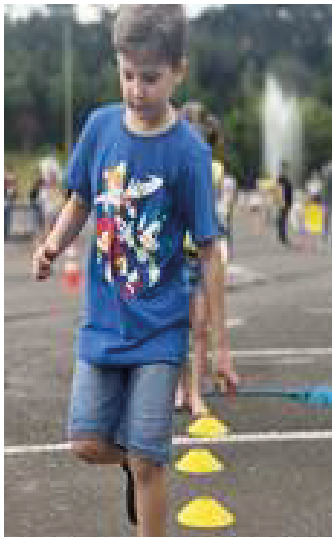


# Experiências de brincar e se movimentar nas infâncias

Rochele R. Andreazza Maciel



Coleção  
Brincar e Se-movimentar  
nas infâncias  
Volume I



Experiências de  
brincar e  
se movimentar  
nas infâncias

## **Fundação Universidade de Caxias do Sul**

*Presidente:*  
Dom José Gislón

### **Universidade de Caxias do Sul**

*Reitor:*  
Gelson Leonardo Rech

*Vice-Reitor:*  
Asdrubal Falavigna

*Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação:*  
Everaldo Cescon

*Pró-Reitora de Graduação:*  
Terciane Ângela Luchese

*Pró-Reitora de Inovação e  
Desenvolvimento Tecnológico:*  
Neide Pessin

*Chefe de Gabinete:*  
Givanildo Garlet

*Coordenadora da EDUCS:*  
Simone Côte Real Barbieri

### **Conselho Editorial da EDUCS**

André Felipe Streck  
Alexandre Cortez Fernandes  
Cleide Calgaro – Presidente do Conselho  
Everaldo Cescon  
Flávia Brocchetto Ramos  
Francisco Catelli  
Guilherme Brambatti Guzzo  
Karen Mello Mattos Margutti  
Márcio Miranda Alves  
Matheus de Mesquita Silveira  
Simone Côte Real Barbieri – Secretária  
Suzana Maria de Conto  
Terciane Ângela Luchese

## **Comitê Editorial**

Alberto Barausse  
*Università degli Studi del Molise/Itália*

Alejandro González-Varas Ibáñez  
*Universidad de Zaragoza/Espanha*

Alexandra Aragão  
*Universidade de Coimbra/Portugal*

Joaquim Pintassilgo  
*Universidade de Lisboa/Portugal*

Jorge Isaac Torres Manrique  
*Escuela Interdisciplinar de Derechos  
Fundamentales Praeeminentia Iustitia/  
Peru*

Juan Emmerich  
*Universidad Nacional de La Plata/  
Argentina*

Ludmilson Abritta Mendes  
*Universidade Federal de Sergipe/Brasil*

Margarita Sgró  
*Universidad Nacional del Centro/  
Argentina*

Nathália Cristine Viecei  
*Chalmers University of Technology/Suécia*

Tristan McCowan  
*University of London/Inglaterra*



Rochele Rita Andreazza Maciel

# Experiências de brincar e se movimentar nas infâncias



Coleção  
Brincar e se Movimentar  
nas infâncias  
Volume I



© dos organizadores

1ª edição: 2024

Preparação: Giovana Letícia Reolon

Revisão: Luiza Moura Linzmaier

Editoração e Capa: Igor Rodrigues de Almeida

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Universidade de Caxias do Sul  
UCS – BICE – Processamento Técnico

M152e Maciel, Rochele Rita Andreazza

Experiências de brincar e se movimentar nas infâncias [recurso eletrônico] / Rochele Rita Andreazza Maciel. – Caxias do Sul, RS : Educ, 2025.

Dados eletrônicos (1 arquivo). – (Coleção experiências de brincar e se movimentar nas infâncias ; v.1).

Apresenta bibliografia.

Modo de acesso: World Wide Web.

ISBN 978-65-5807-412-0

1. Brincadeiras. 2. Educação infantil. 3. Psicomotricidade. 4. Aprendizagem. 5. Jogos infantis. I. Título. II. Série.

CDU 2. ed.: 37.015.31:796

Índice para o catálogo sistemático:

1. Brincadeiras	37.015.31:796
2. Educação infantil	373.2
3. Psicomotricidade	159.943
4. Aprendizagem	37.013
5. Jogos infantis	796.11

Catalogação na fonte elaborada pela bibliotecária  
Márcia Servi Gonçalves – CRB 10/1500

Direitos reservados a:



EDUCS – Editora da Universidade de Caxias do Sul  
Rua Francisco Getúlio Vargas, 1130 – Bairro Petrópolis – CEP 95070-560 – Caxias do Sul – RS – Brasil  
Ou: Caixa Postal 1352 – CEP 95020-972 – Caxias do Sul – RS – Brasil  
Telefone/Telefax: (54) 3218 2100 – Ramais: 2197 e 2281 – DDR (54) 3218 2197  
Home Page: [www.ucs.br](http://www.ucs.br) – E-mail: [educs@ucs.br](mailto:educs@ucs.br)

# Sumário

## **Palavras iniciais/ 7**

Profa. Dra. Rochele R. Andreazza Maciel

## **Conosco, as crianças!/ 10**

### **Capítulo 1 – *Experiências de brincar e se movimentar nas infâncias*/ 13**

Profa. Dra. Rochele R. Andreazza Maciel

### **Capítulo 2 – *Experiências na água: a psicomotricidade aquática, uma nova metodologia para o ensino da natação infantil*/ 16**

Profa. Ms. Adelina Soares Lobo

### **Capítulo 3 – *Experiências com projetos*/ 49**

Rochele R. Andreazza Maciel

#### **3.1 – *Rua da Brincadeira*/ 53**

Fernanda dos Santos Zanchin

Profa. Dra. Rochele R. Andreazza Maciel

#### **3.2 – *Projeto de aprendizagem: Explorando meu Próprio Corpo*/ 61**

Patrícia Pedroni

### **Capítulo 4 – *Experiências brincantes de se movimentar na escola*/ 72**

Profa. Dra. Rochele R. Andreazza Maciel

#### **4.1 – *Educação Infantil*/ 74**

##### **O brincar na Educação Infantil/ 75**

Rosinei Stupp

##### **Experiências brincantes de se movimentar com e na Educação Infantil/ 86**

Marina Luisa de Lima Costa Pistorello

## **4.2 – Ensino Fundamental I/ 98**

### **Brincar com o esporte na escola / 99**

Prof. Ms. Ubirajara Klamos Maciel

### **Jogos recreativos na escola/ 107**

Profa. Esp. Eliane Lúcia Segalla Bueno

### **Educação antirracista na Educação Física/ 112**

Keurin Provin da Silva

### **Ludicidade: muito mais que aprendizagem, um encantamento/ 127**

Andrieli Moreira Weber

### **Brincar de quê?/ 140**

Eduardo de Moura

## Palavras iniciais

Este livro faz parte da Coleção Brincar e Se-movimentar nas Infâncias, a partir dos estudos de formação inicial com acadêmicos do Curso de Licenciatura em Educação Física e de Pedagogia da Universidade de Caxias do Sul/RS e de profissionais colaborativos com a instituição, que se dedicam a entender aspectos atinentes às infâncias e a contar experiências com o movimento realizadas com crianças da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I, vivenciadas em diferentes escolas da rede pública de ensino da região da Serra Gaúcha.

A Universidade de Caxias do Sul promove, nos cursos de licenciaturas, a interação entre a Universidade e a Educação Básica, proporcionando em ambos um lugar de aprendizado que possibilite aos acadêmicos iniciar uma compreensão sobre o ser docente e suas múltiplas atividades e responsabilidades no exercício profissional, com qualidade e profundidade pedagógica, compromisso ético e capacidade para inovar.

Atualmente o desenvolvimento das crianças está cada vez mais acelerado, pois elas expressam linguagem, comportamentos, conhecimentos e informações que, a cada dia, distanciam-se mais daquelas esperadas para a sua idade, fazendo com que tenham seus valores profundamente transformados.

Diante desse cenário, concebemos a infância como um período de crescimento, de construção individual e social, em que há o reconhecimento do eu como sujeito histórico e de direitos nas instituições a que pertence (família, escola, comunidade), e como uma fase marcada pela conquista de

saberes, a partir da exploração do meio e das experiências individuais e em grupo vivenciadas.

A educação escolar tem um papel fundamental no crescimento das crianças porque dispõe de meios organizados para respeitar as características do desenvolvimento infantil e oferecer à criança o acesso ao mundo da racionalidade que ainda não possui, na perspectiva de torná-la cidadã. A escola é o ponto central da educação para a cidadania, possuindo uma importância cívica fundamental, construindo o indivíduo para a vida em sociedade onde deve aprender a cultura do outro para compreender a singularidade e a diferença dos que os cercam. Visto por esse enfoque, a escola necessita proporcionar às crianças o desenvolvimento de habilidades e de competências que as tornem aptas a viver diferentes situações do cotidiano. Ela não se constitui somente de prédios, salas, quadros, programas, horários e conceitos. Escola é, sobretudo, integração entre estudo, alegria, conhecimentos, brincadeiras, relações interpessoais e construção de valores. Aprender conceitos e desenvolver capacidades cognitivas, afetivas, sociais e motoras estão entre os objetivos explícitos da escola.

Sob essa perspectiva, as experiências e os significados produzidos nesta obra potencializam a relevância de oportunizar às crianças o direito de brincar e de movimentar-se como um processo benéfico ao seu desenvolvimento, ampliando as percepções acerca do desenvolvimento cognitivo, motor, linguístico, afetivo, social e cultural das crianças.

Sendo assim, a percepção do seu corpo e das suas múltiplas possibilidades de expressão proporciona controle e domínio dos movimentos mais complexos que toda criança precisa desenvolver para que se aproprie da noção de espaço e das inúmeras atividades de que é capaz de produzir durante o seu processo de crescimento. A proposta fundamenta-se na possibilidade de que as crianças conheçam e

reconheçam seu corpo de forma lúdica, desenvolvendo e ampliando suas capacidades e possibilidade de interagir com o mundo em que vivem e com as demais pessoas que fazem parte desse mundo.

Aprecie as experiências e, quem sabe, promova novas ideias às outras crianças.

*Profa. Dra. Rochele R. Andreazza Maciel*

## Conosco, as crianças!

É o retrato das nossas memórias afetivas propiciadas às nossas crianças ou o modo como vivemos ao lado delas semeando perspectivas de brincar e se movimentar pela luta de uma infância que transborde sentidos.

É nesse contexto que vivemos e renovamos nossas aprendizagens sobre brincar e se movimentar. Potencializamos nessas memórias gráficas a importância e a valorização do brincar.

*Desenhos de Emilly Caroline Lira, neta de Rose que ama desenhar, representando o quanto gosta de brincar. Como fui avó cedo, tive a oportunidade de brincar muito com ela, desde pequena no parquinho criando memórias, ensinando-a a jogar peteca, vôlei, andar de bicicleta, fazer trilhas, correr e tantas outras atividades, está crescendo gostando mais e mais de atividades físicas.*



Emilly jogando vôlei



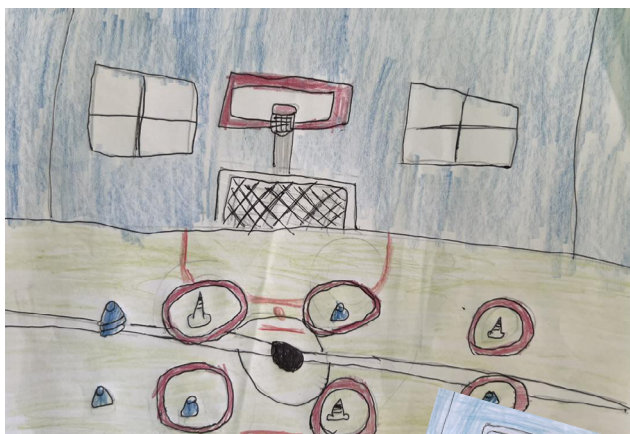
Emilly no parquinho



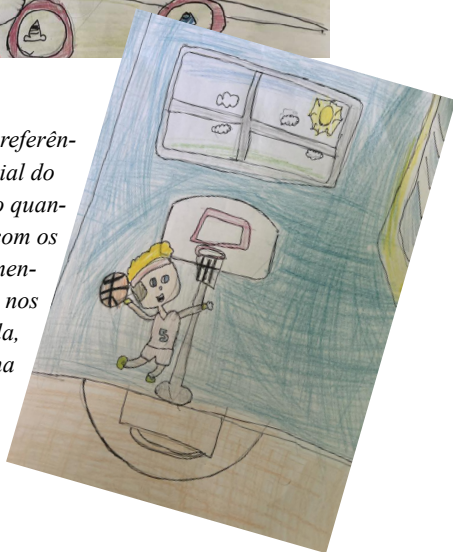
*Desenhos de Marco e Sophia sobre o viver intensamente o movimento desde o nascimento. Cresceram em um ambiente de se movimentar.*







*Hoje, com oito anos, existem as preferências e um significado muito especial do que é brincar e se movimentar e o quanto isso é importante no convívio com os amigos. As escolhas por se movimentar envolvem dançar, balançar-se nos parques, picar e arremessar a bola, brincar com os amigos e a máxima de brincar num circuito motor.*



# Capítulo 1

## *Experiências de brincar e se movimentar nas infâncias*

*Rochele R. Andreazza Maciel*

Valorizar a experiência, compreender o que a criança constrói e como faz isso, é uma vivência que cada mediador constrói a partir das interações.  
(Maciel, 2012)

Em nossa vida, vivemos inúmeros momentos diferentes que marcam a nossa história. Trago neste tópico a relevância de resgatar as memórias afetivas da Rochele brincante, de uma infância vivida no interior com momentos intensos pelas mais diversas possibilidades que uma criança pode vir a ter.

Em meio à natureza onde gravetos, folhas, árvores, flores, pedrinhas, areia, terra e plantações demarcaram um lugar especial de muitas invenções e relações com amigos da vizinhança, constitui-se a premissa de que o brincar e as travessuras de criança faziam parte do dia a dia, dando crédito a entender que as experiências se constituem em nós, oportunizando descobertas e permitindo viver com intensidade sentimentos no cotidiano.

Lembro-me especialmente das brincadeiras de amarelinha, das corridas de perseguição, do esconde-esconde, da casinha em cima das árvores, cujos galhos faziam parte das repartições da casa, das plantações de flores e verduras para fazer nossas experiências de culinária, das construções com terra que davam vida à nossa cidade imaginária, dos pedaços de tecidos que minha avó materna, de profissão

costureira, fazia para que nossas fantasias fossem sempre renovadas, enfim, momentos privilegiados de inventar e explorar. Poucos foram os brinquedos industrializados que ganhei, mas muitas brincadeiras eu criei. Claro que alguns se tornaram objeto de desejo e eu sonhava em tê-los, como uma bola, uma bicicleta, uma boneca bebezinho da marca Estrela e um ursinho de pelúcia.

Essas memórias fazem parte da minha história com o brincar. Entre o presente e o passado, o sentido de brincar é demarcado como um aspecto primordial no desenvolvimento humano. Sentido determinado e constituído por um conceito do que é saudável, que integra um sistema na vida social dos sujeitos e que faz parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos.

Atualmente, os momentos preciosos de brincar são experimentados ao lado dos meus filhos gemelares Marco e Sophia – de olhos azuis que brilham diariamente em a cada descoberta e quando exploram as brincadeiras e os esportes –, que me ensinam a compreender a singularidade do pensamento de ser criança. Eles têm a oportunidade rica de brincar em tempos e espaços de uma infância contemporânea em que natureza, brinquedos e as tecnologias alicerçam o imaginário, fazendo com que novas rotas e memórias afetivas sejam (re)construídas sobre o brincar.

As experiências vão nos constituindo como sujeitos, pois nos oportunizam descobertas e nos permitem viver com intensidade, com sentimento e com vivacidade todos os dias. Neste estudo, entende-se por *experiência de se movimentar* o conhecimento obtido por meio da prática/vivência, da experiência oportunizada ao fazer, fazendo, descobrindo, explorando, criando. Ao brincar, a criança experimenta e dá um novo significado, novas aprendizagens, outras descobertas acontecem, pois o brincar é o ato mais

espontâneo, livre, e por isso possibilita o desenvolvimento integral de seu ser.

A criança se expressa, entre tantas formas, por meio do seu corpo. Quando ela se movimenta, aprende e explora o mundo. O sentido do brincar se fez presente nas experiências vividas, por isso, ao exercer ações como pesquisadora e formadora de professores que atuam com a infância, é necessário compreender alguns conceitos dessa etapa do desenvolvimento humano. O universo da infância é uma etapa do desenvolvimento humano em que o sujeito está descobrindo o mundo, necessitando explorar e desvendar infinitas ações. Potencializar esse momento significa compreender esse período do desenvolvimento infantil que sugere descobertas e oportunidades que o mundo lhe pode oferecer e que abrange as questões de natureza física e social.

Nesse sentido, às experiências de brincar e se movimentar na infância é primordial perceber o movimento como uma prática pedagógica oportunizada por profissionais específicos dessa área do conhecimento para assim qualificar o ensino-aprendizagem da cultura corporal de movimento. A partir dessa concepção, o movimento é intencional, organizado, enfatizando as relações e os valores sociais. Assim, propõe-se nesta obra perceber o brincar da criança que se expressa, fantasia, imagina, cria brinquedos, se movimenta, se transforma e aprende.

## Referências

MACIEL, Rochele Rita Andreazza Maciel. *Experiência pedagógica pela linguagem poética e corporal*. Caxias do Sul: Eeducs, 2012.

MACIEL, Rochele Rita Andreazza. PANIZZOLO, Claudia. O lugar do brincar e o brincar do lugar: brincadeiras nas instituições de educação infantil (São Paulo, Brasil – Pistóia). In: GIMENES, Beatriz P; PERRONE, Rosely. *Ludicidade, educação e neurociências*. São Paulo: Gênio, 2022.

## Capítulo 2

### Experiências na água: a psicomotricidade aquática, uma nova metodologia para o ensino da natação infantil

*Profa. Ms. Adelina Soares Lobo*

Para iniciar este assunto sobre a psicomotricidade aquática, trago a fala de uma criança, a pedido do seu pai, como resposta à pergunta da professora sobre qual brinquedo havia levado para aquela aula de natação: *“Professora, meu pai mandou eu dizer que eu não trouxe brinquedo porque aqui eu venho aprender a nadar e não brincar”*.

O que sente uma criança quando os pais não autorizam e valorizam suas brincadeiras nas aulas de natação? Provavelmente o sentimento de que os pais desvalorizam a atividade de brincar e desaprovam a professora.

Inicialmente, cabe ao professor acolher e oferecer alternativas para minimizar a falta do brinquedo escolhido pela criança e, ainda, administrar a presença dos brinquedos dos colegas, como efeito da aprovação dos pais pela atividade proposta de brincar na aula de natação. E como recebe a criança essa informação desencontrada? A professora propõe as brincadeiras com a intenção de que os fundamentos ou as técnicas corporais, presentes na aprendizagem da natação, sejam resultado da vivência da criança resultante da busca inicial e exploratória da água e todas as suas propriedades físicas, como empuxo, densidade, propulsão, bem como dos diferentes materiais, como o seu corpo, o corpo do colega, o corpo do professor e os brinquedos. É

divertido, a criança aprende, avança e sabe disso! Percebe as habilidades adquiridas, sente-se mais autônoma na água e, logo, mais criativa ao obter esse domínio. Novamente nos questionamos: como fazer algo que a professora propõe e o pai não concorda?

Entendemos ser papel dos professores informar os pais e convencê-los de que temos um propósito nas estratégias e ferramentas pedagógicas escolhidas para alcançar os objetivos do ensino da nataç o e o desenvolvimento infantil. S o sempre muitas conversas sobre esse assunto, no entanto sabemos que os pais podem desconhecer o valor do brincar no desenvolvimento dos filhos (como aconteceu no relato acima), e outra quest o t o importante quanto a anterior   saber quem s o esses pais, o que eles, na inf ncia, ouviram dos adultos sobre o ato de brincar e, acima de tudo, se eles brincaram quando crian as. Entretanto, sabe-se que o fato de somente ter tido experi ncias l dicas na inf ncia j  facilita o entendimento do seu valor para a vida dos filhos, pois n o   necess rio conhecer teorias, basta ter tido viv ncias para saber que a atividade de brincar originou aprendizagens, mem rias positivas, outras nem tanto. Logo, nas derrotas aprende-se que nem sempre se ganha, e est  tudo bem, que  s vezes   preciso persistir na brincadeira, nem t o prazerosa, para dar conta do papel assumido nela. Essa decis o de permanecer marca que brincadeiras t m regras a serem seguidas, que n o d  para abandonar antes que acabe. Faz parte da vida real o brincar,   tanto que se aprende! Assim como na vida real,   necess rio estar “no jogo” para saber o que fazer,   tudo no presente, at  isso se aprende,   aqui e agora, o tempo passou e n o volta mais... e a brincadeira terminou! A fim de dar um retorno ao coment rio que gerou esta discuss o, o pai foi informado e ficou tudo bem, a informa o   sempre nossa maior aliada e deve ser lembrada a cada nova fam lia que busca nossas aulas.

## A psicomotricidade aquática: seus referenciais teóricos

A psicomotricidade aquática tomou corpo em 1995 na Mergulhão – exercício físico e saúde quando decidi mudar do meio aéreo, no qual realizava anteriormente meus atendimentos em psicomotricidade, para o aquático e todas as suas propriedades físicas, que tornaram-se estímulos novos para provocar o desenvolvimento das crianças. Foi aí que tudo começou!

Ao observar as aulas de natação infantil, enquanto realizava meus atendimentos em psicomotricidade, percebi que as crianças realizavam muitas atividades lúdicas propostas pelos professores e que não havia um espaço para brincarem livremente. Vi o enorme potencial desse meio para promover o desenvolvimento das crianças, em que a aprendizagem dos fundamentos da natação e seus gestos técnicos seriam apenas mais uma.

A contar dessa época na natação I, a turma de crianças com idade cronológica entre três e seis anos, aproximadamente, utiliza-se da metodologia da psicomotricidade aquática e persegue três pilares: segurança, educação e ludicidade.

Neste capítulo, não pretendo trazer a teoria da psicomotricidade, suas linhas de atuação funcional e relacional e suas vertentes de reeducação, terapia e educação. A ordem que apresento suas linhas e vertentes indica a sequência cronológica que surgiram. No entanto, Lobo e Vega (2010) apresentam de forma didática as diferenças dessas questões teóricas e práticas para os professores de Educação Infantil e Básica do currículo e os professores licenciados da Educação Física.

De forma breve e analógica, apresento as teorias que buscam explicar o processo de desenvolvimento humano e a que sustenta a prática da psicomotricidade aquática.

