

INTRODUÇÃO

Este caderno tem como intuito auxiliar professores de Educação Infantil, Profissionais de Educação Física ou qualquer outra pessoa que tenha contato com crianças nessa faixa etária. O estudo foi desenvolvido em forma de portfólios, junto do componente curricular MOVIMENTO HUMANO NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS, contando com a participação de alunos da Educação Física e de Pedagogia da UNIVERSIDADE REGIONAL DO NOROESTE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL – UNIJUÍ, onde seu principal objetivo foi desenvolver atividades para auxiliar o desenvolvimento do movimento humano, dando ênfase as habilidades motoras básicas (locomoção, manipulação e estabilização).

O componente curricular MOVIMENTO HUMANO NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS, estuda e tematiza as relações didático-epistemológicas da Educação Física na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental discutindo a cultura corporal de movimento, o desenvolvimento motor, as aprendizagens motoras. Reflete acerca da organização didática das práticas pedagógicas voltadas a especificidade da tematização da cultura corporal de movimento para crianças de 0 a 10 anos.

González e Fensterseifer (2008) afirmam que o movimento humano se define como um movimento consciente de todas as ações motoras voluntárias, que tem intencionalidade, significado e sentido. Já o se movimentar ainda segundo González e Fensterseifer (2008) é entendido como uma forma de comunicação com o mundo. Uma forma pedagogia com o mundo.

A cultura corporal de movimento segundo Gaya e Gaya (2013) engloba tudo aquilo que homens e mulheres acrescentam a natureza com a finalidade de expressar seus sentimentos, emoções e desejos, aquilo que ultrapassa os determinismos físicos e biológicos. Desta forma a tarefa da Educação física oportuniza ao indivíduo vivenciar de forma crítica, participativa, e acima de tudo reflexiva a diversidade da cultura corporal do movimento.

Na educação infantil o desenvolvimento de aprendizagem dos alunos se estruturam nas brincadeiras e interações, desta forma a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz em sua estrutura os campos do conhecimento onde a partir deles são definidos os objetivos de aprendizagem. Esses campos de experiência estão divididos em cinco eixos onde por meio destes são definidos os objetivos de aprendizagem e o desenvolvimento.

Ainda dentro da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) temos contato com os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento para a Educação Infantil, onde esses estão

organizados de forma sequencial em três grupos que são: Creche: que abrange Bebês (zero a 1 ano e 6 meses) Crianças bem pequenas (1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses) e Pré-escola: Crianças pequenas (4 anos a 5 anos e 11 meses).

Para que haja a transição entre essas etapas precisamos dar atenção se as mudanças garantiram a interação e continuidade dos processos de aprendizagem respeitando sempre as diferenças e as singularidades. A nova etapa tende a se construir com base no que a criança já sabe e também no que ela é capaz de fazer para dar continuidade ao seu percurso educativo. Entretanto faz-se de suma importância a produção de relatórios e portfólios ou até meses outros registros para então acompanhar os processos vivenciados pelas crianças até o momento na sua trajetória pela Educação Infantil e então constituir para a vida escolar de cada aluno Ensino Fundamental. Entrosamento conversas troca de ideias entre professores da Educação Infantil e de Ensino Fundamental – Anos Iniciais podem ajudar a facilitar a inserção das crianças nessa nova etapa escolar.

Outro fator importante nessa transição e a continuidade das aprendizagens e também o acolhimento afetivo. Partindo dessa direção e levando em conta os direitos, os objetivos de aprendizagem e o desenvolvimento, a BNCC apresenta a síntese das aprendizagens esperadas em cada campo de experiências, onde passa a ser um elemento balizador de objetivos a serem explorados dando então segmento da Educação Infantil, ampliando-se e aprofundando-se no Ensino Fundamental.

A etapa mais longa segundo a BNCC da Educação Básica é o Ensino Fundamental, tendo duração de nove anos, onde a mesma atende estudantes de 6 e 14 anos. Nessa parte, encontra-se crianças e adolescentes que sofreram uma série de mudanças relacionadas tanto a aspectos físicos, cognitivos, afetivos, sociais, dentre outros.

