movimentos</b>