Historicamente, teorias opostas buscaram explicar o desenvolvimento humano. Criaremos, a seguir, uma imagem mental dessas teorias colocando-as numa gangorra. Na cadeira de uma das pontas temos os teóricos defensores do determinismo biológico, e Platão vai representá-los. Já na outra ponta da gangorra, os teóricos defensores do determinismo ambiental serão representados pela figura de John Locke. Cada um, com suas convicções para fazer valer suas teorias, dificultava o entendimento desse processo, uma vez que um queria se sobrepor ao outro (biológico/ambiental). Com isso, o movimento de subida e descida da nossa gangorra não avançava. Para fazer acontecer esse movimento, os psicólogos atuais apoiadores da teoria construtivista, na figura de Vygotsky, acrescentam o valor das relações sociais. Eles não diminuem o valor dos aspectos biológicos e ambientais, mas a esses somam o valor das relações no meio social. Esse último elemento é o que faltava e será simbolizado pelo movimento da nossa gangorra, como as aprendizagens e o desenvolvimento decorrentes dessas relações. Pensar como Vygotsky (1989) é considerar o desenvolvimento humano como resultado de uma construção própria em permanente movimento a partir das interações dos aspectos biológicos, ambientais e sociais.

A teoria que sustenta a metodologia da psicomotricidade aquática é a construtivista, que se caracteriza por apresentar um conjunto de vertentes teóricas, tendo como referência a epistemologia genética do suíço Jean Piaget (1896-1980) e do bielo-russo Lev Semenovitch Vygotsky (1896-1934). Piaget concentrou seus estudos em compreender os mecanismos mentais que a pessoa utiliza para captar o mundo, a partir da evolução do pensamento da criança



até a adolescência. Vygotsky foi fundador da escola soviética de psicologia, principal corrente que deu origem ao construtivismo. Sua influência deu origem a diversas experiências na área educacional, voltadas à compreensão de como se dá o desenvolvimento humano. No entanto, não existe um método de Vygotsky, mas sim um conceito que inspirou muitas pesquisas na área da Educação que é a *Zona de Desenvolvimento Proximal*.

Por exemplo, em uma aula de psicomotricidade aquática, quando a criança recebe desafios e informações que solicita tanto a representação mental quanto a corporal, ela percebe que existe um limite entre o que pode realizar sozinha e as instruções que é incapaz de compreender e realizar, isso define a zona de desenvolvimento proximal para a aprendizagem. Desse modo, expõe o conhecimento real da criança, o que ela é capaz de fazer sozinha (Nível de Desenvolvimento Real); e o conhecimento potencial da criança, o que ele pode realizar mediante ajuda de outras pessoas (Nível de Desenvolvimento Potencial). Dessa forma, observamos as funções que ainda não estão maduras e as que estão em processo de maturação na criança. O que significa dizer que devemos observar e valorizar tudo o que a criança é capaz de fazer com o auxílio dos outros num primeiro momento.

O processo de ensino, nessa perspectiva, antecipa-se às aprendizagens e tenta criar, a partir das intervenções do professor e das relações com os colegas, novas possibilidades de desenvolvimento motor, não esperando que ele ocorra de forma passiva. O avanço de uma criança em uma atividade lúdica nos dá vistas para o seu processo de desenvolvimento. Não significa negar que o desenvolvimento se dê de forma sequencial, mas ajudá-la a evoluir para que seu corpo forme os caminhos neurais precisos para a construção de um largo vocabulário motor, aqui especificamente na água.

A principal ferramenta utilizada para promover o desenvolvimento e a aprendizagem da nataç o na psicomotricidade aqu tica   o jogo no sentido de brincar. Utilizamos os estudos de Vygotsky como referencial para ancorar nossa pr tica pedag gica. N o temos a inten o de desvalorizar todo o conhecimento produzido por in meros autores em torno desse assunto, mas sim de apresentar o marco te rico que seguimos. Esse autor n o prop e uma classifica o para o jogo, mas considera que tenha in cio por volta dos dois anos. Nos seus estudos, para ser considerado jogo   necess rio o surgimento de um mundo imagin rio.

O jogo   um fator b sico do desenvolvimento, e a linguagem expressiva serve de refer ncia para tal, uma vez que a crian a   capaz de dizer o que pensa e cria nas suas brincadeiras. O autor considera a imagina o de muito valor para o desenvolvimento do pensamento abstrato. Compreende que o jogo serve para preencher as necessidades das crian as entendendo-as em sua totalidade e que este mudar  conforme sua idade. Em seus estudos, afirma que n o existe brincadeira sem regras, e que estas se desprendem do papel que representam – por exemplo, deve mergulhar se for um peixe, mas se for uma sereia pode ficar sobre um tapete na  gua admirando o entorno o tempo que quiser.

O psicomotricista ou professor d   nfase aos gestos e signos visuais no desenvolvimento do simbolismo no jogo e no desenvolvimento do simbolismo no desenho como elementos importantes na escrita da crian a, o que nomeia de “pr -h st ria da linguagem escrita”. O jogo   um sinalizador do desenvolvimento, a crian a numa situa o l dica est  imersa em uma Zona de Desenvolvimento Proximal, criando conex es entre o que j  sabe (NDR) e o que est  em processo, a caminho para saber (NDP).

Historicamente, o ensino da nata o para crian as segue o modelo diretivo na maior parte da aula, o professor   quem

diz o que a criança deve fazer. Na psicomotricidade aquática, inverte-se essa ampulheta, a criança escolhe o que quer fazer, se desafia, observa, imita, fica só, com os outros, pede ajuda, ajuda, usa material, não usa, faz acordos, apresenta facilidades para fazer, apresenta dificuldades para fazer... Ou seja, a criança é aceita como é, ao entrar em contato consigo mesma, com suas facilidades e dificuldades, também reconhece que o mesmo acontece com seus colegas. Buscamos a construção do domínio da técnica mediante a vivência corporal como algo derivado da busca exploratória da criança, dos estímulos dos colegas e das intervenções do professor, nunca como um gesto imposto, como um fim em si mesmo.

É preciso dar espaço/tempo para ela conhecer seu corpo e suas habilidades e dificuldades psico-motoras nesse ambiente aquático. É o processo que nos interessa, individual e infinito, e não cabe ao professor impedir, mas sim respeitar e ajudá-lo a evoluir. O professor deve ser um ótimo observador, para intervir nas vivências exploratórias das crianças, quando entende que ajuda no curso das suas investidas. Para isso ele deve estar sempre muito atento, para também ser capaz de conter seus impulsos e não entregar o gesto pronto, e isso já é muito!

A psicomotricidade aquática é sinalizada por ser um ato pedagógico intencional, à vista disso, com objetivos a serem alcançados, rotina a ser seguida e regras a serem construídas e acordadas, bem como intervenções pedagógicas daquele que dirige a aula. A principal ferramenta, a mola propulsora para fazer com que as crianças explorem esse meio com o seu corpo, os colegas, o professor e os materiais, são as atividades lúdicas na maior parte da aula. Como dito antes, a observação é a conduta principal do professor, na qual são reveladas informações pontuais e diversas sobre a ação da criança, para que assertivas intervenções pedagógicas

sejam realizadas. Por exemplo, se a criança brinca sempre das mesmas coisas nesse ambiente aquático, a observação seletiva do professor fará com que ele intervenha para promover a evolução do vocabulário psicomotor da criança. Nesse caso, oferece uma nova brincadeira, desafia a realizar um novo gesto motor, traz um colega como parceiro, sugere um material pouco explorado... enfim, são infinitas as possibilidades que pode o professor fazer uso para ampliar as experiências de movimentos das suas brincadeiras na água, com a intenção de poder evoluir no seu desenvolvimento psicomotor, além das habilidades dos fundamentos da aprendizagem da natação, como respirar, flutuar, mergulhar e deslocar-se.

Brincar quando livre é uma atividade desafiadora. Uma vez que, quando a criança tem muitas opções para escolher do que brincar, o preço dessa liberdade é a dificuldade que se apresenta para fazer essa escolha. Bem diferente de uma atividade dirigida, em que elas repetem o que está sendo sugerido. Estamos convencidos de que apenas repetir determinados movimentos técnicos na natação impede o fluxo de diferentes aprendizagens decorrentes desse processo. É o domínio do corpo físico e emocional que possibilita a utilização de um variado vocabulário de gestos técnicos e simbólicos.

Entendemos como gestos técnicos qualquer movimento do corpo na água com a intenção de atingir um determinado fim, fruto das aprendizagens adquiridas ou ainda em processo de construção, o que lhe proporcionará o auto-conhecimento das suas capacidades, para realizar suas escolhas conforme necessitar. Além desses gestos, a criança utiliza movimentos simbólicos, marcados pela imaginação, que dá forma ao movimento, sem preocupação com o êxito em si. Quando envolvida nessa brincadeira, é livre para realizar. Por exemplo, nos movimentos técnicos, a criança

salta para testar suas habilidades ou sentimentos de medo/coragem, já nos movimentos simbólicos existe a presença de um faz de conta, fruto da sua imaginação, e a criança salta e imagina ser um super-herói.

Cabe sublinhar essa forma de pensar, após tantos anos de observação da ação das crianças, nesse e em outros meios. Ao considerar o ser humano inteiro/orgânico, podemos pensar que é difícil determinar se não existe a participação de simbolismo em um movimento que aparentemente parece ser técnico, movimento que a criança usa para realizar alguma ação de forma funcional, como técnica corporal – exemplo: saltar. Mas podemos, sim, definir qual dessas naturezas está sendo a protagonista, seguida pela outra, mesmo que não seja revelado ao professor.

Preciso aqui destacar o valor da liberdade de brincar, só ou com seus parceiros, de ser e de autorregular-se, nesse processo de aprender e desenvolver. O quanto o outro encanta, ajuda e desafia a realizar, ou não, e se assim for e se necessário, a oportunidade de trabalhar as regras de conduta e de convívio social. A ação educativa do professor deve ser pautada pela sensibilidade e disponibilidade corporal, para ajudar a criança a evoluir como pessoa e realizar suas intenções e descobertas nesse meio.

## Princípios básicos da psicomotricidade aquática

A ação pedagógica desenvolvida na psicomotricidade aquática parte do entendimento de que ensinar a nadar é um dos objetivos a serem perseguidos, uma vez que reconhecemos e compreendemos o valor do processo que a criança percorre até atingir determinado nível de aprendizado. Isso significa ver as crianças como protagonistas das suas investidas e descobertas nas aulas, o que possibilita seu desenvolvimento de forma integral/orgânica para além

dos aspectos motores, dando luz aos aspectos afetivos e sociais, com respeito à individualidade das suas aprendizagens nesse meio aquático.

Na Mergulhão – exercício físico e saúde, desde 1995<sup>1</sup> a turma de Natação I, com idade cronológica de três a seis anos, aproximadamente, segue os referenciais teóricos e práticos da psicomotricidade aquática. Oferecemos espaço para que as crianças vivenciem a exploração do meio, dos objetos e da expressividade motriz, características do seu desenvolvimento nessa faixa etária. A ação educativa deve ser marcada pela disponibilidade corporal e sensibilidade do adulto para ajudar as crianças a realizarem suas intenções. São indispensáveis ao professor a compreensão, a aceitação e as estratégias pontuais para que as crianças evoluam em suas brincadeiras, sempre acompanhadas de características de movimentos técnicos (uso de técnicas corporais, sem a presença de simbolismo aparente) e simbólicos (serve-se principalmente da gestualidade simbólica), como já dito, e de todos rituais que os acompanham.

É evidente que o professor que realiza práticas pedagógicas na água ou fora dela deve ter conhecimento sobre o valor do jogo nessa faixa etária. Caso contrário, não permitirá seus rituais simbólicos e experimentações corporais, fruto dos movimentos técnicos e simbólicos das crianças nesses momentos lúdicos. Dessa forma, impede que elas superem dificuldades aparentes de maneira espontânea e criativa, sem preocupar-se em realizar um determinado movimento, ainda sem sentido para ela. A criança, nesse espaço de liberdade e trocas diversas, como a água, os outros, os materiais e o professor sinaliza suas capacidades e evoluções, é necessário estarmos atentos ou seremos surpreendidos por elas, por saberem muito mais do que pensamos apresentar-lhes.

---

<sup>1</sup> A Mergulhão é um espaço de aprendizagem voltado a profissionais formados e estagiários para atuar nas atividades aquáticas.

Aprenderemos muito com as crianças, ao observar como solucionam velhos e novos desafios na água, o que de fato marca seu desenvolvimento psicomotor e da aprendizagem da natação.

## *Fundamentos da prática pedagógica*

As turmas de natação I, nome da turma utilizado para uma melhor logística dos nomes das diferentes turmas e faixas etárias, tem como referencial teórico e prático a psicomotricidade aquática. A frequência semanal dos alunos dessa turma é de duas a quatro vezes por semana, conforme a disponibilidade dos alunos.

Sugere-se, ao adotar essa metodologia no ensino da natação com crianças na faixa etária entre três e seis anos de idade cronológica aproximadamente, que comuniquem aos pais inicialmente, para que estejam seguros e cientes dos objetivos que buscam alcançar. Com isso, evitamos sofrer resistências por eles não conhecerem o trabalho proposto e sentirem-se inseguros quanto ao ensino da natação, visto que é o motivo pelo qual as crianças frequentam uma escola de natação. Esse fato aconteceu na Mergulhão quando adotamos essa inovação na metodologia da natação I. Mas resolvemos, quando nos reunimos com os pais, e falamos sobre a metodologia adotada com competência e segurança no que estávamos realizando. Sim, na época nos empolgamos e não consideramos as resistências que uma inovação, nesse caso pedagógica, pode sofrer dentro do próprio meio em que é proposta, como também por quem contratou o trabalho.

## *Conceito da psicomotricidade aquática*

É uma prática educativa, realizada na água, que utiliza o brincar como estratégia pedagógica para promover o desen-

volvimento psicomotor da criança, acerca das habilidades motoras, da cognição e das emoções bem como das relações com os objetos, consigo mesmo e com os outros, que levará a criança a aprender a nadar com liberdade e criatividade.

## Objetivo da psicomotricidade aquática

A psicomotricidade aquática como uma prática educativa tem como objetivo favorecer a aprendizagem da natação e a evolução da criança como um todo, a partir do brincar como estratégia pedagógica. Dessa forma, o domínio do corpo na água oferecerá condições básicas para o aprendizado da natação, de modo natural, prazeroso e significativo para a criança.

## Espaço físico

O espaço físico para desenvolver esta proposta de trabalho deve ser uma piscina, de preferência com profundidade aproximada de 80 centímetros pelo menos em alguma área para que a criança possa apoiar-se em pé. Essa profundidade favorece uma melhor disposição das crianças no momento dos rituais que compõem sua rotina bem como faz com que elas se sintam mais seguras nas primeiras descobertas.

## Metodologia da organização do espaço

É fundamental a organização do espaço onde ocorrerá a aula, uma vez que auxilia na segurança das crianças e na sua estruturação mental, além de servir como referência à criança. Por isso é importante delimitar o espaço a ser explorado na aula, marcar os lugares onde ocorrerão os rituais e, é claro, fazer valer esses acordos em todas as aulas.



A seguir sugere-se a organização do espaço. As adequações podem ser feitas considerando o espaço de que se dispõe para trabalhar, por exemplo:

1. fixar o espaço do ritual de entrada e do ritual de saída, de preferência em lugares distintos para sublinhar a diferença desses rituais, mas em ambos as crianças precisam ficar com apoio sob os pés;
2. estabelecer o espaço para as construções, de preferência em uma parede que não atrapalhe a ação dos demais colegas nem tenha risco de ser desfeito sem intenção, para isso utilizam-se materiais de E.V.A com diferentes formas, letras, números, cores etc.;
3. definir as linhas limítrofes do espaço para a exploração das crianças, cabendo ao professor utilizar diferentes estratégias para dividir esse espaço – um dia pode trabalhar no sentido transversal, em outro longitudinal, em outro só na parte mais funda (alguns poderão precisar de boias), em outro dia na parte mais rasa, ou, ainda, criar outros espaços, de acordo com o que tem à disposição.

Enfim, é possível criar diferentes espaços lúdicos e oferecer à criança a oportunidade de explorá-lo em toda a sua dimensão. Deve-se lembrar sempre de combinar, em cada novo espaço, o lugar onde ocorrem os rituais de entrada e saída. Esses momentos definem o ato pedagógico. Nesses rituais, que compõem a rotina da aula, a criança aprende inicialmente a escutar o professor e as normas acordadas para, em seguida, cumpri-las durante a aula e no momento final, como escutar os colegas para ser escutada quando for sua vez de falar.

## *Frequência das aulas*

As aulas podem ser oferecidas de acordo com a frequência semanal para essa faixa etária entre três e seis anos. Recomendamos duas vezes por semana como o ideal. Mas pode ser mais, de acordo com a disponibilidade da criança/família. O tempo da aula pode variar, e fica a critério de cada espaço que oferece aulas de natação.

## *Material utilizado*

O material nesta proposta pedagógica é inicialmente um importante apoio e, a seguir, um provocador de representações simbólicas. No início muitos servem como segurança adicional, pois, embora usem boias até apresentarem segurança para as retirarem, as crianças fazem uso dos materiais como suporte e para vivenciarem diferentes desequilíbrios ao explorarem, o que torna o ajuste dessa habilidade mais divertida. Uma vez adquirida a habilidade para sustentar o corpo em equilíbrio na água, os materiais vão perdendo essa função inicial e passam a assumir diferentes significados simbólicos.

## *Finalidades dos materiais na aula de psicomotricidade aquática:*

1. permitir a manipulação e a experimentação de diferentes objetos, para que a criança possa usufruir de diferentes sensações sensitivas ou sensoriais;
2. oportunizar que a criança se exteriorize e vivencie diferentes experiências de gestos simbólicos e técnicos;
3. facilitar o uso dos materiais para se comunicar com os demais e lhes atribuir diferentes significados;

4. conquistar o domínio de diferentes materiais, ampliando o vocabulário psicomotriz no meio aquático.

As experiências vividas com os materiais ampliam as descobertas realizadas nesse meio, pelos inúmeros desafios por eles oferecidos, como a forma, a capacidade de flutuar ou não, o peso que assume, os desequilíbrios que causa, a surpresa, o medo, a alegria provocada pela reação dos materiais na água, entre outros. As explorações das crianças servirão de base motora para as futuras aprendizagens dos gestos técnicos de natação.

Os materiais utilizados são os mesmos para o ensino de natação e os oferecidos para as aulas de natação de bebês e crianças: brinquedos emborrachados, bonecos e animais. Muitas vezes, divertem-se com brinquedos que fora da água não brincavam por serem “grandes”, mas os alunos sabem que nesse espaço/tempo não sofrem julgamento, nem por eles nem pelos outros. A propósito, esses brinquedos apresentam muitos significados simbólicos. Além deles, temos outras sugestões de materiais não estruturados, ou sem um significado predeterminado inicialmente, como cordas, bambolês, boias de pneu, tapetes de diferentes tamanhos, pedras, botões grandes, “macarrões”, formas, letras e números em E.V.A. etc.

## Conduta pedagógica

A ação pedagógica conduzida pelo professor, nessa metodologia, é oferecer espaço e materiais para ampliar o vocabulário psicomotor a partir da exploração das crianças. Vamos destacar as três principais ações que a criança realiza nas atividades lúdicas, seja esse espaço aéreo ou aquático.

Os *exercícios* vão desde os sensório-motores até os realizados com um determinado fim, possuem significado aparente, repetição e variação, intenção de imitação, teste de

capacidades fisiológicas, competição, e provocam ao mesmo tempo efeitos psíquicos e físicos, como, por exemplo, saltar da borda da piscina de diferentes formas.

O *jogo*, para que seja considerado como tal, precisa ter um elemento simbólico, fruto da imaginação. De acordo com Vygotsky (1989), esse simbolismo da criança apresenta-se inicialmente por imitação, como ser um tubarão. Em geral, ele acontece posteriormente como fruto da criação da própria criança, e esse jogo simbólico muitas vezes não possui significado lógico para o adulto. Por exemplo, a criança mergulha por um determinado tempo sozinha na aula e, ao ser questionada sobre do que brincava, pode dizer que era um peixe diferente, sem atribuir muita explicação para isso.

Por vezes, nem para ela está tão claro, o importante é ser e viver diferentes gestos e emoções e expressar-se. Nesse sentido, Negrine (1995) destaca o pensamento de muitos autores que tratam do jogo infantil e sublinha Vygotsky quando diz que as teorias que ignoram o fato de que o jogo completa as necessidades da criança resultam em uma intelectualização pedante do jogo. O núcleo do jogo é o componente simbólico, quando ele termina acaba o jogo. O jogo da criança se mescla com o exercício toda vez que necessita ampliar, mudar sua ação no jogo, o que pode acontecer inclusive numa mesma brincadeira, ou então ela pode realizar atividades lúdicas de exercício e jogo simbólico em diferentes brincadeiras em uma mesma aula.

## A trajetória na atividade lúdica

A trajetória que a criança realiza na atividade lúdica significa dizer que num determinado tempo e espaço lúdico a criança brinca de muitas coisas. Quando representa papéis simbólicos, ela joga; quando está mais a serviço dos aspectos fisiológicos nas atividades motoras de imitar os outros,

testar-se, usufruir dos movimentos que cria e realiza, ela faz exercícios. A trajetória que a criança realiza ao jogar, com os diferentes papéis que representa, pode indicar o curso do seu desenvolvimento. Em toda a atividade lúdica está presente o *exercício e o jogo*, ambos elementares para alavancar o processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Cabe ao professor compreender e intervir quando necessário para ajudá-las a evoluir.

## Atuação pedagógica

A conduta do professor ao intervir é orientar e ampliar as atividades que a criança elege, levando-a a realizar movimentos técnicos e simbólicos ou exercício e jogo, como descritos acima. É atender à demanda da criança, atuar sempre que for solicitado, adotar uma postura de ajuda quando sugere, desafia, provoca e reforça sua atuação lúdica. O domínio desse meio acontecerá a partir do desenvolvimento da percepção de diferentes sensações sensitivas e sensoriais provocadas pela ação da criança nesse meio aquático.

Já os aspectos relacionais sinalizam o âmbito da intervenção afetivo-emocional. Desse modo, o professor deve:

1. participar dos jogos das crianças, envolver-se corporalmente, sem assumir um papel simbólico;
2. ajudar a criança a realizar uma atividade quando percebe que ela sozinha apresenta dificuldades iniciais;
3. usar a palavra para estimular, provocar ou reprovar atitudes que venham a ferir os combinados preestabelecidos no início da aula;
4. modificar os espaços durante a aula, quando entender ser mais útil, ou ajudá-los a construir outros;
5. sempre oferecer segurança afetiva para levar ou ajudar a criança a experimentar as profundidades da piscina.

Cabe ao professor adotar uma postura de escuta, ou seja, estar atento à ação da criança. Para tal, sugere-se realizar observações seletivas o tempo todo, o que significa eleger uma ou mais crianças para observar a cada aula, até que sejam todas observadas, e reiniciar o ciclo das observações.