Segundo a BNCC nos primeiros anos do Ensino Fundamental, a ação pedagógica tem como foco principal a alfabetização, para então poder proporcionar aos alunos meios para estes se apropriarem do sistema de escrita alfabética, articulando-se com o desenvolvimento de outras habilidades de leitura e escrita e também ao desenvolvimento de práticas diversificadas de letramento. Na sequência vem o Ensino Fundamental- Anos Iniciais onde ocorre uma transição dos conhecimentos já adquiridos e ampliação das práticas de linguagem e de experiências estético e intelectuais onde considera-se os interesses dos alunos e suas expectativas sobre o que ainda vão aprender. Ampliam –se então a relação dos sujeitos entre si, com a natureza, história, cultura tecnologias e com o ambiente.

Esse caderno foi organizado pelos seguintes autores: Fabiana Ritter ANTUNES (Docente do Curso de Educação Física da UNIJUÍ); Taís Isabel LEUBET (Acadêmica do Curso de Educação Física da UNIJUÍ); Aline Ribeiro dos SANTOS (Educadora Física e Servidora Pública na Prefeitura Municipal de Ijuí/RS) e Emanuel dos SANTOS (Psicólogo e Mestrando da UNIJUÍ).

INCLUSÃO: OS JOGOS ADAPTADOS SE-MOVIMENTAR

JUSTEN, Cíntia Taís¹
HANAUER, Eduarda Tais²
SILVA, Laís Rolim³

RESUMO

Este trabalho é referente ao se movimentar e aos jogos motores adaptados, envolvendo crianças dos anos iniciais de educação (6 á 10 anos) com o intuito de realizar atividades adaptadas observando as necessidades e particularidades de cada aluno. As atividades serão realizadas baseadas em jogos motores, brincadeiras e esportes com diferentes adaptações em cima do número de alunos de determinada turma e suas particularidades. Buscamos através deste, apresentar atividades adaptadas que possam contribuir no desenvolvimento das crianças, sendo um recurso pedagógico de apoio à aprendizagem e benéfico tanto para a saúde, quanto para promover interações entre os participantes. Acreditamos que desenvolver e disponibilizar jogos e brincadeiras adaptadas para as crianças de diferentes idades, é uma maneira de minimizar as barreiras causadas pelas dificuldades que algumas crianças encontram no seu dia a dia. Além disso, pode-se proporcionar a inserção dessa criança em ambientes ricos para a aprendizagem, relativos à sua cultura.

Palavras Chaves: Adaptados; Crianças; Jogos.

INTRODUÇÃO

Na área da Educação Física, podemos visualizar as diversidades existentes no ambiente escolar, bem como, realizar um diagnóstico onde pode ser observado em cada aluno as suas diferenças individuais. Cada pessoa tem suas particularidades e diferentes habilidades, podendo ter dificuldades e certas limitações, que muitas vezes não são aceitas pelos colegas ou pela sociedade. Sendo assim, torna-se uma necessidade realizar novas estratégias a serem experimentadas em aula, como a elaboração de diferentes jogos e brincadeiras para que possamos obter a interação de todos os alunos.

As crianças utilizam das brincadeiras para se desenvolver, pois é através de desafios que elas passam a despertar suas dúvidas, realizando a busca pelo conhecimento, investigando e conhecendo o ambiente que está a sua volta, adquirindo suas primeiras percepções do mundo.

¹ Acadêmica do curso de Educação Física da Unijuí. e-mail: cintia.justen@sou.unijui.edu.br

² Acadêmica do curso de Educação Física da Unijuí. e-mail: eduarda.hanauer@sou.unijui.edu.br

³ Acadêmica do curso de Educação Física da Unijuí. e-mail: lais.rolim@sou.unijui.edu.br

Os espaços que serão realizados as atividades, precisará ser um ambiente propício às práticas inclusivas, que possa ser desenvolvido atividades para estimular as crianças a explorar o seu potencial criativo. Esses jogos e brincadeiras adaptados são de grande importância no desenvolvimento de crianças que possuem ou não alguma dificuldade, pois auxilia no desenvolvimento motor.