É fundamental que o professor nas aulas de psicomotricidade aquática esteja dentro da água e com o corpo disponível para tocar e ser tocado. O contato corporal do professor deve marcar a conduta pedagógica, sendo uma forma de estreitar vínculos, pois essa aproximação favorece a exteriorização da criança e fortalece as relações interpessoais. Também deve ser um corpo de ajuda que estimula e oferece segurança, atento às modulações tônicas das crianças, bem como estar alerta para intervir quando for necessário.

## Estrutura da aula

A aula de psicomotricidade aquática tem três momentos: o ritual de entrada, a aula propriamente dita e o ritual de saída.

*O ritual de entrada* é a parte inicial da aula. As crianças entram na piscina e se colocam no lugar predeterminado pelo professor, que deve ser sempre o mesmo, pois faz parte do rito metodológico. Aqui estabelecemos as regras e as normas de comportamento que devem ser seguidas. As crianças também podem ajudar a determiná-las, por exemplo:

1. brincar do que escolher sem fazer mal a ninguém;
2. parar de brincar quando o professor, durante a aula, disser a palavra *STOP* ou falar que a brincadeira acabou;
3. entender que os materiais disponíveis na aula devem ser compartilhados por todos;

4. seguir as pautas do professor para realizar as atividades sugeridas nos momentos da aula;
5. ajudar a guardar os materiais utilizados na aula antes de ir para os vestiários.

Além do que já foi dito sobre o ritual de entrada, costuma-se, nesse momento, falar brevemente acerca da estrutura da aula para que todos saibam o que irá acontecer. Apresentam-se os materiais que podem ser utilizados, fazem-se combinações a respeito do espaço, comunicam-se as atividades dirigidas e a parada na brincadeira no *STOP*. Ainda é explicitado que faz parte da rotina parar de brincar quando o professor disser que a brincadeira acabou. A seguir, realiza-se um relaxamento para depois encaminhar-se para o momento final do ritual de saída, do qual falaremos em breve.

Sugerimos adotar nesse momento e no ritual de saída uma formação em círculo de mãos dadas para conter o movimento do corpo, e o professor deve estar no círculo; sugerimos também que os alunos fiquem em fileira próximos uns dos outros e frente a frente com o professor posicionado entre as fileiras em uma das pontas; ou que eles fiquem de costas para a borda da piscina lado a lado e o professor à frente; ou, ainda, da forma que desejarem, desde que todos possam ser vistos e ver todos, o que favorece o comprometimento com aquilo que foi acordado pela turma.

Figura 1 – Foto do ritual de entrada, momento em que realizamos os combinados sobre as regras de conduta e de forma breve falamos sobre as atividades que serão realizadas na aula.



Para iniciar a parte da *aula propriamente dita* propomos uma atividade lúdica dirigida, que pode ser alguma brincadeira ou atividade de natação infantil. A seguir, quando o professor falar “pode brincar”, as crianças ficam livres para brincar, tendo em mente o que foi combinado no ritual de entrada. A qualquer instante podem ser surpreendidos com o *STOP* e só voltarão a brincar ao comando do professor de “pode voltar a brincar”.

A criança, envolvida pelas atividades de exercício e jogo, experimenta diferentes experiências na água. Para tal, precisa colocar seu corpo todo em ação, para dominá-la e usufruí-la. Vivencia sensações sensitivas e sensoriais que só esse meio e suas propriedades físicas oferece, como propulsão, empuxo, turbulência e viscosidade, para citar algumas. Pouco a pouco, ao adquirir o domínio do corpo, aumentará progressivamente a confiança nesse meio, a partir das vivências lúdicas realizadas com e sem materiais, só e com os outros, com e sem ajuda do professor. Será capaz



de realizar e aceitar muitos desafios dos quais o ato de nadar fará parte em suas descobertas.

A imitação serve como base para muitas aprendizagens, isso já é sabido. No meio aquático não é diferente, pois, quando as crianças podem ser livres para criar e se desafiar, ela é o combustível de muitas experiências e aprendizagens. Nesse momento da sessão busca-se total interação da criança com o meio aquático e o seu entorno disponível. O professor, como facilitador, oferece à criança a oportunidade de experimentar diferentes atividades e brincadeiras propostas por ela, colegas e professor. Deve intervir, sempre na intenção de ampliar, sugerir ou oferecer apoio para encorajá-la a realizar uma determinada atividade. Ao comando de que a brincadeira terminou, interrompem-na, muitas vezes incompleta, mas é a norma acordada por todos, e seguem para a parte final desse momento da aula, o relaxamento.

O relaxamento pode ser realizado de inúmeras maneiras, assim como acontece fora da água, mas aqui contamos com o balanço da água para acolher ou causar medo, esses sentimentos são muito genuínos e pessoais, e cabe ao professor observar, oferecer segurança e ser um corpo de ajuda, se necessário, nessa hora. As massagens são bem-vindas também. A criatividade e a sensibilidade do professor, somadas aos seus objetivos, é o que irá determinar a estratégia de ação a ser seguida. A intenção é que a criança possa ficar só ou acompanhada, descansar, relaxar e sentir-se segura. É necessário respeitar o tempo de cada um, aproximar-se e apoiar principalmente com o toque ou a sustentação do corpo aqueles que apresentam mais dificuldades. Assim, sentem-se amparados, aos poucos ultrapassam essa barreira e usufruem desse relaxamento corporal. Ao comando do professor, retomam a atenção à nova pauta e preparam-se para o momento final da aula.

Figura 2 – Foto da atividade inicial: atravessar a piscina a partir de alguns desafios propostos pelo professor para chegar na ilha.



Figura 3 – Foto do material criado pelo professor para as crianças brincarem durante o momento livre.



Figura 4 – Foto no momento livre de uma brincadeira escolhida pela criança: plantar bananeira.



Figura 5 – Foto do momento livre em que as crianças queriam sentar juntas no colo da professora.



Figura 6 – Foto do relaxamento em grupo com material.



Figura 7 – Foto de relaxamento individual e sem material.



Para o *ritual de saída*, assim que termina o relaxamento a criança se encaminha ao lugar combinado com formação semelhante ao ritual de entrada. Organiza-se para que ela possa falar e ser ouvida e vista por todos.

Durante o ritual de saída, a criança é estimulada, a partir de diferentes estratégias utilizadas pelo professor, a falar a respeito das atividades que realizou durante a aula e ouvir o que os colegas dizem. A cada criança é dada a oportunidade para ser acolhida ao falar de si, sobre o que fez e como se sentiu. Utilizar-se-ão diferentes recursos pedagógicos para favorecer que todas as crianças falem de si no grande grupo. Isso não precisa ser realizado por todos na mesma aula, mas durante o processo.

Acredita-se que esse momento pedagógico favorece a organização dos processos mentais superiores, de acordo com Vygotsky, como memória, atenção, percepção, emoção e pensamento. A criança necessita relembrar o que viveu e descrever a brincadeira, sendo que, na maioria das vezes, só ela e os companheiros sabem do que brincavam por estarem a serviço do mundo simbólico, do mundo do faz de conta. Pode falar de conflitos, gostos e desgostos, a partir

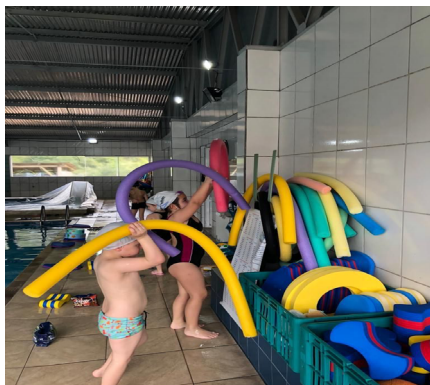
do seu ponto de vista. Nesse momento deve-se retomar a regra, caso necessário, para fazer valer o respeito pela fala de cada um. Essa prática tem como intenção que a criança desde cedo fale de si, sinta-se acolhida e faça o mesmo com os colegas ao ouvi-los e respeitá-los. Após ouvir todos ou apenas os alunos que nessa aula foram destacados para isso, o professor termina a aula, de preferência com um abraço coletivo, e retoma a norma de guardar os materiais antes de dirigirem-se ao banheiro.

De acordo com a criatividade e a intenção pedagógica do professor, ele pode também solicitar que a criança desenhe a aula ou uma brincadeira específica, peça para que um familiar escreva atrás da folha seus significados e entregue na próxima aula para expor. Para isso, é necessário haver um lugar para valorizar a produção das crianças. Essa estratégia é uma ótima alternativa pedagógica para a criança surda, a fim de que possa expressar por meio do desenho aquilo que for sugerido pelo professor.

Figura 8 – Foto do ritual de saída, momento em que as crianças falam e ouvem os colegas falarem sobre o que brincaram.



Figura 9 – Foto da saída da piscina em que as crianças, de forma colaborativa, guardam o material.



### *Linguagens utilizadas pelo professor na psicomotricidade aquática.*

A linguagem é um recurso pedagógico utilizado com a finalidade de ajudar a criança a avançar no seu desenvolvimento, como:

1. a Linguagem de Permissão, para dizer que é permitido brincar do que quiser, desde que siga as normas estabelecidas;
2. a Linguagem de Estímulo, uma provocação intencional para estimular a criança a fazer algo (quero te ver saltar...) e direcionar as crianças que inicialmente apresentam pouca iniciativa;
3. a Linguagem de Reforço, para dizer que a criança é capaz e pode fazer muitas outras coisas;
4. a Linguagem de Descrição, para descrever uma determinada situação, mediar conflitos que surgem nas relações que as crianças estabelecem e permitir que cada um fale sua versão no conflito, buscando não julgar, saber ouvir e lembrar as normas;

5. a Linguagem de Desacordo, para dizer que as normas estão sendo violadas, quando a criança precisa ouvir coisas como “não pode”, “dessa forma não”, “agora não” etc., pois a utilização do “não” pelo adulto serve para sinalizar o limite.

## Avaliação

Acredita-se no valor da avaliação para ajustar qualquer processo de ensino. Nesse caso, para dar um retorno à criança e aos familiares sobre a evolução das aprendizagens dos fundamentos da natação infantil, sugerimos avaliações a cada seis meses. Como exemplo, segue um modelo que pode ser seguido ou sofrer alterações, conforme o profissional que aplica a metodologia da psicomotricidade aquática.

<b>Avaliação da aprendizagem da natação I</b>			
<b>Nome do aluno:</b>			
<b>Idade:</b>			
<b>Data da avaliação:</b>			
<b>Respiração</b>	<b>Realiza</b>	<b>Realiza parcialmente</b>	<b>Ainda não realiza</b>
Expira o ar pelo nariz e pela boca (faz bolhas) com o rosto fora da água.			
Expira o ar pelo nariz e pela boca (faz bolhas) com o rosto submerso na água.			
Bloqueia a respiração após estímulos de água no rosto e ações diversas.			

Realiza respiração aquática (inspira pela boca e expira pelo nariz com o rosto todo na água).			
<b>Flutuação</b>			
Flutua e desloca-se com auxílio de boias, pranchas, macarrão e outros.			
Flutua em decúbito ventral, dorsal e agrupado.			
<b>Deslize</b>			
Desliza na posição de “flecha” sem impulsão na borda.			
Desliza na posição de “flecha” com impulsão na borda.			
<b>Propulsão</b>			
Realiza os movimentos de braços e pernas de forma alternada do nado de sobrevivência (cachorrinho).			
Realiza os movimentos rudimentares de braços e pernas do nado Crawl.			
<b>Mergulho</b>			
Bloqueia a respiração e fica submerso por alguns segundos.			



<b>Saltos</b>			
Salta com ajuda do professor.			
Salta sem ajuda do professor.			
<b>Desafios com ou sem ajuda do professor</b>			
Apoia os pés no fundo da piscina.			
Senta no fundo da piscina.			
Coloca a barriga no fundo da piscina.			
<b>Autonomia e socialização</b>			
Atende regras e combinados da aula.			
Interage com colegas e materiais nas atividades propostas.			
Comunica suas produções por meio da linguagem falada e ouve os colegas.			

## Reuniões com os pais ou responsáveis pelas crianças

Sugere-se utilizar a hora aula da natação da criança para realizar uma breve reunião e levar conhecimento da metodologia adotada na natação I – psicomotricidade aquática, como o objetivo, a rotina da aula e a dinâmica, assim como esclarecer o porquê de ter mais atividades livres do que dirigidas. Deve-se aproveitar para falar sobre o valor do brincar (exercício e jogo) nas aprendizagens e no desenvolvimen-

to da criança e desse espaço rico em estímulos, no qual acontece o desenvolvimento dos fundamentos da natação com liberdade, criatividade e significado para as crianças. Brevemente, pode-se tratar sobre os objetivos dos rituais de entrada e saída e do relaxamento bem como de outros temas, conforme a necessidade de cada grupo. Recomenda-se ter clareza das pautas a serem tratadas para que sua finalidade não se perca, divergindo para outros assuntos.

## Palavras finais

A psicomotricidade aquática constitui um projeto inovador para as escolas de natação, uma vez que utiliza o ato de brincar como ferramenta pedagógica. Essa estratégia pedagógica contribui para que aconteça uma ótima ambientação no meio aquático, princípio básico para que se inicie a aprendizagem dos fundamentos da natação e, posteriormente, dos gestos técnicos de cada estilo.

A psicomotricidade aquática voltada para a turma de natação I, com crianças entre três e seis anos, proporciona um espaço aquático de atividades lúdicas por meio do exercício e do jogo. Com isso, favorece que essa etapa inicial da aprendizagem da natação aconteça de forma prazerosa e significativa, além de alavancar o processo de desenvolvimento integral das crianças.

Essa abordagem rompe com o ensino da natação para essa faixa etária, em que o professor costuma dirigir as brincadeiras na maior parte da aula e sugerir habilidades de gestos técnicos estereotipados para os deslocamentos na água.

A proposta apresenta uma infinidade de aprendizagens por intermédio da atividade lúdica no meio aquático. A metodologia não diretiva, associada a estratégias de intervenção pedagógica, objetiva promover o desenvolvimento

potencial das crianças nas formas de pensar, sentir, agir e relacionar-se.

Nadar passa a ser mais uma aprendizagem significativa para a vida da criança, porque ela realiza descobertas sobre suas habilidades, dificuldades e potenciais por meio do brincar nas aulas de natação, sem o receio de ser julgada, num espaço de jogo e liberdade para ser, realizar e viver.

## Referências

LOBO, A. S.; VEGA, E. H. T. *Educação motora infantil*: orientações a partir das teorias construtivista, psicomotricista e desenvolvimentista motora. Zero a seis anos. 2. ed. Caxias do Sul: Educs, 2010.

NEGRINE, A. *Aprendizagem e desenvolvimento infantil*. Porto Alegre: Prodil, 1995.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

## Sobre a autora



Sou a Adelina, pedagoga e profissional de Educação Física, mãe do Charles e da Vitória e avó da Lise e da Malu. Da minha família herdei o apelido de “Caco”, por ter um comportamento semelhante a um tio muito brincalhão com

todos, não importando a idade que tinham. Ele não se dobrou à crença de que adulto que brinca não é sério.

As pessoas sempre me questionavam, e ainda o fazem, sobre eu ter um apelido masculino, e acho até engraçado, nem ligo para isso, pois para mim está tudo certo, então nem tento explicar muito, o que importa é que eu sei o porquê.

Quando criança, brinquei – e como brinquei! – na rua! Hoje sou um arquivo vivo das atividades lúdicas da cultura infantil. E segui adiante, vivendo, aprendendo e crescendo nas diferentes etapas da vida, e, como diz a música de Almir Sater, “e levo esse sorriso porque já chorei demais”, e quem nunca? Entendo ser essa a lição da vida: aprender e crescer dói!

Em 1986, quando iniciei meus estudos na Pedagogia sobre Educação Especial na UCS, e, um pouco antes, no Magistério (Ensino Médio) tomei conhecimento das aprendizagens e do desenvolvimento decorrentes desse comportamento brincante, que por muitas décadas o senso comum acreditou não ser sério nem levar a lugar algum. Quanto engano! Pois, como disse Claparède, “não existe nada mais sério do que uma criança brincando”.

A partir de 1986 desenvolvi minha prática pedagógica com crianças com necessidades especiais, como se não fôssemos todos, em uma escola especial. Alguns anos depois, em 1993, iniciei minha prática em psicomotricidade fora e depois dentro da água. Em seguida, a partir de 1996, na Feevale, fiz meu Trabalho de Conclusão de Curso da Pós-Graduação em Prática Psicomotriz Educativa, em Psicomotricidade Aquática, com crianças de três a seis anos, já numa prática de inclusão, e se estende até hoje. Pesquisei no Mestrado, em 2000 (UCS/UFRGS), o valor do brincar para a aprendizagem e o desenvolvimento das pessoas com 60 anos em diante, e novamente essa ferra-

menta comprovou seu valor. Sim, foi incrível a evolução do desenvolvimento psicomotor dessas pessoas, nos aspectos cognitivos, afetivos, motores e relacionais!

Atualmente sou sócia e coordeno as atividades aquáticas da empresa Mergulhão – exercício físico e saúde em Farroupilha/RS, além de ser professora de pilates e de Programas de Pós-Graduação em Educação Psicomotora.

Hoje pesquiso sobre o valor do brincar para todas as idades, mas “ando devagar porque já tive pressa”, de novo a música de Almir Sater, e isso sempre me encanta, continuo brincante!

## Capítulo 3

### *Experiências com projetos*

*Profa. Dra. Rochele R. Andreazza Maciel*

O desafio da Educação é levar para o cotidiano escolar propostas norteadoras para novas ações pedagógicas, na tentativa de transformar a realidade. Trago essa premissa ao longo da minha formação como professora e partir dos estudos do Mestrado em Educação, realizado no Programa de Pós-Graduação em Educação na Universidade de Caxias do Sul em 2010, onde tive a oportunidade de aprofundar leituras e discussões e realizar práticas com crianças sobre essa temática<sup>2</sup>.

Sob essa perspectiva trago a ideia da proposta de *Experiências com projetos* também para o contexto dos cursos de graduação, na qual atuo na Universidade de Caxias do Sul – Educação Física e Pedagogia, que objetiva evidenciar o protagonismo estudantil através do “aprender fazendo”, propiciando uma aprendizagem colaborativa de conhecimentos diversificados que envolvem o brincar e se movimentar, assim desenvolvendo habilidades e competências voltadas a sua formação.

Para atuar com a proposta de projetos, inicialmente faz-se necessário entender a etimologia da palavra “projeto”, que significa *intenção, ideia futura, algo possível de ser realizado em um prazo determinado*. A partir dessa compreensão, deve-se impulsionar e contextualizar conceitos desconhecidos, outros já conhecidos ou vivenciados, e descobrir outros

---

<sup>2</sup> Os estudos sobre essa temática encontram-se na íntegra no livro publicado: *Experiência pedagógica pela linguagem poética e corporal* (2012, Educus).

que emergem durante o desenvolvimento da proposta de um projeto, assim potencializamos o pensamento crítico e reflexivo na formação de professores. Barbosa (2001, p. 22) destaca a importância da proposição de projetos para esse contexto:

[...] historicamente os projetos foram construídos com o objetivo de inovar, de quebrar o marasmo das instituições tradicionais e que seus criadores tinham a convicção dos pioneiros, o compromisso com a transformação da realidade, o desejo e a coragem de assumir o risco de adotar uma inovação e a convicção de que era preciso criar uma nova postura profissional para o professor. Propunha que este pudesse pensar sobre seu grupo de alunos, sobre a realidade, sobre os conhecimentos e planejar e executar uma proposta educativa junto com seus alunos e seus pares.

De nada adianta propor um trabalho educacional sob forma de projetos no experimentalismo ou na teoria. É necessário ter uma visão social e política definida e não globalizante, para não cair no erro de ignorar o papel das diferenças culturais, dos mitos, dos ritos e dos hábitos nos modos de pensar e agir dos diferentes grupos humanos.

A proposta de projetos preconiza a inovação na sala de aula, em lugar da memorização; em outras palavras, mais raciocínio e menos repetição. Deve oportunizar às crianças interagir de forma mais interessante, dinâmica e real com o conhecimento e inseri-lo nos princípios da construção do currículo que se preocupa com a formação de um sujeito capaz de resolver problemas. A Pedagogia de Projetos pode representar um dos caminhos pelos quais estudiosos e professores buscam tornar a prática pedagógica mais eficaz e adequada ao atual contexto. Essa perspectiva de mudança nas instituições depende em grande parte dos professores, por sua formação, sua valorização profissional, suas condições de trabalho e seu desenvolvimento profissional ao longo do tempo da profissão.

A Pedagogia de Projetos traz algumas respostas para o contexto escolar, porque os professores muitas vezes debatem sobre a formação tradicional e a vivência de alternativas diferentes para a sala de aula. Aliás, propor projetos de aprendizagem é uma das maneiras possíveis de se organizar o trabalho pedagógico, na qual o que fundamentalmente está em curso é a compreensão das estruturas internas de um conteúdo que intencionalmente se quer ensinar às crianças. Afinal, o conhecimento construído por meio das interações e trocas que os projetos de aprendizagem preconizam viabiliza responder a “dúvidas temporárias” e “certezas provisórias”, de modo que as experiências e os conhecimentos anteriores de alunos e professores encontram-se enredados na construção da aprendizagem pelos confrontos pedagógicos ocorridos.

Assim, este capítulo traz experiências vivenciadas por alguns acadêmicos dos cursos de Educação Física e Pedagogia da Universidade de Caxias do Sul, nas disciplinas de Gerações e Processos Educacionais I e Projetos de Aprendizagem em Educação Física. O primeiro projeto se refere à Rua da Brincadeira e o segundo aos projetos de aprendizagem em Educação Física.

O *Projeto Rua da Brincadeira* objetiva relacionar a instituição com a comunidade externa, por meio da proposição de atividades voltadas ao resgate de jogos tradicionais, e, com isso, oportunizar aos participantes a vivência de atividades lúdicas pedagógicas recreativas de lazer procurando valorizar respeito e cooperação entre os participantes.

Diante dessa proposta, acredita-se que a *rua* pode oferecer lugar para uma imensidão de manifestações sociais, seja prática de esportes, moradia, passagem de pessoas, passeios, brincadeiras, etc. Por isso, considera-se ela como um lugar onde se “pode” fazer quase tudo porque é pública, via de acesso onde passamos grande parte do tempo.



*Os projetos de aprendizagem realizados no curso de Licenciatura em Educação Física* proporcionam no seu currículo essa disciplina, que aborda diferentes abordagens da Pedagogia de Projetos, assim como o conhecimento de projetos pedagógicos que envolvem a prática da Educação Física escolar.

Assim, apresentamos ações realizadas pelos acadêmicos por intermédio da mediação da professora durante as aulas da Graduação na Universidade de Caxias do Sul.

## Referências

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. Trabalhando com projetos na Educação Infantil. In: HACK, José Lino; PORTO, Gilceane (Org.). *O que é Pedagogia de Projetos*. Material da disciplina Fundamentos de Educação IV, Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pelotas. Pelotas: UFPel, 2001.

MACIEL, Rochele Rita Andreazza Maciel. *Experiência pedagógica pela linguagem poética e corporal*. Caxias do Sul: Educs, 2012.

## 3.1

### *Rua da Brincadeira*

*Fernanda dos Santos Zanchin*  
*Profa. Dra. Rochele R. Andreazza Maciel*

Participar do projeto Rua da Brincadeira, atividade proposta na disciplina de Gerações e Processos Educacionais I no Curso de Pedagogia da Universidade de Caxias do Sul, foi uma experiência muito especial.

Desde o início, o projeto coordenado pela professora Rochele R. Andreazza Maciel proporcionou a interação com a comunidade, por meio da divulgação do convite em redes sociais e do envio para pessoas de contato (escolas, famílias e amigos).

A realização do evento aconteceu com a mediação da professora compartilhada conosco, acadêmicas, possibilitando brincar nesse ambiente. Elaboramos o circuito motor e auxiliamos na construção das ações, na demonstração prática dos jogos e suas regras e na promoção da interação entre as crianças, proporcionando um momento de descontração, alegria e muita diversão.

A criação dos espaços para brincar contaram com o apoio da Secretaria Municipal de Esporte e Lazer de Caxias do Sul e a criatividade dos acadêmicos em proporcionar e incentivar as brincadeiras às crianças participantes. Os brinquedos disponibilizados foram: cama elástica, chinelão, xadrez gigante, jogo da velha, dama, resta um, perna de pau, pé de lata, carrinho de lombas e circuito motor.

Algumas memórias fotográficas desse momento de aprendizagem traduzem a experiência.

Figura 1 – Convite – Rua da Brincadeira.



Figura 2 – Acadêmicos e professores da Universidade de Caxias do Sul.



Figura 3 – Brincar com cama elástica.



Figura 4 – Brincar com jogo da velha.



Figura 5 – Brincar com xadrez gigante.



Figura 6 – Brincar com jogo da memória.



Figura 7 – Brincar com damas.



Figura 8 – Brincar com pernas de pau



Figuras 9 e 10 – Brincar com pés de madeira (lata).



Figura 11 – Brincar com pares de chinelão.



Figuras 12 e 13 – Brincar com carrinho de lomba.



Figura 14 – Brincar de pular corda.





Figura 15 – Saltar



Figuras 16 e 17 – Brincar no percurso motor.



Figura 18 – Brincar de se equilibrar.



Figura 19 – Espaço para colorir desenhos.



Figura 20 – Espaço de leitura.





## Sobre a autora

### Fernanda dos Santos Zanchin



Meu interesse pela docência é antigo. Desde pequena eu costumava “brincar de professora” com minhas primas mais novas ou com meus “alunos imaginários”. Quando finalizei o atual Ensino Médio, na minha época 2º Grau, eu não tinha dúvidas de que queria cursar Pedagogia, mas, por motivos da época, não foi possível. Acabei cursando e me formei em Ciências Contábeis e, apesar de nunca ter atuado na área, foi muito desafiador seguir até o final e me formar. Anos depois, cursei uma Pós-Graduação na área de Gestão de Serviços, visto que a empresa na qual atuo é desse ramo, e, em 2022, passados 23 anos da minha primeira formação, decidi estudar Pedagogia na Universidade de Caxias do Sul e realizar meu desejo e sonho, o que hoje vejo como um propósito de contribuir e auxiliar no desenvolvimento das crianças.

## 3.2

### *Projeto de aprendizagem: Explorando meu próprio corpo*

*Patrícia Pedroni*

#### *Justificativa*

A cultura de movimento está diretamente ligada aos conhecimentos da Educação Física, que se referem às relações entre corpo, sociedade, comunidade e cultura (Mendes; Nóbrega, 2009).

Para Lima e Lima (2012), na Educação Física a cultura está ligada às expressões do movimento humano, ou seja, as manifestações do corpo humano e a influência dos aspectos biológicos, sociais e culturais.

Diante da importância desses aspectos para a área, buscamos ampliar nosso conhecimento no que se refere a essa relação, então este projeto terá como objetivo a construção de aulas inovadoras para a Educação Física dentro do ambiente escolar.

Dessa forma, este projeto faz-se apropriado pelas aprendizagens que serão oportunizadas aos acadêmicos do curso de Licenciatura em Educação Física, possibilitando que eles explorem sua criatividade e permitindo a formação de suas características e personalidade como futuros docentes.

## Objetivo geral

Proporcionar às crianças conhecer jogos e brincadeiras bem como possibilitar a criação, a experimentação e a apreciação de diferentes ações de se movimentar, a fim de incentivar a socialização, a participação e a convivência em grupo.

## Objetivos específicos

- Identificar e brincar com as diferentes partes do corpo;
- Reconhecer os lados e as noções de espaço;
- Estimular a estruturação temporal assim como a coordenação e o equilíbrio;
- Promover a socialização, a participação e a convivência em grupo.

## Desenvolvimento

Para realização deste trabalho, contamos com as orientações da docente da disciplina de Projetos de Aprendizagem em Educação Física, professora Rochele Rita Andreazza Maciel, que organizou os grupos para a realização de uma entrevista com professores que atuam na Educação Básica.

Para entendermos a abordagem deste trabalho, os grupos apresentarão a proposta de aprendizagem por meio da Pedagogia de Projetos que visa ampliar a visão em função de uma prática, nessa perspectiva Cavalcante (2011) aponta que o projeto pode ser compreendido como uma forma de criar e realizar objetivos e metas, trazendo para dimensão pedagógica pode ser utilizado como formas de construir a ação do professor e seus alunos que juntos edificam as aprendizagens que foram traçadas sobre determinado tema ou problema de estudo.

O propósito deste projeto é expor aos professores das diferentes redes educacionais, e aos acadêmicos uma diferente forma de organização e possível aplicação para as aulas de educação física escolar com a elaboração de projetos.

## Recursos Materiais

Experiências	Recursos materiais
Experiência 1	Caixa de som, jogo da memória e caixinha de papelão.
Experiência 2	Caixa de som, materiais recicláveis, cola/ fita.
Experiência 3	Cartaz e imagens de tarefas do dia a dia.
Experiência 4	Caixa de som e várias cordas (de tamanhos, texturas e cores diferentes), folhas de desenho e materiais para colorir.

## Avaliação

Entende-se que avaliação é uma prática de investigação do processo educacional, ou seja, investigar a qualidade da realidade a fim de que seus resultados possam auxiliar e subsidiar decisões e transformações da realidade escolar. (Luckesi, 2021).

Sendo assim, entende-se que a avaliação permite acompanhar o processo de ensino e aprendizagem por meio de diversos instrumentos, considerando os aspectos qualitativos e quantitativos a fim de verificar a efetivação dos objetivos, de forma que possibilite o replanejamento.

Diante disso a organização da avaliação está da seguinte maneira:

- Observação contínua dos alunos, feedbacks individuais e coletivos;
- Autoavaliação diante das propostas;




- Execução prática dos movimentos.

## Educação infantil

A avaliação ocorrerá por meio de uma pauta elaborada pela professora para as crianças se auto avaliarem.

Querida criança!

Vamos pensar sobre como nosso corpo brincou nas nossas experiências?

Autoavaliação			
Experiências			
Brinco de diferentes formas com meu corpo			
Ajudo a organizar o espaço quando solicitado			
Consigo brincar em grupo com os amigos respeitando as combinações			
Sigo as orientações da aula			
Respeito às combinações da aula			
Utilizo os materiais propostos em aula			

## Experiência 1 – Explorando meu próprio corpo

**Recursos:** Caixa de som, jogo da memória e caixinha de papelão.

### Experiência:

A atividade inicia com todas as crianças sentadas em círculo, a professora explica que neste encontro irão brincar

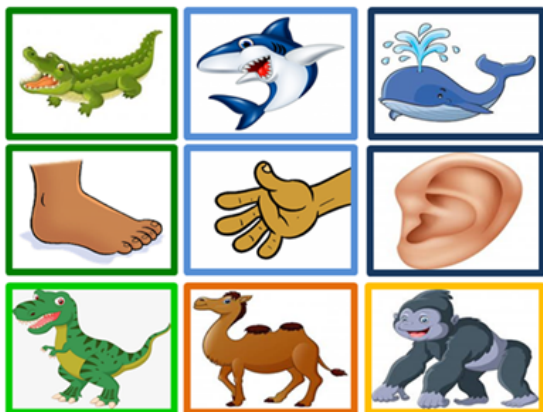
com o corpo e conhecer as suas partes. Além disso, explica as combinações de convivência.

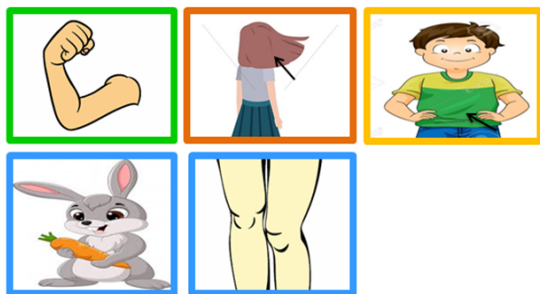
Ainda em círculo, será apresentada a música “A Boca Do Jacaré” de Danilo Benício Batucadan em partes, onde todos devem prestar atenção e realizar os movimentos solicitados. Após, será colocada a música para todos dançarem e realizarem os movimentos solicitados.

**Letra: “A Boca Do Jacaré” (Danilo Benício Batucadan).**

*Essa é a boca do jacaré, ela abre, ela fecha, ela pega o seu pé!  
Essa é a boca do tubarão, ela abre, ela fecha, ela pega a sua mão!  
Essa é a boca da baleia, ela abre, ela fecha, ela pega a sua orelha!  
Essa é a boca do dinossauro, ela abre, ela fecha, ela pega o seu braço!  
Essa é a boca do camelo, ela abre, ela fecha, ela pega o seu cabelo!  
Essa é a boca do gorila, ela abre, ela fecha, ela pega a sua barriga!  
Essa é a boca do coelho, ela abre, ela fecha, ela pega o seu joelho!  
Essa é a boca do jacaré, ela abre, ela fecha, e pega só quem tem chulé!*

Depois de todos terem conhecido a música, a turma será dividida em pequenos grupos, onde cada criança respeitando a sua vez irá realizar o jogo da memória, relacionando as imagens dos animais e as partes do corpo presentes na música.





Para finalizar a aula, ainda em círculo a professora coloca as imagens do jogo da memória dentro de uma caixinha de papelão, vai retirando uma a uma e conversando com os alunos sobre o que aprenderam nesta aula. Que parte do corpo é essa? A boca do jacaré pega qual parte do nosso corpo? Qual é o animal que pega a nossa orelha? E o tubarão pega que parte do nosso corpo?

**Tarefa:** Solicitar via bilhete para as crianças trazerem para a próxima aula alguns materiais recicláveis para a confecção de um boneco.

## Experiência 2 – Descobrindo os lados e o espaço.

**Recursos:** Caixa de som, materiais recicláveis, cola, fita (para a confecção do boneco).

### Experiência:

Para iniciar a atividade, as crianças são organizadas em um círculo, a professora irá contar que neste encontro irão brincar e conhecer os lados e em seguida, explicará as combinações de convivência.

Ainda em círculo, será apresentada a música “Boneco Pirulito”, onde todos devem prestar atenção e ouvir a música.

Depois de todos terem conhecido a música, a professora pede a elas que se espalhem pelo espaço de forma que fiquem de frente para a mesma, assim coloca a música para

todos os alunos dançarem e realizarem os movimentos solicitados.

**Letra: “Boneco Pirulito”.**

*O boneco pirulito balança com a mão, pirulito, pirulito, pirulitão.*

*O boneco pirulito balança a outra mão, com a mão, com a outra mão, pirulito, pirulito, pirulitão.*

*O boneco pirulito balança com o pé, com o pé, com a mão, com a outra mão, pirulito, pirulito, pirulitão.*

*O boneco pirulito balança o outro pé, com o pé, com outro pé, com a mão, com a outra mão, pirulito, pirulito, pirulitão.*

*O boneco pirulito balança com o joelho, com o joelho, com o pé, com outro pé, com a mão, com a outra mão, pirulito, pirulito, pirulitão.*

*O boneco pirulito balança com a cintura, com a cintura, com o joelho, com o pé, com outro pé, com a mão, com a outra mão, pirulito, pirulito, pirulitão.*

*O boneco pirulito balança com os ombros, com os ombros, com a cintura, com o joelho, com o pé, com o outro pé, com a mão, com a outra mão, pirulito, pirulito, pirulitão.*

*O boneco pirulito balança com a cabeça, com a cabeça, com ombros, com a cintura, com o joelho, com o pé com outro pé, com a mão, com a outra mão, pirulito, pirulito, pirulitão, que balançou e caiu no chão, boom.*

Posteriormente, com os materiais recicláveis trazidos pelas crianças com a ajuda da professora criam um boneco que será o mascote da turma.

Em seguida, realizam a vivência da música com o boneco criado pelo grupo.

Para finalizar o encontro, a professora solicita que todos se sentem em círculo novamente para conversar sobre as experiências. Vocês gostaram das vivências? Foi legal a música do Boneco Pirulito? Foi difícil ou fácil as atividades de hoje?

### **Experiência 3 – Cadê o tempo?**

**Recursos:** Cartaz e imagens de tarefas do dia a dia (organizados pela professora).

**Experiência:**

Para iniciar o encontro, a professora organiza as crianças em círculo e conversa que hoje irão aprender sobre o



tempo. Além disso, conversa sobre as combinações de convivência.

A professora entrega a todos diferentes imagens com tarefas relacionadas à rotina do dia a dia como por exemplo, imagens que representem a hora do almoço, o café da manhã, o lanche da tarde, a janta, a hora de dormir e outras.

Em seguida, as crianças deverão colocar a imagem correspondente ao dia ou a noite em um cartaz.

O QUE EU FAÇO DURANTE O DIA E DURANTE A NOITE	
	

Após a realização desta atividade, ainda em círculo, a professora contará pequenas histórias para os alunos e estes deverão completá-las com o uso dos cumprimentos (bom dia ou boa noite), quando necessário.

### **Exemplo:**

História 1: “Dona coelha tem muitos filhotinhos e todos dormem em um grande e bonito quarto. Muito cedinho, ela abre a janela para entrar os raios de sol e diz: BOM DIA (as crianças devem responder)”.

História 2: “O Senhor Urso dorme muito, principalmente no inverno. Não tem filhos, mas busca seus sobrinhos da

escola no final do dia. Ao chegar em casa todos dizem ao seu tio: BOA NOITE (as crianças respondem).

História 3: “Corujas gostam de dormir de dia e passear à noite. Quando os morcegos passam por suas janelas dizem: BOA NOITE (as crianças respondem).

História 4: “O papagaio de Narinha sabe que ela vai comprar pão para o café da manhã e volta já. Quando Narinha sai, o papagaio diz: BOM DIA (as crianças respondem).

Para encerrar o encontro, a professora conversa com as crianças sobre a aula. Vocês gostaram da aula de hoje? Quais atividades vocês mais gostaram? Já conheciam o uso dos cumprimentos? Foi difícil ou fácil as atividades de hoje?

### **Experiência 4 – Conhecendo e brincando diferente com meu corpo.**

**Recursos:** Caixa de som e várias cordas (de tamanhos, texturas e cores diferentes), folhas de desenho e materiais para colorir.

#### **Experiência:**

Iniciamos o encontro em círculo, após eles se organizarem a professora explica que iremos aprender sobre a noção de espaço, coordenação e equilíbrio corporal e ressaltando também as combinações de convivência. Em seguida, mostra as cordas deixando eles tocarem e visualizarem as mesmas. Desta forma, a professora instiga e pergunta se as cordas parecem algum animal que eles conhecem e logo após apresenta para os alunos a música “A cobra não tem pé” da Galinha Pintadinha.

**Letra: “A cobra não tem pé” (Galinha Pintadinha)**

*A cobra não tem pé, a cobra não tem mão*

*Como é que a cobra sobe no pezinho de limão?*

*Ela vai se enrolando, vai, vai, vai, vai se enrolando no pezinho de limão.*

Após ter apresentado a música pedir para que os mesmos emitissem uma cobra se deslocando e fazendo os movimentos que havia na música de um lado para outro.

Depois da imitação, a professora monta um percurso utilizando as cordas. Neste haverá tarefas como: passar caminhando por cima da cobra, pular dentro da cobra enrolada, passar por baixo da cobra e passar por cima da cobra.

Após terem realizado o percurso, e as crianças novamente em círculo, a professora entrega uma folha de desenho e disponibiliza diferentes materiais para colorir. Assim, solicita para que desenhem a cobra que eles encontraram enquanto realizam o percurso (esta tarefa pode ser exposta na sala).

Finaliza o encontro conversando sobre as experiências do dia. Alguém já viu uma cobra de verdade? Conseguimos realizar os movimentos de imitação?

## Referências

CAVALCANTE, Christianne Medeiros. Concepções e práticas educativas baseadas na gestão do trabalho com projetos. *PG&C – Perspectivas em Gestão e Conhecimento*, João Pessoa, v. 1, n. 2, p. 266-288, 2011.

LIMA, Marcia Regina Canhoto de; LIMA Jose Milton de. A educação física escolar como promotora de formação humana e crítica: uma perspectiva freireana. In: CONGRESSO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES, 12., CONGRESSO ESTADUAL PAULISTA SOBRE FORMAÇÃO DE EDUCADORES. 2012. São Paulo. Faculdade de Ciências e Tecnologia. *Anais [...]*. São Paulo, 2012.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Avaliação da aprendizagem escolar: passado, presente e futuro*. São Paulo: Cortez, 2021. E-book.

MENDES, Maria Isabel Brandão de Souza; NÓBREGA, Terezinha Petrucia da. Cultura de movimento: reflexões a partir da relação entre corpo, natureza e cultura. *Pensar a prática*, Goiás, v. 12, n. 2, p. 1-10, 2009.

## Capítulo 4

### *Experiências brincantes de se movimentar na escola*

*Profa. Dra. Rochele R. Andreazza Maciel*

As experiências brincantes oportunizadas nas infâncias são inesquecíveis, pois é nesse período que a criança descobre, explora, imagina e ativamente busca sempre por novas experiências. Estas podem ser vividas em todos os lugares, mas é na escola que ampliam o vocabulário motor e promovem a aprendizagem dos conhecimentos da cultura corporal de movimento, que envolve a motricidade humana e a expressão corporal associadas aos aspectos sociais, históricos e culturais da sociedade.

Nesse sentido, podemos ainda estender esse conceito afirmando que a disciplina de Educação Física na escola possibilita o desenvolvimento da cultura do movimento, visando à leitura, à produção e à vivência das práticas corporais, criando espaços de desenvolvimento crítico, respeito à solidariedade e cooperação. Além disso, essas ações se realizam por meio das brincadeiras em diferentes tempos e espaços, ampliando seu acesso a produções culturais, imaginação, criatividade, experiências emocionais, corporais, sensoriais, cognitivas, sociais e relacionais.

Desse modo, as experiências oportunizadas às crianças fizeram parte de um repertório de aprendizagem de professores e acadêmicos ao longo das experiências docentes. Os professores (supervisores) apresentam diferentes possibilidades de potencializar o jogo durante a rotina escolar,

já os acadêmicos realizaram durante o período de Estágio Supervisionado II<sup>3</sup> experiências vivenciadas e pesquisadas ao longo da sua formação. Cabe ressaltar que a disciplina de estágio atua em três grandes unidades didáticas relacionadas entre si, que são: conhecer a realidade escolar, elaborar projeto de aprendizagem com intervenção prática e, por último, refletir sobre a prática docente. Além disso, acolhemos as propostas de alguns supervisores de estágio que tanto contribuem para qualificar a formação inicial de futuros professores.

---

<sup>3</sup> A disciplina de Estágio II, ofertada no currículo do curso de Educação Física da Universidade de Caxias do Sul, busca oportunizar propostas de intervenção prática e reflexões acerca do trabalho educativo nas escolas em que atuam os estagiários, buscando dar significado ao movimento humano e construir uma fundamentação teórico-prática aos futuros profissionais da Educação Física, os quais, conseqüentemente, estarão contribuindo para a formação das crianças.

## 4.1

### *Educação Infantil*

# O brincar na Educação Infantil

*Rosinei Stupp*

A Educação Física, uma disciplina na escola de suma importância, tem por objetivo ajudar as crianças a desenvolverem seus domínios que são muito importantes nessa fase em que começa o conhecimento e o amor pela atividade física com o brincar, desenvolvendo os aspectos motores, cognitivos e afetivos, por meio da Educação Física escolar essas crianças vão aprender desde cedo a importância de uma vida ativa e saudável.

Concordamos com Brougere (2001), quando afirma que a brincadeira depende da interpretação dos atores sociais. “A brincadeira não é um comportamento específico, mas uma situação na qual esse comportamento toma uma significação específica” (Brougere, 2001, p. 100). O autor fala sobre a liberdade da brincadeira, da necessidade da escolha, de querer brincar, a “magia do jogo” pode acontecer nas mais diferentes situações e ambientes, basta querer. Nós, professores, temos o dever de elaborar aulas com muito carinho e atenção para que seja sempre uma aula proveitosa e de participação total de nossas crianças; a cada aula estamos contribuindo para o desenvolvimento e o crescimento de nossas crianças aprendendo por meio do brincar, que é fundamental na Educação Infantil.

O brincar tem um valor significativo, proporcionando inúmeras descobertas por meio do lúdico. É na primeira infância que nossas crianças começam a aperfeiçoar seu desenvolvimento, tanto físico quanto psicológico, intelectual e social. Segundo Oliveira (2000), o brincar não significa ape-



nas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece por meio de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a sua vida. Assim, com o brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes, como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade. Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC),

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e brincadeiras entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (Brasil, 2017, p. 33).

Nesse sentido, com as brincadeiras podemos notar as mais diferentes ações de uma criança. É no sentido do brincar que ela libera seus sentimentos, enquanto brinca ela pensa, enquanto pensa ela aprende e vai dando significado para aquela brincadeira. Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil são propostos para a criança conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se: conviver com outras crianças e adultos. Brincar de diversas formas em diferentes espaços e tempos. Participar ativamente com adultos e outras crianças. Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções entre outros. Expressar, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos entre outros. Conhecer-se e construir sua identidade pessoal, social e cultural, construindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras

e linguagens, vivenciadas na instituição e no seu contexto familiar e comunitário (Brasil, 2017).

Assim, considero a importância do brincar lúdico na vida das crianças em razão das brincadeiras que elas vão experimentar, explorar, sentir, expressar, imaginar e dialogar por meio de movimentos, formando seu repertório motor ao copiar o que os adultos ensinam e interagindo com outras crianças, e nós, professores, somos os facilitadores dessa aprendizagem.

### *Experiências vividas com a Educação Infantil*

Brincar, segundo o dicionário Aurélio (2003), é “divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar”, também pode ser “entretê-lo com jogos infantis”, ou seja, considero brincar como algo muito presente nas nossas vidas, ou pelo menos deveria ser.

A experiência vivida durante a disciplina do Estágio II no Curso de Educação Física da Universidade de Caxias do Sul, sob a orientação da professora da disciplina, Rochele Andreazza Maciel, foi desenvolvida numa escola da rede privada conveniada com a Prefeitura Municipal de Caxias do Sul, na turma de Educação Infantil do Pré I C. Durante o diagnóstico da realidade educacional, soube-se que a turma era composta por crianças de quatro anos de idade, muitas vindas de outras escolas infantis, e a minoria relatava ser seu primeiro contato com a escola. O projeto de aprendizagem desenvolvido durante o estágio foi intitulado *Criança aprende brincando, mas Escola Infantil não é brincadeira*.

A todos, deixo um convite para conhecer as experiências vividas por mim nesse período de aprendizagem acadêmica-profissional.

## Experiência 1 – Corrida das cores

**Recursos:** tampinhas plásticas, garrações, prendedores de roupas, bambolês.

**Descrição:** a experiência consiste em manipular o material, explorar, classificar as cores em um determinado espaço, correr e depositar em galões as cores certas.

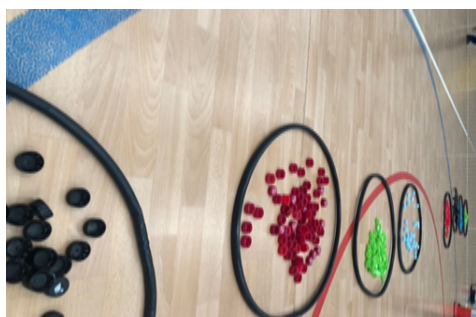
**Situação-problema:** a professora traz questionamentos e desafios para as crianças.

– Conseguem identificar com qual material vamos brincar (tampinhas coloridas)?

– Como podemos brincar com esse material nesse espaço? (Deve-se deixar as crianças explorarem).

– Agora vamos brincar de classificar as cores: quem consegue transportar a tampinha com uma parte do seu corpo sem deixar cair até os bambolês, sendo que cada bambolê corresponde a uma cor?

Figura 1 – Material organizado para classificar as tampinhas.



– Agora temos outro desafio: transportar as tampinhas com outra parte do corpo, conforme a classificação dos bambolês, até o próximo espaço, onde precisamos acertar o alvo e colocar as tampinhas dentro dos galões.

Figura 2 – Material organizado para classificar as tampinhas.



## Experiência 2 – Imitando os desenhos

**Recursos:** desenhos no formato das mãos e dos pés.

**Descrição:** observar os desenhos espalhados pelo chão da quadra, os quais correspondem ao pedido de identificar a mão direita, o pé esquerdo, as duas mãos e os dois pés.

**Situação-problema:** a professora solicita que as crianças observem os desenhos espalhados pela quadra tentando identificar o que eles pedem para o corpo realizar.

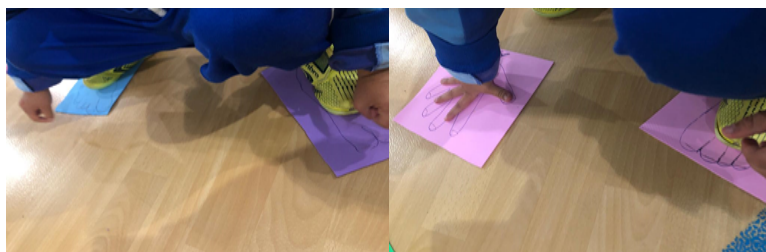
Figura 3 – Desenhos no chão na quadra.



- O que descobriram durante a observação?
- Como podemos realizar esse percurso com o nosso corpo? Será que é com os dois pés? É com as duas mãos? Ou é uma mão e um pé?
- Vamos tentar realizar os movimentos com o nosso corpo?

As crianças realizam o percurso tentando realizar os movimentos propostos nas folhas.

Figuras 4 e 5 – Percurso vivido pelas crianças.



### Experiência 3 – Petecas

**Recursos:** mala cheia de penas de peru e palhas de milho.

**Descrição:** construir com as crianças uma peteca para brincar criando movimentos com o corpo.

**Situação-problema:** a professora chega na aula com uma mala, causando impacto nas crianças. Dentro dela há penas, palhas e fitas. A professora instiga a curiosidade das crianças:

- O que vocês acham que tem dentro desta mala?
- Será que tem algum material para brincarmos? O que vocês pensam?

Após vários palpites do que há dentro da mala, a professora abre-a e mostra os materiais.

Figura 6 – Descobrindo o que há dentro da mala.



- Vocês sabem de onde vêm as penas e as palhas?
- Será que podemos criar algum brinquedo para brincar em nossa aula com esse material?

Em seguida, explica que irão construir uma peteca para descobrirem como brincar com ela e o seu corpo e distribui para cada criança um pouco de penas e palhas para confeccionar as petecas com seu auxílio.

Conforme constroem sua peteca, começam a brincar pelo espaço.

- Vamos caminhar pela quadra lançando nossa peteca para o alto?
- Quem consegue lançar a peteca bem alto?
- Quem consegue jogar com um colega?

Figuras 7 e 8 – Construindo a peteca.



## Experiência 4 – Arremesso no bocão

**Recursos:** bocão de papelão, bolinhas de plástico.

**Descrição:** a professora demarcada com cones várias distâncias (perto, longe) e as crianças devem arremessar as bolinhas na boca do bocão, mirando o alvo.

**Situação-problema:** a professora pede às crianças para observarem os alvos dispostos pelo espaço, perguntando se as distâncias são iguais ou diferentes.

- Quem consegue arremessar bem perto com a mão dominante (um lado do corpo)?
- E com a mão não dominante?
- Agora mais longe?
- Vamos tentar posicionar as mãos de forma diferente (palma para cima)?
- Braço longe da cabeça?
- Acima da cabeça?

Figuras 9, 10 e 11 – Arremesso no bocão.



## Experiência 5 – Experiências com tampinhas

**Recursos:** tampinhas de garrafa pet de várias cores.

**Descrição:** distribuir tampinhas de diversas cores e pedir para cada criança encontrar um cantinho da quadra para

brincar com as tampinhas, abusando de sua imaginação, pois o material tem cores, formas e tamanhos diferentes.

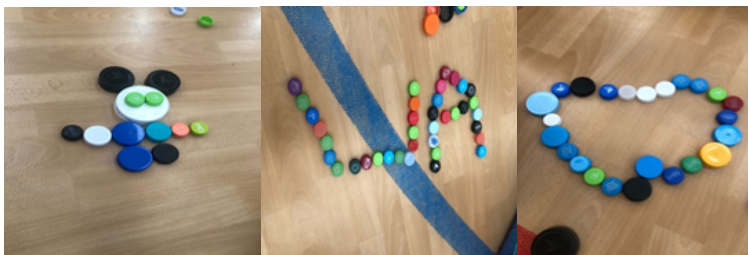
**Situação-problema:** a professora mostra às crianças as tampinhas com as quais irão brincar.

- Todas são iguais?
- O que elas têm de diferente (cores, formas, tamanhos)?

A professora distribui um *kit* para as crianças e cada uma escolhe um espaço pela quadra para brincar e criar brincadeiras. Assim que finalizarem, pergunta se é possível colocar/tocar uma parte do corpo dentro do que construíram.

- Conseguem pular por cima?
- Conseguem pular de um lado para outro sem tocar no material?

Figuras 12, 13 e 14 – Desenhos com tampinhas.



## Referências

MACIEL, Rochele R Andreazza. *Linguagem poética e corporal*. Caxias do Sul: Educs, 2012.

BARBOSA, Priscila Maria Romero. O construtivismo e Jean Piaget. *Educação Pública*, 23 jun. 2023. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/15/12/o-construtivismo-e-jean-piaget#:~:text=Piaget%20afirma%20que%20quando%20uma,para%20que%20esta%20seja%20praticada>.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: 2017.

BROUGÈRE, G. *Brinquedo e cultura*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001



FANTACHOLI, Fabiane das Neves. A Importância do Brincar na Educação Infantil. *Monografias Brasil Escola*, 2009. Disponível em; <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm>.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo Aurélio século XXI: o dicionário da língua portuguesa*. Curitiba: Editora Positivo, 2004.

NAVARRO, Mariana Stoeterau; PRODÓCIMO, Elaine. Brincar e mediação na escola. *Rev. Bras. Ciênc. Esporte*, v. 34, n. 3, set. 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/sgWpzDM6pfhnFzhRDqjQvgJ/>.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). *O brincar e a criança do nascimento aos seis anos*. Petrópolis: Vozes, 2000.

## Sobre a autora

### Rosinei Stupp



Minha infância foi brincante no interior do Paraná com brincadeiras antigas e criativas, dentre as quais até hoje trago na lembrança as preferidas, como passa-anel, peteca confeccionada por nós, crianças, pega-pega, esconde-esconde, caçador, futebol com bolas de meia, lançamento de peso feito com meias velhas e pó de pedras, entre outras. Sempre fui uma pessoa ativa, apaixonada por esportes e aventuras. Amo corridas, trilhas com *mountain bike*, caminhadas

por trilhas em busca de cascatas e praias. Primeiramente, formei-me em Gestão Ambiental em 2014, depois cursei Ciências Biológicas na Universidade de Caxias do Sul de 2015 até 2017, não concluindo, passei então a cursar Licenciatura em Educação Física na mesma universidade, e fui amando cada experiência que tive durante esses anos de Graduação, formando-me em 2023.

# Experiências brincantes de se movimentar com e na Educação Infantil

Marina Luisa de Lima Costa Pistorello

*“O **brincar** motiva, e é por isso que ele proporciona um clima especial para aprendizagem, sejam os aprendizes crianças ou adultos.”*

Janet Moyles

A partir da frase de Moyles (2002), inicio expressando a potencialidade do brincar na Educação Infantil. Considero a infância a etapa de se movimentar, brincar, aprender e ser cidadão. Qual a relação entre essas palavras? Todas possíveis!

O brincar não só poderia como deveria vir acompanhado de outro verbo, o *deixar*: deixem as crianças brincar! As crianças têm uma brincadeira intrínseca, não precisamos ensiná-las a brincar. E é fundamental que seja oportunizado um brincar em que elas são as protagonistas, que possam se expressar e não apenas reproduzir tudo o que o adulto deseja. Afinal, por intermédio das brincadeiras elas podem se manifestar, se desafiar, se conhecer e fazer coisas novas a todo momento. Além disso, e não menos importante, lidam o tempo todo com dois sentimentos essenciais para seu desenvolvimento, a frustração, por não conseguir, e a satisfação, por ter conseguido pela primeira vez.

A experiência vivida no período de estágio, aconteceu em uma escola pública da rede municipal de ensino na cidade de Caxias do Sul, com crianças de quatro anos de Pré I, com o projeto intitulado “*Vamos Brincar?*”, desenvol-

vido na disciplina curricular do curso de Licenciatura em Educação Física, Estágio II, sob a orientação da professora Rochele Andreazza Maciel. O grupo era composto por vinte crianças, na sua maioria meninos, que estavam tendo contato pela primeira vez com aulas de Educação Física, em função de estarem no seu primeiro ano escolar, e vale considerar que “viveram” seus primeiros anos de vida durante a pandemia de Covid-19.

As crianças são seres completos e indivisíveis, que precisam se desenvolver de forma integral nos aspectos físicos, emocionais, afetivos e cognitivos, como se um dependesse do outro, ou melhor: como se um ajudasse no melhor desempenho do outro e assim o desenvolvimento integral de fato acontecesse.

Tratando-se do movimentar-se, é impossível falar de infância e não de movimento. O movimento faz parte da natureza das crianças, especialmente nessa faixa etária, pois está totalmente conectado ao brincar. Moyles (2002) refere que o brincar é sem dúvida um meio pelo qual os seres humanos exploram uma variedade de experiências em diferentes situações. A autora complementa ainda que o brincar educacional proporciona não só um meio real de aprendizagem como também permite que os adultos possam aprender sobre as crianças e suas necessidades.

No caso, o Projeto “Vamos Brincar?”, desenvolvido no período do estágio, envolveu experiências lúdicas corporais de coordenação motora, equilíbrio, espaço, tempo, lateralidade, esquema corporal, entre outras, fortalecendo os direitos das crianças, o que, do nosso ponto de vista, engloba a legislação atual sobre os direitos de aprendizagem e desenvolvimento. Colaborando com esse assunto, a autora Sanabria (2018) afirma que o movimento tem um papel importante na vida da criança, no seu desenvolvimento e processo de aprendizagem, agregando valores por meio de

uma aprendizagem prazerosa e educativa. Sendo assim, com as atividades lúdicas pode ser trabalhado o desenvolvimento integral da criança, desde que proporcionem momentos de prazer e de aprendizagem. Costa *et. al.* (2015) dizem que a criança quando brinca se movimenta e quando se movimenta brinca, sempre à sua maneira. Um movimentar-se puro, interno e único de cada criança que é sentido por elas corporalmente.

Talvez muitos sejam os questionamentos sobre a educação de crianças pequenas nos contextos educativos, mas nessa etapa afirmamos que as respostas poderiam ser encontradas de forma a pensar o corpo em movimento como recurso para a criança aprender a “se movimentar” e se relacionar com o mundo à sua volta, bem como modo por meio do qual ela se apropria e ressignifica a cultura na qual está inserida. Nessa perspectiva, Moyles (2002) contribui afirmando que, além de brincar, as crianças podem praticar, escolher, imitar, imaginar, criar, observar, experimentar, movimentar-se, cooperar, memorizar, questionar, adquirir competências, conhecimentos, habilidades e pensamentos lógicos, interagir com os outros, conhecer e valorizar a si mesmo e suas próprias forças, entender suas limitações e ainda ser ativo dentro de um ambiente seguro que encoraje e consolide seu desenvolvimento.

Diante disso, necessitamos refletir se os educadores na escola fazem prevalecer, nas práticas pedagógicas, os direitos de brincar das crianças, ou seja, eles preservam nas propostas de ação do movimento, durante a Educação Infantil, esse direito, oportunizando o brincar? O brincar é um dos seis direitos das crianças, sendo proposto pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018), que descreve o direito de brincar como brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando

e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

Ainda considerando o brincar como direito, Maciel, Giacomini e Corso (2021) dizem que as crianças carregam a brincadeira no seu eu intrínseco, sendo brincantes e ativas. Ainda, Friedmann (1992), citado por Maciel, Giacomini e Corso (2021), diz que não há dúvida quanto ao fato de a criança continuar a brincar – desde a criança da cidade até a do interior ou do campo, desde a mais estimulada e com melhores condições econômicas até a de rua e a institucionalizada, todas elas procuram espaços e formas de expressar-se e descobrir o mundo por meio da brincadeira.

Ao longo das vivências do projeto de estágio, as crianças estabeleceram relações com o mundo, transformando, por meio do brincar, seus significados, proporcionando às crianças experiências brincantes em suas infinitas possibilidades, ampliando seu vocabulário motor, relacional, cognitivo, assim como desenvolvendo sua imaginação.

Criança precisa de movimento. Criança merece movimento. Se precisássemos materializar, concretizar como algo palpável a palavra movimento, sem sombra de dúvidas seria na forma de uma criança. Para finalizar, fica o convite para poetizar sobre o brincar, o qual intrinsecamente revela os direitos das crianças, seu desenvolvimento e seu merecimento.

**Criança é Vida**  
Toquinho

“**Brincando** de carrinho  
Ou de bola de gude  
Criança quer carinho  
Criança quer saúde  
Chutando uma bola  
Ou fazendo um amigo

Criança quer escola  
Criança quer abrigo  
Lendo um gibi  
Ou girando um bambolê  
Criança quer sorrir  
Criança quer crescer!”

## Experiências brincantes com a Educação Infantil

*“O **brincar** possibilita benefícios cognitivos, sociais, colaborativos que fomentam habilidades que levam à criatividade e à possível inovação.”*  
Danielle Brants

As experiências brincantes foram vivenciadas no projeto “Vamos Brincar?”, e somente algumas das vivências serão descritas abaixo, seguidas de uma narrativa significativa verbalizada pelas crianças durante a aula.

Cabe destacar que em todos os encontros os momentos pedagógicos são organizados em primeiro momento (objetivo do encontro e combinações de convivência), no segundo momento (prática corporal) e no terceiro momento (reflexões sobre as experiências).

### Experiência 1 – Brincar com a pipa

*“Profe, a gente vai fazer isso mesmo?! Que divertido!”*

**Recursos:** pipa.

**Descrição:** a experiência consiste em explorar e manipular o material, além de resolver as situações-problema, que é o desafio de tentar empinar a pipa. Para essa vivência as crianças são organizadas de forma aleatória pelo espaço físico.

**Situações-problema:**

- Mostrem-me como podem brincar com seu corpo com essa pipa.
- E como podemos brincar de deslocando pelo espaço?
- E correndo?
- Segurem com a mão dominante e depois com a não dominante.
- E como podemos brincar com a pipa deixando-a bem no alto?

**Experiência 2 – Brincar com peteca**

“Profe, a gente pode levar para brincar em casa?”

**Recursos:** jornal e atilho.

**Descrição:** jornais dispostos pela quadra criando um contexto convidativo para a atividade e orientações para a construção de uma peteca com os jornais, com auxílio da professora.

**Situações-problema:**

- Descobrir com seu corpo o que podem criar de brincadeiras com a peteca.
- Brincar com a mão dominante, após a não dominante.
- Lançar a peteca o mais alto possível.
- Lançar para o alto e bater palmas antes de tocar no chão.
- Rebater com uma das mãos bem longe de onde está nosso corpo.
- Brincar com os pés.
- Brincar com um colega e a peteca.



## Experiência 3 – Brincar com balões

“Profe, olha só o que eu consigo fazer!”

**Recursos:** balões.

**Descrição:** A experiência consiste em explorar e manipular o material, além de resolver as situações-problema. Organizadas de forma aleatória pelo espaço físico, o desafio consiste em utilizar várias partes do corpo para brincar com o balão, mantendo-o no ar sem tocar o chão.

**Situações-problema:**

- Vamos descobrir o que podemos fazer com o nosso corpo e os balões?
- Quem consegue chutar o balão sem deixar cair?
- Quem consegue jogar o balão com o joelho? E com a cabeça?
- Quem consegue equilibrar o balão com a ponta do dedo?
- Quem consegue fazer o balão ir mais alto?

## Experiência 4 – Brincando com bambolês

“Profe, eu consigo fazer isso!”

**Recursos:** bambolês.

**Descrição:** crianças organizadas de forma aleatória pela quadra recebem um bambolê para brincar e descobrir as situações-problema.

**Situações-problema:**

- Quem consegue brincar com os bambolês de forma criativa com seu corpo?
- Quem consegue saltar com o corpo dentro/fora, frente/atrás e ao lado dos bambolês?

– Quem consegue rolar o bambolê para que ele percorra a maior distância possível?

– Quem consegue girar o bambolê com alguma parte do corpo? Braço, cintura, etc.

## Experiência 5 – Contextos de lançar

“Profe, eu consegui acertar todos os bambolês!”

**Recursos:** pinos de boliche, bola, bambolês, cones, tampinhas, latas, fita crepe e bolinha de *squash*.

**Descrição:** No espaço da quadra será criado um contexto com várias ilhas relacionado à habilidade de lançar. As crianças elegem os contextos de sua preferência para brincar.

### **Situações-problema:**

– Ilha do boliche, com o objetivo de derrubar o maior número de pinos possível.

– Acertar os alvos de forma geométrica na parede com uma bolinha pequena (de *squash*).

– Nas diferentes distâncias, acertar tampinhas de garrafas dentro de latas posicionadas no chão.

– Lançar bambolês para acertá-los em cones grandes.

## Experiência 6 – Contextos de criar brincadeiras

“Olha, profe, estou construindo uma casa!”

**Recursos:** pés de lata, corda, pneus, bambolês, cones, cones chinesinhos e banco sueco.

**Descrição:** no espaço da quadra serão criados contextos com várias ilhas de materiais que propiciem experiências de brincar espontaneamente de acordo com a preferência das crianças. Uma ilha será com pés de lata, outra com corda,

outra com um trajeto de bambolês, outra com um trajeto de pneus, uma com o banco sueco e outra com cones e cones chinesinhos para construções.

## Experiência 7 – Brincar de pega-pega das cores

“Profe, eu consegui pegar muitos colegas!”

**Recursos:** colares coloridos.

**Descrição:** o grupo de crianças será dividido por escolha da professora em cinco grupos, cada grupo com uma cor diferente: azul, verde, vermelho, amarelo e preto. Para a melhor organização, cada criança receberá um colar com a cor do seu grupo. Todas deverão se espalhar pelo ginásio e ficar atentos ao pedido da professora. Por exemplo, se for chamada a cor azul as crianças com colar azul serão as pegadoras e o restante as fugitivas, e assim sucessivamente até que todos os grupos sejam pegadores.

## Experiência 8 – Brincar de caça ao tesouro

“Achei a pista! Está aqui!”

**Recursos:** bambolês, papéis, fita adesiva e o tesouro (guloseimas).

**Descrição:** a professora faz uma caça ao tesouro historiado para as crianças encontrarem as pistas e realizarem as tarefas em cada etapa. Ao encontrar o tesouro (pacote com guloseimas), elas poderiam comer e brincar.

### Caça ao tesouro!

*Atenção, crianças! Em função do Dia das Crianças, hoje teremos uma caça ao tesouro! Nessa caça ao tesouro teremos uma missão, que é encontrar o tesouro, que será um presente para vocês!*

*Para chegar ao tesouro, teremos algumas tarefas para fazer. Se não cumprirmos as tarefas não poderemos ir para as próximas etapas!*

*Estão preparadas?*

1. Imaginem que estamos em uma floresta, nessa floresta moram... Imaginem quem? Vocês terão a ajuda da professora para atravessar a floresta e chegar ao destino final! Como teremos um longo caminho pela frente, precisamos nos preparar. Vamos aquecer o corpo para fazer nossa longa caminhada (corrida no lugar)! Após nossa preparação iremos até a área verde, lá estará a próxima pista!
2. Olá, crianças! Aqui faremos um treinamento para fugir de um leão que mora nessa floresta! Se encontrarmos o leão pelo caminho, precisamos estar treinados! Faremos uma corrida muito rápida até o final e voltaremos! Depois de realizarem o treinamento, procurem a próxima pista perto da casinha no pátio do recreio!
3. Ninguém se machucou? Estão todos bem? Então vamos continuar.... Quem consegue pular com um pé só? E quem consegue fazer polichinelo?

Que bom que todos conseguem fazer! Vamos seguir nosso caminho? A próxima pista está na porta de entrada do parquinho!

4. Parabéns! Já estamos quase lá! Esse lugar em que estamos é cheio de jacarés! Cuidado! Para se salvar, pule apenas dentro dos bambolês! A professora falará quantas vezes vocês terão que fazer o percurso para encontrar a próxima pista!

A próxima pista está no local onde vocês fazem as aulas de Educação Física.

5. Que bom ter vocês aqui, crianças! Foram muito fortes e corajosas por chegar até aqui! Quem vem para esse local? Tem um chefe aqui? Quem? Mas para contar o esconderijo ele quer que cada um de vocês imite um animal que mora na floresta. Vocês conseguem? Ótimo! Então se preparem... o tesouro está escondido em uma sala onde guardamos muitos materiais para brincar nas aulas de Educação Física! Podem procurar e divirtam-se!

## Referências

- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.
- CORDI, Angela. *Pé de Brincadeira*: pré-escola: 4 a 5 anos e 11 meses: livro do professor da Educação Infantil. Curitiba: Aprende brasil, 2018.
- COSTA, Andrize Ramires *et al.* Brincar e Se-movimentar da criança: a imprescindível necessidade humana em extinção? *Corpoconsciência*, Cuiabá, v. 19, p. 45-52, set. 2015.
- MACIEL, Rochele Rita Andreazza; GIACOMIN, Melina Sauer; CORSO, Danielle. O brincar na escola durante a pandemia de 2020: um relato de experiência. *Revista Cocar*, Belém do Pará, v. 32, n. 15, p. 1-21, jul. 2021. Disponível em: <https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar>. Acesso em: 13 set. 2022.
- MOYLES, Janet R. *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- SANABRIA, Tania Insaualde. *Corpo e movimento*: a educação física na educação infantil. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Grande Dourados, Dourados, 2018.

## Sobre a autora

### Marina Luisa de Lima Costa Pistorello



Minha história na Educação Física iniciou na infância. Venho de uma família esportista, em que todos praticam esportes, e, além disso, cresci em uma academia de esportes de raquete que minha família paterna tem até hoje. Com isso, sempre pratiquei esportes desde muito pequena. Fui atleta profissional de *squash*, integrante da Seleção Brasileira entre os anos de 2010 e 2011.

Por ser apaixonada pelo movimento, nunca tive dúvidas sobre minha escolha profissional. Formei-me no Bacharelado em Educação Física em 2013 pela Universidade de Caxias do Sul e concluí em 2015 uma Pós-Graduação em Treinamento Físico. Passados alguns anos, tornei-me mãe de dois filhos, um menino e uma menina, e a maternidade despertou em mim o gosto pela infância, então resolvi voltar a estudar para concluir a Licenciatura em Educação Física em 2022, na Universidade de Caxias do Sul. Atualmente estou cursando uma Pós-Graduação em Neurociências, Educação e Desenvolvimento Infantil.

## 4.2

### *Ensino Fundamental I*

# Brincar com o esporte na escola

*Prof. Ms. Ubirajara Klamos Maciel (Bira)*

Início minhas palavras afirmando essa máxima: uma criança fisicamente ativa será um adulto ativo fisicamente se for incentivado a praticar atividade física. Será que atualmente conseguimos ainda promover as práticas pedagógicas escolares nessa geração de crianças?

Muitas são as reflexões e os desafios, mas posso afirmar que promover o esporte lúdico na fase inicial da vida traz grandes benefícios para o futuro de crianças e adolescentes, influenciando diretamente no desenvolvimento cognitivo, motor e relacional. Em cada etapa da escolarização as crianças apresentam necessidades e capacidades diferentes, e o professor de Educação Física necessita ter uma formação inicial e continuada, a fim de oferecer as diferentes situações da prática pedagógica a ampliação da cultura corporal de movimento das crianças.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018) afirma que a Educação Física como tema de prática corporal e as inúmeras formas de codificação e significação social possuem inúmeros benefícios para o desenvolvimento infantil, estando presente em diferentes atividades físicas, esportivas e lúdicas. O importante aqui é a reflexão sobre as inúmeras possibilidades de ensinar e aprender esportes na Educação Física, conceitos e práticas que o profissional aproveitará pelo meio do esporte. Desse modo, trago afirmações desse documento regulatório nacional, a BNCC)

[...] o esporte reúne tanto as manifestações mais formais dessa prática quanto as derivadas. O esporte como uma das práticas



mais conhecidas da contemporaneidade, por sua grande presença nos meios de comunicação, caracteriza-se por ser orientado pela comparação de um determinado desempenho entre indivíduos ou grupos (adversários), regido por um conjunto de regras formais, institucionalizadas por organizações (associações, federações e confederações esportivas), as quais definem as normas de disputa e promovem o desenvolvimento das modalidades em todos os níveis de competição (Brasil, 2018, p. 213).

O esporte é um agente de apoio à cidadania na escola. As crianças que o exercitam aprendem a seguir regras, por meio de uma metodologia própria com inúmeras possibilidades. Na escola, o esporte necessita ser vivido de forma crítica, no sentido de uma emancipação que corresponda à realidade. Para isso, o professor pode ser a figura que promove um agir comunicativo entre seus alunos, possibilitado pelo uso da linguagem, para expressar entendimentos do mundo social, subjetivo e objetivo, da interação para que todos possam participar em todas as instâncias de decisão, na formulação de interesses e preferências, e agir de acordo com as situações e as condições do grupo em que está inserido e do trabalho no esforço de conhecer, desenvolver e apropriar-se de cultura (Kunz, 1994).

Deixo aqui o convite a pensar o esporte na escola de forma lúdica, crítica, emancipatória e prazerosa, aprendendo a se movimentar. Cabe ressaltar que essas experiências foram criadas durante as aulas, a partir da mediação do professor.

## *Experiência 1 – Corrida com círculos opostos*

**Recursos:** duas goleiras.

**Descrição:** a turma formará dois círculos de mãos dadas, sendo um círculo dentro do outro, e os estudantes deverão estar em duplas, um no círculo de dentro e outro no de fora (este deverá ficar atrás da sua dupla).

Ao sinal do professor, o círculo de dentro deverá girar no sentido horário e o de fora no sentido anti-horário. Ao

comando de “pare” o círculo de dentro deverá ficar parado e o de fora deverá soltar as mãos, correr o mais rápido possível e ficar atrás da sua dupla.

**Variações:**

– O círculo de fora fica parado e o de dentro solta as mãos e corre o mais rápido possível para ficar na frente da sua dupla.

– O círculo de fora fica parado e o de dentro solta as mãos, corre e fica atrás da sua dupla.

– Mesma variação anterior, já que o círculo que estava fora agora está dentro.

– O estudante do círculo de fora corre e fica na frente do colega do círculo de dentro.

– Mesma variação, já que o círculo de dentro agora está fora.

– Agora o professor define uma goleira para o círculo de dentro e outra para o de fora; o círculo que o professor chamar é o que deverá correr para a sua goleira, enquanto o círculo não citado deverá interceptar a sua dupla antes que ela chegue na goleira.

## **Experiência 2 – Ovo choco coletivo**

**Recursos:** quatro bolas.

**Descrição:** a turma toda fica sentada em um grande círculo. Quatro colegas com uma bola deverão estar de pé para iniciar a brincadeira. Ao sinal do professor, os quatro correm em volta dos outros e cada um escolhe um colega e coloca a bola atrás de seu corpo. O escolhido deve pegar a bola e tentar pegar seu colega, enquanto quem colocou a bola deverá dar uma volta no círculo e sentar no lugar do escolhido.

**Observação:** é uma brincadeira de memória, pois estão todos correndo ao mesmo tempo e quem colocou a bola atrás do colega deverá lembrar onde seu escolhido estava sentado.

A brincadeira também pode iniciar com todos os colegas sentados com braços estendidos para cima e quem já participou da brincadeira, quando sentar novamente, não erguerá o braço. Assim quem estiver com a bola saberá quem não participou ainda.

### Experiência 3 – Pega-pegas entre dois grupos

**Recursos:** duas goleiras, quadra de vôlei.

**Descrição:** a turma será dividida em dois grupos (nomeados pelo professor como “par” e “ímpar”), e cada um destes deverá ficar em um lado da quadra de vôlei. Ao sinal do professor os grupos deverão correr em colunas sempre fazendo um X dentro de seu lado da quadra de vôlei. O nome do grupo que o professor gritar deverá correr para goleira mais próxima, enquanto o outro grupo deverá tentar pegar o grupo que fugiu antes de chegar na goleira.

**Variações:**

– O grupo que for chamado, em vez de ir para goleira mais próxima, deverá atravessar a quadra adversária para a outra goleira.

– Os componentes dos dois grupos também podem ser numerados, então, ao sinal do professor, o estudante do grupo que fugir só poderá ser pego pelo mesmo número do outro grupo.

### Experiência 4 – Handebol de pneu

**Recursos:** dois pneus, uma bola de futebol americano ou handebol, giz.

**Descrição:** um pneu em cada lado da quadra e um círculo pequeno envolto do pneu. Duas equipes. Para fazer o gol a bola deverá pelo menos quicar dentro do pneu. Os integrantes das equipes não podem quicar a bola nem correr com ela na mão, precisando fazer passes entre si para chegar até o pneu adversário. Quem não gosta de correr ficará em volta do pneu fazendo defesa, ou seja, bloqueando os espaços para a bola não passar. Será considerado pênalti se um defensor entrar dentro do seu próprio círculo para defender a bola ou chutar a bola para defender. Para o pênalti será apenas o atacante e o pneu, numa distância de uns três metros para o arremesso.

### *Experiência 5 – Pique-bandeira diferente*

**Recursos:** quadra, seis bolas, coletes para diferenciar um grupo do outro.

**Descrição:** um grupo contra o outro, um em cada lado da quadra separados pela linha do meio, e três bolas dentro de cada goleira. O jogo consiste em buscar as três bolas adversárias e trazer para o seu lado da quadra.

#### **Variações:**

– Toda vez que um jogador passar para o lado adversário e for tocado será considerado “colado” e só poderá ser “descolado” por um colega do mesmo time.

– Toda vez que o adversário chegar até a área adversária não poderá ser colado, porque o seu adversário não pode entrar na sua própria área.

– Cada jogador só poderá carregar uma bola e não todas de uma vez.

– Se ao sair com a bola da área adversária e for colado, esse jogador deverá ficar parado no local “colado” com a

bola, esperando para ser “descolado” para continuar correndo com a bola.

– Quem está “colado” enquanto segura a bola somente poderá lançá-la para outro colega “colado”, porém, se o adversário a interceptar, a bola voltará para a goleira.

– Ganha quem conseguir levar primeiro as três bolas do adversário para a sua quadra.

## Experiência 6 – Jogo futebolão

**Recursos:** um bolão de praia, quadra, coletes para diferenciar as equipes.

**Descrição:** o jogo consiste em marcar gol na goleira adversária. Uma equipe contra a outra, mistas. Para conduzir a bola os integrantes poderão chutar ou golpear a bola com a mão. Não poderão segurar a bola.

### **Variações:**

– Poderá ter duas bolas durante o jogo, uma bola somente as meninas poderão tocar e a outra somente os meninos.

## Experiência 7 – Jogo do 1, 2, 3, 4

**Recursos:** nenhum.

**Descrição:** a turma formará um grande círculo. O professor explica que a contagem do círculo vai somente de 1 a 4. Cada um vai dizendo um número até chegar ao 4. Recomeçam novamente a contagem até chegar ao número 4. O professor pode variar a contagem pulando componentes ou apontando para um componente do outro lado do círculo. Durante a dinâmica o professor comenta que não dirão mais o número 1, e sim levantarão uma perna, e seguem a contagem até o 4. Depois não dirão mais o 2, deverão abaixar um pouco, flexionando os joelhos. Não dirão mais o 3, elevarão os dois braços na altura dos ombros. Não

dirão mais 4, darão um pequeno saltito para cima. Quanto mais rápido o professor faz a contagem, mais divertido fica a brincadeira.

## Experiência 8 – Pega-bola passando pelos bambolês

**Recursos:** bambolês e uma bola.

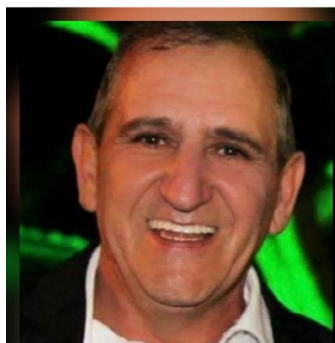
**Descrição:** a turma sentada em círculo, entre cada colega terá um bambolê de pé, sendo segurado pelas mãos entre um colega e outro. Dentro do círculo, uma bola. Fora do círculo, de três a quatro colegas. Ao sinal do professor os alunos que estão fora do círculo deverão correr em sentido horário. Ao segundo sinal do professor, deverão passar o mais rápido possível dentro de qualquer bambolê e tentar pegar a bola que está no círculo. Ganha quem conseguir pegar a bola primeiro.

## Referências

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

KUNZ. Elenor. *Transformação didático-pedagógica do esporte*. Ijuí: Unijuí, 1994.

## Sobre o autor



Todos me conhecem como Bira.

Por onde começar a me apresentar? Início pela formação acadêmica.

Sou professor de Educação Física, graduado em Licenciatura Plena pela Universidade de Caxias do Sul, mestre em Ciências y Juegos Deportivos pela Universidad de Matanzas (Cuba), reconhecido pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, especialista em Treinamento Desportivo. Tenho experiência em atuar com Ensino Fundamental, Médio e Superior nos cursos de Educação Física (Bacharel e Licenciatura) na área de desporto, educação especial, recreação e lazer e formação de professores.

Mas toda essa trajetória de formação iniciou na infância de forma muito intensa, pois desde criança vivi intensamente o esporte na minha rotina. De atleta escolar a técnico de treinamento na escola e na universidade nas modalidades de handebol e vôlei, sendo campeão estadual. Já na escola, campeão gaúcho mirim de handebol, como técnico. A partir dessas experiências, atuei como professor na UCS em diversas disciplinas na graduação, como vôlei, handebol, recreação, atletismo, educação especial, metodologias e estágios, e professor da rede pública e privada de Caxias do Sul e supervisor de estágio da UCS.

# Jogos recreativos na escola

*Prof. Esp. Eliane Lúcia Segalla Bueno*

Os jogos e as brincadeiras possuem valor em si, possuem sua própria finalidade e, dessa forma, devem ser organizados e estudados. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca a importância de dar igual relevância a todos os jogos e brincadeiras, incluindo os da memória dos povos indígenas, de comunidades tradicionais que oportunizam diferentes formas de conviver, valorizar os ambientes e contextos socioculturais do Brasil.

Nesse sentido, o documento da BNCC (2018) afirma que o brincar se torna fundamental tanto para o aprendizado como para o desenvolvimento da criança. Na brincadeira, a criança aprende de forma prazerosa, por meio da socialização com crianças e adultos e da participação em diversas experiências lúdicas.

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Também algumas capacidades com a socialização por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.

A partir dessas considerações, trago algumas experiências vividas na escola que se diferenciam pelo gosto e prazer em brincar entre as crianças.

## **Experiência 1 – Jogo tubarão**

**Descrição:** crianças dispersas em meia quadra. Na linha central da quadra ficará uma criança que será o tubarão e se



deslocará lateralmente na linha central da quadra para tentar pegar os demais. Ao sinal do professor os alunos deverão correr para o outro lado da quadra. Quem for pego pelo tubarão ajudará a pegar os demais. O jogo finaliza quando todas as crianças forem pegas pelos tubarões.

Combinações das regras do jogo:

- esperar o sinal do professor para correr para a outra linha da quadra, inclusive o retorno para lá;
- o professor contará até 10, caso alguns alunos demorem para passar para o outro lado ficarão como “pegos” se não conseguirem;
- o jogo termina quando fica o último aluno somente.

## Experiência 2 – Jogo pega-pega: pedra, ponte ou árvore

**Descrição:** O professor explicará para os alunos como deverão fazer as imitações da pedra, da ponte e da árvore antes de iniciar a atividade e escolherá um aluno para ser o pegador. Quando pegar alguém, o pegador dirá uma das palavras – “pedra”, “ponte” ou “árvore”. Quem for pego encolherá o corpo no chão se for transformado em PEDRA, ficará de pé com os braços abertos na altura dos ombros se for transformado em ÁRVORE e apoiará mãos e pés no chão se for transformado em PONTE. Os demais alunos deverão saltar por cima da pedra, se arrastar em baixo da ponte ou passar entre as pernas da árvore para libertar os colegas pegos. Após um tempo o professor escolherá outro aluno para ser o pegador.

## Experiência 3 – Jogo pegador de ameba

**Descrição:** Todos os alunos ficarão dispersos pela quadra. Um iniciará o jogo com a posse da bola. O objetivo do

jogo é arremessar uma bola contra algum colega a fim de “queimá-lo” – os jogadores queimados são chamados de amebas e, quando pegos, devem sentar no chão. O aluno ameba poderá se salvar e voltar para o jogo quando o colega que o pegou sentar ou se conseguir encostar a mão em algum colega que estiver correndo pela quadra. O jogo não termina, já que sempre terá alunos em pé, pois vão se salvando. O aluno que correr e conseguir pegar a bola poderá dar somente três passos para queimar um adversário antes de jogar.

### **Experiência 4 – Jogo pega-pega salvador**

**Descrição:** Haverá duas crianças com a bola e dois pegadores, as demais crianças se espalharão pela quadra. Em seguida, escolhe-se uma criança para ser a pegadora e outra para ser a salvadora (que é a criança que está com a bola). Esta deve jogar para quem está quase sendo pego, que, ao pegar a bola, não pode mais ser pega pelo pegador, porque a bola é tipo um pique, três vezes essa pessoa será o pegador.

#### **Variações:**

– Entregar mais bolas para os salvadores. Quem estiver parado, pego, ganhará uma bola e se salvará, tornando-se, assim, um salvador.

### **Experiência 5 – Jogo de stop**

**Descrição:** a atividade consiste na separação de quatro crianças em cada grupo. Uma ficará com a posse de bola, jogará ela para cima e chamará o nome de algum colega. Quem for chamado deverá pegar a bola e gritar *STOP*. Quando ouvirem o grito, todos devem parar, assim o aluno com a bola poderá dar três passos e tentar arremessar a bola de tênis em algum colega do seu grupo. Se acertar, recomeça o jogo.

## Experiência 6 – Jogo dos resgatados

**Material:** duas bolas de voleibol e uma quadra com rede de voleibol.

**Descrição:** Divide-se a turma em dois grupos, cada um disperso em meia quadra de voleibol. Escolhe-se um sacador de cada equipe que se colocará no lado oposto ao da sua equipe, na linha de fundo. Quando as bolas forem lançadas ou sacadas e algum aluno da respectiva equipe conseguir agarrá-las, este deverá sair da quadra com a bola e se posicionar junto ao sacador inicial. A equipe que conseguir resgatar para a linha de fundo todos os alunos marcará um ponto.

### **Variações:**

– O aluno que agarrar a bola deverá passá-la de toque ou manchete para alguém da sua equipe e este, consequentemente, sairá da quadra.

– O aluno do terceiro toque é o que sairá da quadra.

## Referência

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

## Sobre a autora



Sou professora de Educação Física, graduada em Licenciatura Plena pela Universidade de Caxias do Sul, com Especialização em Psicomotricidade.

Minha paixão pela Educação Física iniciou no Ensino Fundamental, por meio das experiências com meu professor dessa disciplina, pois ele era maravilhoso e incentivava a prática corporal. Com o passar do tempo, na escola fui convidada a participar da equipe de competição de voleibol. Foram seis anos de muitas experiências e dedicação, pois eu adorava jogar. Também desde muito pequena pratiquei *ballet* e natação. Ao finalizar a Educação Básica, não tive dúvidas de qual curso escolher para a minha profissão: ser professora de Educação Física. Ainda na faculdade comecei a trabalhar na rede pública estadual e privada de ensino, na qual até hoje continuo com turmas do Fundamental I – Anos Iniciais em duas escolas, e atuo como supervisora de estágio da Universidade de Caxias do Sul.

# Educação antirracista na Educação Física

*Keurin Provin da Silva*

“Ninguém nasce odiando outra pessoa por causa da cor de sua pele, de sua origem ou de sua religião. As pessoas precisam aprender a odiar, e se podem aprender a odiar, podem ser ensinadas a amar.”  
Nelson Mandela

Acredito que a integração da Educação Física com a Educação antirracista no ambiente escolar seja importante porque ao longo da História vivemos momentos de tensão com a escravidão, o *Apartheid* e a colonização. Fruto disso, herdamos uma sociedade preconceituosa que carrega a cicatriz de não ter reparado os danos causados às civilizações afetadas. Nos dias de hoje, muito tem-se falado em desconstruir o racismo, e a Educação antirracista surge com esse propósito, pois valoriza a diversidade cultural, traz a debate questões como a equidade e promove o respeito na comunidade escolar.

Como muitas crianças que estão começando a vida escolar, vivi o racismo, mesmo sem saber o que era. Eu sentia um sentimento de exclusão e de não preferência que se manifestava de forma sutil, provavelmente por ser uma menina negra de pele clara. Observava que as crianças brancas eram as primeiras a serem escolhidas nas brincadeiras e ocupavam lugares de destaque nas rodas de amigos na hora do recreio. Era algo como um teatro, enquanto alguns eram elogiados, outros, como eu, de pele retinta e traços afros eram constantemente usados como objeto de chacota

e alvo de brincadeiras maldosas. A reação dessas crianças era a agressividade, o que frequentemente resultava em idas à diretoria e expulsões, sendo sempre vistos como o “problema”, enquanto os outros apenas riam e seguiam para a próxima aula.

A identificação desses sentimentos não é nada fácil. Só me conscientizei de minha negritude aos 20 anos, e somente com a ajuda da leitura de autores negros e terapia pude identificar o que aconteceu na infância. Trazendo essa experiência para a vida acadêmica, passei a enfatizar que a Educação antirracista deve ser introduzida desde o início da Educação Básica e permeada por todos os níveis, só assim poderemos ter esperança de erradicar a desigualdade social e de não reprodução do racismo.

Para se falar em racismo é necessário entender primeiramente o que é raça. Raça é um termo que tem sido historicamente usado para classificar grupos de pessoas desde o século XVI, e seu sentido está fatalmente atrelado a ocorrências históricas em que houve conflito, poder e decisão. Portanto, a história das raças é a constituição política e econômica contemporânea. Podemos dizer, então, que o racismo é a discriminação ou o preconceito baseado na raça ou na etnia de uma pessoa. Uma exploração na literatura brasileira corrobora que muitos o entendem como uma ação ou fala de caráter discriminatório fundamentado na ideia de que todos os indivíduos possuem características físicas iguais, traços que são tratados como inferiores, que traçam e relacionam as pessoas de forma fenotípica com a qualidade de sua integridade moral (Moreira, 2019; Almeida, 2019).

Acredito que um dos principais mecanismos para transformação e mudança desse cenário de opressão é a Educação. Nesse sentido, após diversas discussões e debates no âmbito político-educacional percebeu-se a necessidade de estabelecer e incluir adequações nos currículos de ensino

da Educação brasileira. Ressalta-se nesse enquadramento a ativa participação do movimento negro que, ao longo de anos, defende ações do âmbito educacional e trabalha exaustivamente pela adequação nos currículos escolares (Germano, 2020).

A Educação antirracista surge após o regime militar, apresentando o tema de igualdade social e reconhecimento da população negra. A partir da década de 1980, com a queda do militarismo e a instauração do regime liberal-democrático, surge a nova constituição federal, que tem como eixo norteador a escola democratizada, a universidade de acesso e a formação cidadã. Com isso, o Movimento Negro passa a elaborar documentos para apresentar ao Estado com o objetivo de produzir e estabelecer políticas públicas de Educação específicas, já que entendia que as atuais não atendiam a população negra (Da Silva, 2021).

Para apoiar e incentivar a Educação antirracista no Brasil, em 2003 foi criada a Lei nº 10.639/03, a qual estabelece a obrigatoriedade do estudo da História e da cultura africana e afro-brasileira no Ensino Fundamental e Médio, o que inclui a Educação Física. A falta do conhecimento étnico racial no contexto das relações sociais escolares, tal como nas aulas de Educação Física, reforça o racismo estruturado, de maneira que ele se esconde nas práticas de *bullying* e torna aceitável o processo de silenciamento (Nóbrega, 2019).

Para evitar práticas preconceituosas e seu silenciamento e normalização, a Educação antirracista deve estar inserida no ambiente escolar desde os Anos Iniciais. Barros, Souza e Euclides (2022) contribuem afirmando que é na primeira infância que os pequenos constituem sua identidade, pois convivem com seus pares além de partilhar de sua família e sociedade. Nesse período, as crianças estruturam suas impressões e saberes do mundo, por esse motivo é importante

que seja oportunizado o ensino das diversas representatividades para que elas possam se sentir pertencentes e ver a si e os demais como sujeitos.

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2017) está assegurado que as aulas de Educação Física no Ensino Fundamental devem garantir

[...] na dimensão do conhecimento a construção de valores que os alunos vivenciem a aprendizagem de valores e normas voltadas ao exercício da cidadania em prol de uma sociedade democrática, ela ainda se concentra mais especificamente na construção de valores relativos ao respeito às diferenças e no combate aos preconceitos de qualquer natureza, na superação de estereótipos e preconceitos expressos nas práticas corporais.

Nesse sentido, nas aulas de Educação Física, para se trabalhar esse componente curricular, o professor deve tematizar as práticas corporais com as mais diferentes culturas e promover o debate acerca dos conhecimentos relacionados a essas manifestações da cultura corporal, propiciando que os alunos expandam a sua compreensão do mundo e das unidades temáticas da Educação Física, tais como jogos, brincadeiras, danças, lutas, esportes e ginásticas (Formoso, 2022).

O projeto figura o período da disciplina de Estágio II, da Licenciatura em Educação Física da Universidade de Caxias do Sul, sob a orientação da professora Rochele Andreazza Maciel, com uma turma de 5º ano de uma escola pública da rede estadual de ensino da cidade de Caxias do Sul/RS, com o projeto intitulado *Unidos por Wakanda: uma jornada de dança com a pantera*.

A turma era composta por 21 alunos, sendo 4 meninas e 17 meninos. Uma característica importante dessa turma é que ela foi sendo constituída ao longo do ano letivo, já que havia duas turmas de 5º ano fechadas e a decisão de abrir a terceira turma veio depois de a escola receber muitos estudantes remanejados de outras escolas pelos mais diver-



sos motivos. Com isso, a cultura da turma 53 era diversa e, no que diz respeito à aprendizagem nas aulas de Educação Física, com níveis diversos.

O projeto *Unidos por Wakanda: uma jornada de dança com a pantera* foi criado a partir de uma solicitação da direção da escola em montar uma coreografia com a temática filmes da Disney, para ser apresentado ao final do ano letivo para a comunidade escolar. Pensando em envolver os alunos de forma integral e que fizesse sentido para eles, o filme *Pantera Negra* foi selecionado para abranger também o mês da consciência negra.

As práticas envolveram as unidades temáticas de ginásticas e dança, que, segundo a BNCC, experimenta o conjunto das práticas corporais definidas por movimentos rítmicos, estruturados em passos e progressões específicas, muitas vezes também pertencentes a coreografias. Essa unidade temática pode ser conduzida de forma individual ou separada em duplas ou grupos, sendo essas duas últimas as formas mais comuns.

Por sua vez, a ginástica geral, para a BNCC (Brasil, 2017),

[...] reúne as práticas corporais que têm como elemento organizador a exploração das possibilidades acrobáticas e expressivas do corpo, a interação social, o compartilhamento do aprendizado e a não competitividade. Podem ser constituídas de exercícios no solo, no ar (saltos), em aparelhos (trapézio, corda, fita elástica), de maneira individual ou coletiva, e combinam um conjunto bem variado de piruetas, rolamentos, paradas de mão, pontes, pirâmides humanas etc. Integram também essa prática os denominados jogos de malabar ou malabarismo.

Os objetos de conhecimento aplicados foram de experimentar e apropriar-se da ginástica geral que abrangeu a ginástica rítmica e as danças de matriz africana.

## Experiências brincantes com o Ensino Fundamental I

As experiências brincantes faziam parte do projeto *Unidos por Wakanda: uma jornada de dança com a pantera*.

Os estudantes tinham três períodos semanais de aula, sendo um deles com horário conjugado (dois períodos num mesmo dia).

### Experiência 1 – Cine *Pantera Negra*

**Material:** computador e projetor.

**Descrição:** assistir ao filme *Pantera Negra* e fazer roda de conversa sobre o filme.

- Qual o tema do filme?
- Quem são os personagens do filme?
- Você aprendeu alguma coisa com este filme? O quê?
- Algum elemento do filme não foi compreendido?
- Do que você mais gostou neste filme? Por quê?
- Do que você menos gostou neste filme? Por quê?
- Qual seu personagem favorito no filme? Por quê?
- Qual o personagem de que você menos gostou? Por quê?
- Análise sobre o uso da música no filme. Ela conseguiu criar um clima correto para a história? Você gostou?
- Todos os eventos retratados no filme são verdadeiros?
- Descreva as cenas que você achou especialmente coerentes e fiéis à realidade.
- Quais sequências aparecem menos realistas? Por quê?
- Qual a síntese da história contada pelo filme?

- A obra cinematográfica está relacionada com o mundo contemporâneo e a história da humanidade? Como podemos montar uma dança a partir do filme?

Em pequenos grupos os alunos deverão pensar em elementos do filme que podemos levar para criar movimentos da dança.

Figura 1 – Turma assistindo ao filme.



Figura 2 – Desenho feito por Anna Laura sobre o filme.



## Experiência 2 – Dança com bastão de Wakanda

**Recursos:** cabos de vassoura

**Descrição:** reunir os alunos em círculo e explicar o tema da aula: dança com bastão inspirada em *Pantera Negra*. Discutir com os alunos a importância do bastão na cultura guerreira de Wakanda. Após distribuir para cada um o bastão, solicitar que se espalham pela quadra e orientar que realizem os seguintes movimentos:

- explorar o material de forma livre;
- após um tempo observando os movimentos realizados pelos alunos, reunir novamente no centro da quadra e pedir para que alguém demonstre de que forma estava manipulando o objeto, solicitar que os demais imitem esse movimento;
- em duplas, criar uma sequência de movimentos incorporando cenas de batalhas do filme;
- distribuir as duplas em pequenos grupos e solicitar que criem três movimentos usando-os para apresentar para os demais colegas posteriormente.

## Experiência 3 – Explorando a dança

**Recursos:** caixa de som com a trilha sonora do filme *Pantera Negra*.

**Descrição:** reunir os alunos em círculo e separá-los em pequenos grupos para que recordem alguns movimentos do filme que foram marcantes para si. Depois de algum tempo, os grupos apresentam para a classe quais movimentos recordaram. Por fim, a turma cria uma sequência com todos os movimentos que cada grupo apresentou.

## Experiência 4 – Criando máscaras de tribos de Wakanda

**Material:** papelão, tintas, tecidos e outros materiais, computador e projetor.

**Descrição:** solicitar aos alunos que tragam para a aula materiais diversos para uma produção artística. Discutir com os alunos sobre a importância das máscaras nas culturas africanas e sua representação no filme *Pantera Negra*. Em seguida, mostrar imagens das diferentes tribos de Wakanda e suas características visuais. Estipular um tempo para que os alunos criem suas próprias máscaras, incentivando a incorporação de elementos culturais africanos e a imaginação. Exibição e discussão das máscaras criadas pelos alunos, destacando as diferentes abordagens e inspirações.

Figura 3 – Máscaras *Pantera Negra* e *Killmonger*.



## Experiência 5 – Organizando a apresentação: trilha sonora, personalização e figurino para apresentação

**Material:** computador, caixa de som e projetor.

**Descrição:** roda de conversa para discutir com os alunos aspectos pertinentes ao filme. Após, apresentar a trilha sonora do filme e dialogar de que maneira podem estruturar a apresentação, se desejam usar apenas uma das músicas ou fragmentar a apresentação e fazer um *mix* com duas ou três músicas da obra.

### Personagens

A partir da definição da música os alunos devem escolher que personagem cada um ou cada grupo representará.

### Figurino

A partir da definição dos personagens os alunos devem pensar em que figurino/roupa irão usar ou construir.

### Criação

Por último, será disponibilizado tempo para a criação de movimentos criativos para a apresentação.

Figuras 4 e 5 – Pontas de lança criadas com E.V.A. para os bastões dos guerreiros.



Figura 6 – Maquiagem étnica.



A montagem da música está disponível no seguinte link: [https://youtu.be/diwwkxaUF4E?si=BiKSYcTFiBJq\\_Hi](https://youtu.be/diwwkxaUF4E?si=BiKSYcTFiBJq_Hi).

## Experiência 6 – Cenário para apresentação

**Material:** computador, caixa de som e projetor.

**Descrição:** a partir da definição do figurino os alunos pensam em que materiais podem usar na apresentação (ex: bastões, fitas, escudos, etc.). Em seguida, devem começar a ensaiar os movimentos criados nas últimas aulas, assim compondo uma sequência de movimentos e formando uma coreografia.

## Experiência 7– Criação de texto para abertura da apresentação

**Material:** lápis, papel e borracha.

**Descrição:** reunir a turma em uma roda de conversa e solicitar que algum aluno seja o redator enquanto os demais expõem que mensagem pode ser passada para o público durante a abertura da apresentação, relacionando a Educação antirracista e o filme *Pantera Negra*. Após a turma deve

ajudar a criar o texto e escolher um colega para ser o orador oficial.

## Experiência 8 – Ensaio geral

**Material:** computador, caixa de som e texto para a abertura.

**Descrição:** A turma deve se posicionar no local onde irá acontecer a apresentação e iniciar o ensaio geral com o orador e o texto de abertura. Em seguida as demais crianças compõem o palco com a coreografia na íntegra. Ao final os alunos e o professor discutem possíveis ajustes e organização para o dia da apresentação.

Figura 7 – Ensaio geral da apresentação.



## Experiência 9 – Apresentação

**Material:** computador, caixa de som e texto para a abertura.

**Descrição:** previamente à chegada ao palco a turma deve se concentrar em um espaço definido anteriormente para vestir o figurino, apropriar-se do material de apresentação e receber o texto de abertura. Depois forma uma roda para verificar se está tudo ajustado e se dirige à entrada do palco. Enquanto isso o professor pode preparar uma câmera



para gravar a apresentação completa. Ao sinal de início os alunos sobem no palco e apresentam a criação.

## Referências

- ALMEIDA, Silvio. *Racismo estrutural*. São Paulo: Sueli, 2019.
- BARROS, Tainara Batista; SOUZA, Rita de Cássia de; EUCLIDES, Maria Simone. O estado da arte das pesquisas sobre antirracismo na Educação Infantil (2013-2021). *Práxis Educativa*, Ponta Grossa, v. 17, e19403, 2022. DOI: <https://doi.org/10.5212/praxeduc.v.17.19403.047>. Disponível em: [http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1809-43092022000100437&lng=pt&nrm=iso](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-43092022000100437&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 14 nov. 2023.
- DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade (coords.). *Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica*. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2017. (Coleção Educação Física no Ensino Superior).
- DA SILVA, Assis Leão; DA SILVA, Clesivaldo. A Base Nacional Comum Curricular e a Educação Étnico-Racial na promoção de uma educação antirracista. *Revista Eletrônica Pesquiseduc*, v. 13, n. 30, p. 553-570, 2021.
- DE OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bassoli. Metodologias emergentes no ensino da educação física. *Journal of Physical Education*, v. 8, n. 1, p. 21-27, 1997.
- FORMOSO, Felipe Guaraciaba; SANTOS, Bianca Viana; SANTOS, Fatima Lucia Bispo. Currículo cultural da Educação Física e Educação Antirracista: um olhar descolonizador. *Temas em Educação Física Escolar*, v. 7, p. 1-17, 2022.
- GERMANO, Vitor Abdias Cabót; DE CARVALHO SOARES, Dandara. Educação Antirracista? uma análise nos periódicos de Educação Física (2014 a 2020). *Temas em Educação Física Escolar*, v. 5, n. 2, p. 126-138, 2020.
- MOREIRA, Adilson. *Racismo recreativo*. São Paulo: Pólen Produção Editorial LTDA, 2019.
- NOBREGA, Carolina Cristina Dos Santos. *Educação antirracista no município de São Paulo: análise das experiências pedagógicas na área de educação física escolar*. 2019. 2019 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Paulo, Guarulhos, 2019.

## Sobre a autora

### Keurin Provin da Silva



Minha paixão pela Educação Física surgiu aos 13 anos, quando eu ainda era atleta de atletismo representando a equipe da Universidade de Caxias do Sul (UCS). Completando o Ensino Médio, iniciei meus estudos na UCS e logo no primeiro semestre comecei a obter experiência prática estagiando em uma academia. Lá, aprendi o funcionamento do cotidiano da sala de musculação, como atender os alunos, elaborar fichas de treino, realizar anamneses, coletar avaliações físicas e acompanhar o progresso dos frequentadores. Esse período foi crucial para confirmar minha escolha profissional. Permaneci por 15 meses nesse local até que, após muita reflexão, decidi que eu gostaria de explorar outras áreas da Educação Física. No período pandêmico uma professora da Universidade de Caxias do Sul me convidou para ingressar no curso de Licenciatura e participar do programa o Residência Pedagógica, oferecido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior do Ministério da Educação (CAPES), e foi aí que

tive o interesse na Educação Física escolar e me tornar professora.

# Ludicidade: muito mais que aprendizagem, um encantamento

*Andrieli Moreira Weber*

“O brincar é um alicerce na vida de uma criança, que vai lhe dar toda uma forte estrutura para uma vida adulta.”

Valdeci Paiva

A Educação Física é um componente curricular muito aceita e desejada pelas crianças na escola, pois é o momento em que elas podem sair da sala de aula, se movimentar e se divertir aprendendo. É notável que as crianças nessa etapa escolar brincam, jogam, e que o imaginário se mistura com a realidade. Porém, ao mesmo tempo que estão realizando todos esses aspectos, estão aprendendo, desenvolvendo a atenção, o convívio social e a elaboração das ideias de uma forma divertida, e é onde nos deparamos com a ludicidade envolvida nesse processo.

Com base nisso, Modesto e Rubio (2014) corroboram afirmando que

[...] o lúdico acaba se tornando uma ferramenta muito importante no processo de aprendizagem, ainda mais quando se trata de crianças, visto que vivem em um mundo de encantamento, onde a fantasia e os sonhos se misturam com a realidade, assim, favorecendo a concentração, o desenvolvimento social, cultural, pessoal e a construção do pensamento.

Da mesma forma que sua vida escolar, por meio de atividades lúdicas a criança aprende e adquire novas sabedorias, pois ela já traz consigo uma bagagem muito significativa de informações já aprendidas fora da escola. Contudo Piaget (1975, p. 75) assegura que “através do lúdico que a criança

constrói e adquire conhecimento sobre o mundo físico e social, desde o período sensório-motor até o período operatório formal”.

Por isso a Educação Física deixou de ser uma disciplina voltada somente para os esportes e passou a incorporar os aspectos cognitivos, afetivos, motores e sociais, fazendo com que todas as crianças pudessem se movimentar e favorecendo, assim, o desenvolvimento integral. Em razão disso, incluir atividades lúdicas nas aulas de Educação Física faz com que se crie um local prazeroso e se estimule a inteligência, a autonomia, as interações sociais e as noções motoras, pois em uma simples brincadeira, como, por exemplo, o pega-pega, a criança deverá pensar em como escapar/desviar do pegador, precisará saber ganhar ou perder e, além de tudo, estará se movimentando (correndo), envolvendo a coordenação motora.

Perante a isso, Aguiar (1998, p. 36) menciona que

A atividade lúdica é reconhecida como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades, além de trabalhar estas habilidades na criança, ajudará no desenvolvimento da criatividade, na inteligência verbal-linguística, coordenação motora, dentre outras.

Além disso, a escola, juntamente com a Educação Física, deve oferecer espaços para o desenvolvimento motor na aprendizagem, pois as crianças precisam aprimorar seus gestos técnicos e motores para se adaptarem ao local onde estão inseridas. E nada melhor do que incluir brincadeiras e jogos que possam desenvolver essas habilidades.

Segundo Gallahue, Ozmun e Goodway (2013), o desenvolvimento motor padece de uma interferência do meio social e biológico, sofrendo mudanças no decorrer de sua formação e desenvolvimento. Nota-se que no âmbito escolar são ofertados locais adequados para o desenvolvimento motor do educando, considerando que o brincar é o meio

agradável para o processo do ensino-aprendizagem nessa fase da vida.

Assim, é preciso pensar em oferecer atividades lúdicas nas aulas de Educação Física, pois isso só trará vantagens para o educando em seu processo de desenvolvimento, seja ele motor, cognitivo ou afetivo.

Portanto, a experiência vivida na disciplina de Estágio II, no curso de Educação Física da Universidade de Caxias do Sul, pela orientação da professora Rochele Andreazza Maciel, ocorreu em uma escola pública de rede municipal de Caxias do Sul, com a turma do 1º ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais. Após conhecer a turma, pude perceber nitidamente que o brincar para eles era algo mágico e encantador.

## *Experiências brincantes com o Ensino Fundamental I*

“O brincar é a mais alta forma de pesquisa.”  
Albert Einstein

As experiências brincantes foram vivenciadas com a turma do 1º ano, assim apresento a vocês algumas das brincadeiras vividas por eles nesse período de muita aprendizagem e significado, em que todos os encontros pedagógicos tiveram uma intencionalidade, um objetivo a ser atingido, principalmente o de se divertir aprendendo.

### *Experiência 1 – Consciência corporal na atividade do dado das poses*

**Recursos:** dois dados com imagens.

**Descrição:** os alunos irão ficar em um semicírculo para conseguir visualizar a professora, que estará segurando dois dados com imagens de poses de ioga. A atividade inicia

com a professora jogando o dado que, quando cair no chão, apresentará uma imagem que os alunos deverão imitar.

**Situação-problema:** os alunos deverão imitar as poses do dado com base no conhecimento prévio que eles têm sobre imitar alguém numa determinada pose.

### **Variação:**

– Assim que souberem a imagem que deverão imitar, os alunos, em duplas, deverão se encostar, pode ser com a cabeça, com a perna, com qualquer parte do corpo, para que formem uma imagem só.

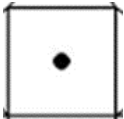
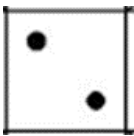
Poses de ioga		
 Girafa	 Gato	 Macaco
 Vaca	 FLAMINGO	 CAMELO
		



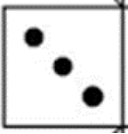

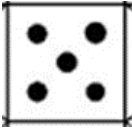
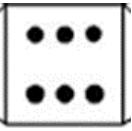
## Experiência 2 – Dado com legenda

**Recursos:** um dado e prancheta com a identificação do dado.

**Descrição:** a professora utilizará um dado e legendas que estão na prancheta para a atividade. Os alunos ficarão em cima da linha branca, na lateral da quadra. De início, a professora jogará o dado e no número que cair os alunos deverão realizar o movimento, mas só poderão se movimentar quando a professora falar qual movimento deverão executar. Para isso, deverão estar prestando atenção no comando da professora. Eles deverão ir de uma linha até a outra (lateral da quadra) e voltar. Após isso a professora solicitará que um aluno jogue o dado e assim sucessivamente, para ter a participação dos alunos.

DADO COM LEGENDA		
	Correr o mais rápido que conseguir	Galopar que nem cavalo
	Pular que nem sapo	Caminhar rápido



	<b>Saltitar (com um pé depois com o outro)</b>	<b>Caminhar de mão dadas com o colega</b>
	<b>Imitar um Canguru (com os dois pés juntos)</b>	<b>Dar 6 pulos no lugar</b>
	<b>Saltar o mais longe que conseguir até a outra linha</b>	<b>Pulando de um lado (lado direito)</b>
	<b>Pulando do outro lado (lado esquerdo)</b>	<b>Correr na ponta dos pés.</b>
Caso haja mais tempo, deverão realizar outros comandos, como: <b>Pular que nem saci; Pular amarelinha; Caminhada acompanhada do ritmo das palmas (palmas devagar, caminhar devagar; palmas médias, caminhar normalmente; palmas rápidas, caminhar rápido).</b>		

### Experiência 3 – Boneco da consciência corporal

**Recursos:** quadra e giz.

**Descrição:** em duplas, um aluno deverá desenhar o colega no chão, podendo ter carinha. Assim que finalizado o boneco, é feita a troca de quem estava no chão (deitado), que passa a desenhar, e quem estava desenhando, que passa a ficar deitado no chão.

### **Variação:**

– Os alunos deverão ficar posicionados ao lado do seu boneco realizado anteriormente. A professora dará um comando do que os alunos deverão realizar no boneco que está desenhado no chão: tocar na mão direita; tocar na mão esquerda; tocar na cabeça; pular dentro do boneco; pular fora do boneco; pular no pé direito; pular no pé esquerdo; encostar com o joelho direito na perna direita; encostar com o joelho esquerdo na perna esquerda.

### **Experiência 4 – Amarelinha de mãos e pés**

**Recursos:** papelão com desenho de mãos e pés.

**Descrição:** em uma fila, o primeiro aluno deverá seguir o caminho conforme as posições dos pés e das mãos, assim que ele finalizar o percurso vem o próximo aluno. Caso o aluno erre, volta para o final da fila.

Figura 1 – Amarelinha de mãos e pés.

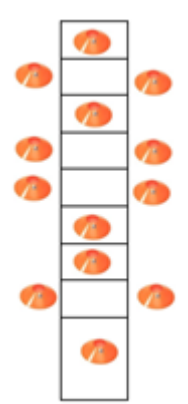


### **Experiência 5 – Amarelinha da escada de agilidade**

**Recursos:** escada de agilidade e dez cones chinesinhos.

**Descrição:** em uma fila, o primeiro aluno pulará na escada onde não tiver cones chinesinhos. Como funcionará: quando estiver um cone dentro deverá pular com os dois pés para fora (abrindo a perna) e quando estiver dois cones do lado de fora do quadrado (um cone de cada lado da escada) deverá pular com os dois pés dentro da escada.

Figura 2 – Amarelinha da escada de agilidade

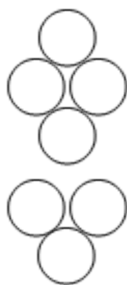


## Experiência 6 – Amarelinha rapidinha com bambolê

**Recursos:** sete bambolês

**Descrição:** em fila, os alunos deverão pular amarelinha conforme estiverem dispostos os bambolês no chão. Quando tiver somente um bambolê deverá pular com um pé só, quando tiver dois bambolês (um do lado do outro) deverá pular com os dois pés. Só vem o próximo da fila depois que o primeiro finalizar a amarelinha.

Figura 3 – Desenho da amarelinha.



### *Experiência 7 – Corrida de TNT com copo e bola*

**Recursos:** tecido TNT, copo plástico e bolas de piscina.

**Descrição:** os alunos irão se posicionar atrás de suas faixas de TNT, em cima das quais haverá um copo com uma bolinha em cima. Assim que todos estiverem prontos, no apito da professora, deverão puxar a faixa de TNT sem que o copo com a bolinha caia, puxando da linha do gol até a linha do meio da quadra. Caso caia, poderão recolocar e continuar a atividade. Quem chegar na linha determinada poderá aguardar os colegas ou finalizar a atividade. Após todos chegarem, no apito da professora, deverão voltar para a linha de onde iniciaram.

#### **Variação:**

– Em duplas, um aluno ficará de um lado da linha da quadra (meio da quadra) e o outro ficará na outra linha com a faixa de TNT, o copo e a bolinha. Ao sinal da professora, deverá transportar a faixa com o copo e a bolinha até a sua dupla. Ao chegar na linha de troca, o aluno que estava transportando primeiro entrega para o outro colega, revezando com o colega que estava aguardando quem deve mover os objetos. A dupla que finalizar primeiro ganha.

Figura 4 – Materiais: tira de TNT, copo e bolinha.



## Experiência 8 – Torre dos copos

**Recursos:** dez copos roxos, dez copos laranjas, dez copos pretos, três bolinhas de plástico, sala de aula, três classes, quadro e imagem da torre de papel.

**Descrição:** a turma será dividida em três grupos (grupo preto, grupo laranja e grupo roxo) conforme a cor dos copos. A divisão dos grupos será conforme o lugar onde estiverem sentados. No quadro a professora irá escrever os grupos e anotar os pontos, para mais tarde contarem juntos os pontos. Também no quadro haverá a figura da torre, mostrando como eles deverão realizá-la. Logo após a divisão dos grupos, haverá três classes com dez copos (conforme a cor do seu grupo) em cima de cada uma e uma outra classe vazia para a realização da torre dos copos. Ao sinal da professora, o primeiro integrante de cada grupo deverá realizar a torre dos copos, podendo usar as duas mãos. Quem termi-

nar primeiro deverá levantar a mão e será anotado seu nome no quadro, e assim sucessivamente até todos realizarem a brincadeira.

### **Variação:**

– A mesma atividade e nos mesmos grupos, mas deverão realizar com a mão direita, sendo que na mão esquerda eles estarão segurando uma bolinha para que não tentem montar a torre com as duas mãos.

– A mesma atividade e nos mesmos grupos, mas agora deverão realizar com a mão não dominante (a esquerda), sendo que na mão direita eles estarão segurando uma bolinha para que não tentem montar a torre com as duas mãos.

Figura 5 – Torre de copos



## **Referências**

AGUIAR, João Serapião. *Jogos para o ensino de conceitos*. Campinas: Papirus, 1998.

GALLAHUE, David. L.; OZMUN, John. C.; GOODWAY, Jaqueline. D. *Compreendendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos*. Tradução de Denise Regina de Sales. Revisão técnica de Ricardo D. S. Petersen. Porto Alegre: AMGH, 2013.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da Ludicidade na construção do conhecimento. *Revista Eletrônica saberes da Educação*, 2014.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: Imitação, sonho e jogo, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

## Sobre a autora

Andrieli Moreira Weber



A Educação Física me acompanha desde a infância, pois sempre fui motivada a praticar algum esporte, como o futsal e a corrida. O incentivo partiu da minha família, que sempre foi um exemplo para mim, e assim a minha paixão pela Educação Física foi crescendo, até que um dia, no Ensino Médio, o momento crucial para a escolha do futuro, a minha professora de Educação Física conversou comigo a respeito e foi então que a confirmação de querer estudar Educação Física e, principalmente, ser professora veio à tona. Com isso, em 2016 iniciei o curso e em 2024 me formei na Licenciatura em Educação Física pela Universidade de Caxias do Sul. Durante a minha Graduação fui me apaixonando ainda mais pela faixa etária dos pequenos, pois são crianças únicas com seus jeitos únicos de ver o mundo.

Muitos me perguntam se fiz a escolha certa para o meu futuro e digo que “sim”, pois não há prazer maior do que poder trabalhar com o que você gosta e com quem você gosta, podendo, assim, construir conhecimentos e educar para um futuro melhor para a próxima geração que virá.



# Brincar de quê?

*Eduardo de Moura*

*“Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.”*

Paulo Freire (1997)

A infância é definida como um período único e especial do desenvolvimento humano, no qual a criança tem o direito de brincar, aprender e ser protegida dos perigos e das responsabilidades da vida adulta (Viana, 2018). Diante disso, há diversos estudos que procuram compreender cada etapa do crescimento e do desenvolvimento motor e psicossocial durante cada fase da criança. Maciel (2012) ressalta que o professor tem capacidade para, nos seus percursos formativos e profissionais, construir e reconstruir seus conhecimentos a cada dia, criando condições objetivas para que uma Educação de qualidade oportunize a formação de sujeitos conscientes, solidários, autônomos e críticos que possam atuar como cidadãos na sociedade. É no período da infância que se pode oferecer um espaço propício para essa formação, por meio da proposição de novas ações pedagógicas nos projetos educacionais.

A experiência vivida na disciplina de Estágio II, no curso de Educação Física da Universidade de Caxias do Sul, sob a orientação da professora Rochele Andreatza Maciel, aconteceu em uma escola pública da rede municipal de ensino no município de Garibaldi, com crianças de seis e sete anos de idade do 1º ano do Ensino Fundamental I, com o projeto intitulado “*Brincar de quê?*”. O grupo era composto por 22 crianças, sendo 11 meninos e 11 meninas. Eram crianças

que já tinham contato com a educação física, também eram participativas, proativas e gostavam das aulas.

O projeto “*Brincar de quê?*”, desenvolvido no período de estágio, envolveu brincadeiras, jogos e iniciação esportiva, com experiências lúdicas corporais e o propósito de trabalhar o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social. Segundo Betti e Zulliani (2002 *apud* Silva; Dagostin; Nunez, 2009), deve-se privilegiar o desenvolvimento de habilidades motoras básicas, jogos e brincadeiras variadas, possibilitando ao aluno a oportunidade de desenvolvimento da cultura corporal de movimento.

Nesse projeto foram trabalhadas duas unidades temáticas: jogos e brincadeiras; e esportes. Nessas unidades foram utilizados os seguintes objetos de conhecimento: brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional; esportes de marca e precisão.

Maciel, Giacomini e Corso (2021) citam que as crianças carregam a brincadeira no seu eu intrínseco; elas são brincantes e ativas. Para Corasari, Vagula e Nascimento (2018), o ato de brincar está presente em diferentes tempos e lugares e modifica-se de acordo com o contexto histórico e social em que a criança está inserida. A brincadeira é recriada com seu poder de imaginação, pois a criação é algo natural das crianças, faz parte do seu cotidiano e é um ato espontâneo, prazeroso e descomprometido. A brincadeira, para a criança, é um momento de investigação e construção de conhecimentos sobre si mesma.

Para isso, a Educação Infantil precisa apresentar uma prática que subsidie a linguagem corporal, com propostas lúdicas, e priorize as capacidades expressivas e instrumentais da criança, sempre respeitando sua idade, seu ritmo e seu nível de desenvolvimento (Corasari; Vagula; Nascimento, 2018). Wallon (1979 *apud* Corasari; Vagula; Nascimento,

2018) complementa que na infância a criança desenvolve a mente, o ato motor, porque, quando realiza uma ação, o movimento do seu corpo desempenha um papel sobremaneira importante nas fases iniciais do seu desenvolvimento.

Nessa fase, a iniciação da criança nas atividades esportivas deve ser observada com muito critério e muito cuidado, para que a prática esportiva não valorize apenas os resultados atléticos, desconsiderando os fatores educacionais advindos da prática esportiva (Capitanio, 2003 *apud* Pereira; Dias, 2020). Assim, para a iniciação esportiva, segundo Pereira e Dias (2020), utilizar como ferramenta as atividades lúdicas, planejadas e com objetivos definidos pode ser uma excelente ferramenta de ensino-aprendizagem.

Dessa forma, para Pereira e Dias (2020), uma prática voltada para a Educação lúdica exige que haja imprevisibilidade e que o professor abra mão do controle absoluto, dando espaço para a autoexpressão e a criatividade dos alunos, possibilitando o autoconhecimento e o autodesenvolvimento destes.

## Experiências brincantes com o Ensino Fundamental I

*“Brincar é muito mais que se divertir; é exercitar a imaginação, é crescer; é se desenvolver!”*

Marianna Moreno

As experiências brincantes foram vivenciadas no projeto *“Brincar de quê?”* e algumas das vivências serão descritas abaixo.

Cabe destacar que em todos os encontros os momentos pedagógicos são organizados com diálogo sobre o objetivo do encontro e combinações de convivência, prática corporal e reflexões sobre as experiências.

## Experiência 1 – Lançamento de espaguete flutuadores

**Recursos:** espaguete flutuadores e bambolês.

**Descrição:** divisão das crianças em duplas mistas. Cada dupla irá ficar com um espaguete flutuador e um bambolê. Cada colega da dupla deve ficar de frente para o outro. Quem estiver com o espaguete flutuador lançará cinco arremessos no bambolê que o seu colega segurará alto e depois trocará para que a sua dupla também execute o arremesso.

Figura 1 – Crianças organizadas para brincar.



## Experiência 2 – Pegador espaguete acertando os bambolês

**Recursos:** espaguete flutuadores e bambolês.

**Descrição:** a atividade começará com dois alunos que serão denominados “pegadores” e ficarão com os espaguete flutuadores para pegar os demais colegas, que irão segurar bambolês acima da cabeça e deverão correr fugindo dos pegadores. O aluno só é pego quando o pegador acertar o espaguete flutuador dentro do bambolê. Após ser pego, ele entregará o bambolê para o colega e assumirá o papel de pegador.

Figura 2 – Acertar espaguete no bambolê.



### Experiência 3 – Pega-pegas *Liga da Justiça*

**Recursos:** bolas e coletes coloridos.

**Descrição:** três alunos começarão sendo os super-heróis e deverão usar coletes. Haverá um aluno que será o vilão, o qual ficará com uma bola na mão. Os demais alunos farão parte do exército do vilão. Ao sinal do professor os super-heróis deverão pegar o exército do vilão. Cada aluno pego deverá ficar sentado no chão. O vilão (que estará com a bola) deverá pegar os super-heróis – isto é, se um super-herói for pego ele deverá sentar no chão, porém outro super-herói poderá salvá-lo. O exército do vilão deverá

fugir pela quadra, porém se os super-heróis pegarem todo o exército eles vencerão. Já se o vilão pegar todos os super-heróis ele e seu exército vencerão.

**Variações:**

- Dois vilões.
- Vilões com o poder de salvar o seu exército.

Figura 3 – Organização das crianças.



## Experiência 4 – Pega-pegas zumbi

**Recursos:** bambolês e espaguete flutuadores.

**Descrição:** quatro alunos serão escolhidos para serem os pegadores zumbis, e para isso eles deverão ficar com um bambolê em uma das pernas e um espaguete em mãos para pegar seus colegas. O objetivo dos pegadores zumbis é encostar o espaguete nos colegas que estão fugindo para pegá-los. Os demais alunos deverão ficar apenas com um bambolê em um dos pés e fugir dos pegadores zumbis, tendo como ponto seguro o círculo central. A atividade inicia com o apito do professor e após um aluno ser pego ele troca de lugar com o pegador zumbi.

Figura 4 – Pegadores zumbi.



### Experiência 5 – Boliche em duplas

**Recursos:** cones médios e bolas.

**Descrição:** a turma será dividida em duplas. Cada dupla ficará com uma bola, em posição de fileira lateral e um de frente para o outro. No meio de suas pernas irá ficar um cone, assim o primeiro aluno de cada dupla deverá rolar a bola com o objetivo de derrubar o cone da sua dupla. Um da dupla vencerá quando conseguir acertar três vezes o cone adversário.

**Variação:**

– Trocar as duplas.

Figura 5 – Boliche de duplas.



## Experiência 6 – Goleirinha das pernas

**Recursos:** bolas.

**Descrição:** nessa atividade a turma será dividida em quatro pequenos grupos, que formarão um círculo cada um, com os alunos em pé com as pernas bem afastadas/abertas e pés encostando nos do colega ao lado. O professor entregará uma bola para cada grupo, que só poderá fazer o gol e defender com as mãos, porém sem mexer as pernas, e só poderá rolar a bola “rasteira”, com o objetivo de fazê-la passar no meio das pernas de outro colega.

**Variação:**

– Grande círculo, com todos os alunos, e duas bolas no jogo.

Figura 6 – Organização das crianças para o jogo.



## Experiência 7– Pega-pegas das cores e números

**Recursos:** chapéu chinês e dado colorido numerado.

**Descrição:** no centro da quadra será feito um círculo de cones chinesinhos e no meio do qual ficará um dado colorido. Esse dado colorido contém os números de um a seis. Os alunos ficarão fora do círculo e serão enumerados de um a seis. O professor escolherá um aluno de cada vez para jogar o dado. O número que cair será o pegador e os demais deverão fugir. Após um aluno ser pego, ficará congelado, e

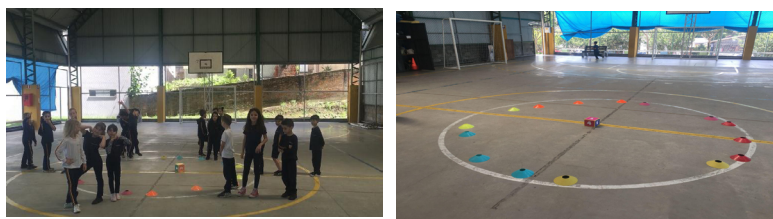


quando todos forem pegos deverão retornar para o centro da quadra e outro aluno irá jogar o dado.

**Variação:**

– Ao invés dos números, cada aluno representará uma cor.

Figura 7 – Organização das crianças para o jogo e dos recursos materiais.



## Experiência 8: Corrida do relógio

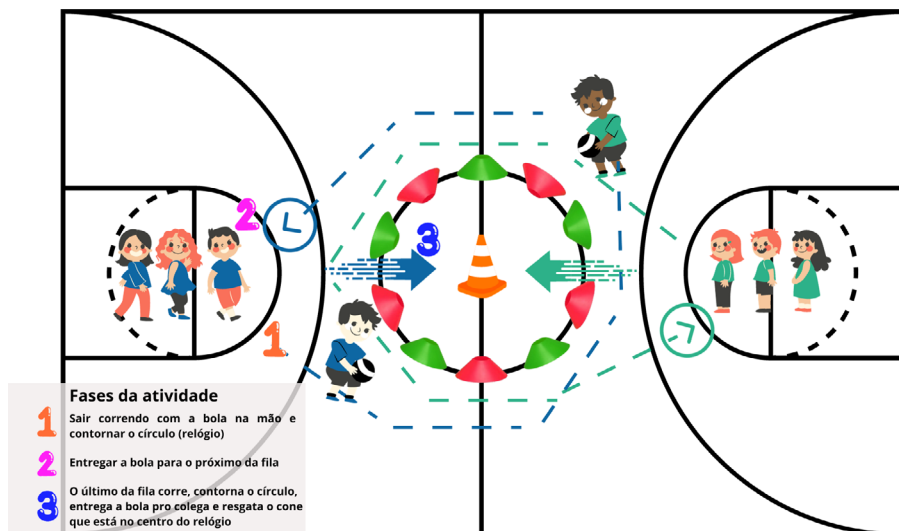
**Recursos:** bolas, coletes e cones.

**Descrição:** a turma será dividida em duas equipes mistas, e cada uma vestirá coletes de cores diferentes. A atividade inicia com o primeiro de cada equipe, que, após escutar o apito do professor, deverá correr com uma bola em mãos até o centro da quadra e contornar o círculo central da quadra que estará demarcado com cones. Uma equipe correrá no sentido horário e a outra no sentido anti-horário do relógio. Após contornar os cones (relógio), o aluno deverá voltar até a sua equipe e passar a bola para o próximo da fila. O último da fileira irá correr e contornar o relógio, deixar a bola para o primeiro da fila e resgatar o cone do meio do círculo (relógio), assim marcando ponto para a sua equipe.

**Variação:**

– Passar por baixo das pernas de todos os colegas da fileira, ao invés de entregar a bola.

Figura 8 – Corrida do relógio.



## Referências

CORASARRI, Simone Viana; VAGULA, Edilaine; NASCIMENTO, Mari Clair Moro. A importância do brincar na Educação Infantil: eixo movimento. Universidade Federal da Paraíba. *Revista Temas em Educação*, v. 27, n. 1, p. 4, 2018. Disponível em: <https://www.proquest.com/openview/d2ae66c566803f60f4cdf184b073a10b/1?pq-origsite=gscholar&cbl=4514812>. Acesso em: 5 jan. 2024.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 9. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

MACIEL, Rochele R. *Linguagem poética e corporal*. Caxias do Sul: Educ, 2012.

MACIEL, Rochele Rita Andrea; GIACOMIN, Melina Sauer; CORSO, Danielle. O brincar na escola durante a pandemia de 2020: um relato de experiência. *Revista Cocar*, Belém do Pará, v. 32, n. 15, p. 1-21, jul. 2021. Disponível em: <https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar>. Acesso em: 5 jan. 2024.

PEREIRA, Fabiana Kadota; DIAS, Nicolas. A importância das atividades lúdicas na iniciação esportiva. *Caderno Intersaberes*, v. 9, n. 17, 2020. Disponível em: <https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/1290>. Acesso em: 5 jan. 2024.

SILVA, Junior Vagner Pereira da; DAGOSTIN, Kelly Umbelina Deus; NUNEZ, Paulo Ricardo Martins. Educação Física e conteúdos trabalhados nas séries iniciais do Ensino Fundamental. *Motriz – Journal of Physical Education*, UNESP, p. 592-599, 2009. Disponível em: <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/2945>. Acesso em: 18 set. 2023.

VIANA, Marcos Alan. Infância contemporânea: institucionalização e cerceamento. *Revista PsicoFAE: Pluralidades em Saúde Mental*, v. 7, n. 2, p. 47-68, 2018. Disponível em: <https://psico.fae.emnuvens.com.br/psico/article/view/203>. Acesso em: 18 set. 2023.

## Sobre o autor

### Eduardo de Moura



Desde cedo sempre fui apaixonado por esportes e pelas aulas de Educação Física na escola. Pratiquei futsal e futebol por toda a minha infância e adolescência. Em 2015 iniciei meus estudos na Universidade de Caxias do Sul, na qual obtive diversas experiências e vivências na área esportiva e educacional.

Em 2023 me formei como bacharel em Educação Física na Universidade de Caxias do Sul e estou concluindo a Licenciatura. Atualmente atuo como professor das categorias de base da ACBF Carlos Barbosa.

Além de trabalhar com treinamento esportivo, sempre tive interesse em poder atuar com a Educação Física nas escolas e colaborar para o aprendizado e o desenvolvimento dos educandos, proporcionando-lhes diversas vivências e experiências, nas mais diversas modalidades esportivas,












além de auxiliá-los a trabalhar em grupo, desenvolvendo a interação social e as habilidades motoras.

## A Editora

A Editora da Universidade de Caxias do Sul, desde sua fundação em 1976, tem procurado valorizar o trabalho dos professores, as atividades de pesquisa e a produção literária dos autores da região. O nosso acervo tem por volta de 1.600 títulos publicados em formato de livros impressos e 600 títulos publicados em formato digital. Editamos aproximadamente 1.000 páginas por semana, consolidando nossa posição entre as maiores editoras acadêmicas do estado no que se refere ao volume de publicações.

Nossos principais canais de venda são a loja da Educs na Amazon e o nosso site para obras físicas e digitais. Para a difusão do nosso conteúdo, temos a publicação das obras em formato digital pelas plataformas Pearson e eLivro, bem como a distribuição por assinatura no formato streaming pela plataforma internacional Perlego. Além disso, publicamos as revistas científicas da Universidade no portal dos periódicos hospedado em nosso site, contribuindo para a popularização da ciência.

## Nossos Selos

- 
- 
- EDUCS/Ensino**, relativo aos materiais didático-pedagógicos;
- 
- EDUCS/Origens**, para obras com temáticas referentes às memórias das famílias e das instituições regionais;
- 
- EDUCS/Pockets**, para obras de menor extensão que possam difundir conhecimentos pontuais, com rapidez e informação assertiva;
- 
- EDUCS/Pesquisa**, referente às publicações oriundas de pesquisas de graduação e pós-graduação;
- 
- EDUCS/Literário**, para qualificar a produção literária em suas diversas formas e valorizar os autores regionais;
- 
- EDUCS/Traduções**, que atendem à publicação de obras diferenciadas cuja tradução e a oferta contribuem para a difusão do conhecimento específico;
- 
- EDUCS/Comunidade**, cujo escopo são as publicações que possam reforçar os laços comunitários;
- 
- EDUCS/Internacional**, para obras bilíngues ou publicadas em idiomas estrangeiros;
- 
- EDUCS/Infantojuvenil**, para a disseminação do saber qualificado a esses públicos;
- 
- EDUCS/Teses & Dissertações**, para publicação dos resultados das pesquisas em programas de pós-graduação.



Conheça as possibilidades de formação e aperfeiçoamento vinculadas às áreas de conhecimento desta publicação acessando o QR Code.

Este livro faz parte da Coleção Brincar e Se-movimentar nas Infâncias, a partir dos estudos de formação inicial com acadêmicos do Curso de Licenciatura em Educação Física e de Pedagogia da Universidade de Caxias do Sul/RS e de profissionais colaborativos com a instituição, que se dedicam a entender aspectos atinentes às infâncias e a contar experiências com o movimento realizadas com crianças da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I, vivenciadas em diferentes escolas da rede pública de ensino da região da Serra Gaúcha.

Sob essa perspectiva, as experiências e os significados produzidos nesta obra potencializam a relevância de oportunizar às crianças o direito de brincar e de movimentar-se como um processo benéfico ao seu desenvolvimento, ampliando as percepções acerca do desenvolvimento cognitivo, motor, linguístico, afetivo, social e cultural das crianças.

Aprecie as experiências e, quem sabe, promova novas ideias a outras crianças.