A utilização de um ambiente agradável, deve servir de estímulo ao pensamento destas crianças, permitindo que elas experimentem, toquem, se expressem, de modo que possam se conhecer e conhecer o outro. Nesse sentido, sabemos da importância da inclusão nas escolas, onde as mesmas devem estar aptas para trabalhar com a individualidade de cada criança.

DESENVOLVIMENTO

A seguir iremos apresentar a proposição das atividades que estão relacionadas a temática abordada, e que podem e devem ser adaptadas conforme o contexto e realidade de cada escola e/ou professor.

PROPOSTA DE ATIVIDADES:

1ª Atividade: Vôlei adaptado:

a) Objetivo: Estimular a interação de todos os alunos, proporcionando essa vivência que permite trabalhar movimentos dos membros superiores, e ainda o aspecto cognitivo.

b) Faixa etária: 6 a 10 anos

c) Materiais necessários: Uma bola de vôlei, rede divisória

d) Descrição: Esse jogo possui as mesmas características do voleibol, porém ele não é praticado em pé, e sim sentados no chão. É necessário passar a bola para três jogadores antes de passar para o outro lado. Ao invés de rebater a bola, eles deverão segurar firme e aí sim passar para o colega.



Fonte: Os autores 2022

2ª Atividade: Passe com a mão:

a) Objetivo: Estimular as crianças a ter uma técnica para realizar o toque e a manchete de forma adaptada.

b) Faixa etária: 6 a 10 anos

c) Materiais necessários: Duas bolas de vôlei e espaço amplo

d) Descrição: Os alunos ficam sentados em formato de círculo, dois jogadores ficam em pé no centro para realizar o passe aos alunos que se posicionam sentados. O aluno do centro do círculo irá passar a bola com um toque e recebê-la da mesma forma do aluno que estará sentado, sendo assim fechando o círculo de passes toca e recebe, e após começa uma nova rodada que os alunos deverão receber a bola e realizar a manchete.

e) Adaptação: Pode colocar mais bolas e mais alunos no centro, dependendo da quantidade de alunos na turma.

3ª Atividade: Goalball

a) Objetivo: Estimular a concentração, coordenação motora

b) Faixa etária: 6 a 10 anos

c) Materiais necessários: Cones e bolas

d) Descrição: Os alunos serão vendados, divididos em duas equipes com três atletas cada uma, e o objetivo é fazer gols. As funções desempenhadas pelos atletas durante o jogo são arremessar e defender. Para que a jogada seja considerada válida, a bola precisa tocar em determinadas áreas da quadra. (Precisa fazer o gol). Pode-se colocar a bola dentro de um saco plástico, para facilitar aos alunos a identificação de onde está a bola.



Fonte: Os autores 2022

e) Recursos digitais:

<https://certus.com.br/blog/esporte/inclusao-voce-ja-ouviu-falar-do-goalball/>

4ª Atividade: Esgrima adaptada

a) Objetivo: Desenvolver as habilidades sem utilizar os membros inferiores.

b) Faixa etária: 6 a 10 anos

c) Materiais necessários: Bastão, colete com papel alumínio, cadeiras,

d) Descrição: Sentados em cadeiras, sem se mover, irão praticar a esgrima, terão que tocar o máximo de vezes na região do core do adversário. Quem tocar mais vezes no colega dentro de 30 segundos, vence a partida. Cada toque contabiliza 1 ponto. Deverá ter um juiz que fica cuidando e anotando os pontos.



Fonte: Os autores 2022

e) Recursos Digitais:

<https://noticias.adventistas.org/pt/noticia/educacao/alunos-jogam-esportes-adaptados-e-recebem-atleta-paralimpico-na-escola/>

5ª Atividade: Tênis de mesa adaptado

a) Objetivo: Incentivar a movimentação dos membros superiores sem auxílio dos membros inferiores.

b) Faixa etária: 6 a 10 anos

c) Materiais necessários: Mesa de tênis, bolinhas, raquetes e cadeiras

d) Descrição: As regras serão as mesmas do tênis de mesa, porém ao invés de estarem em pé, os alunos irão jogar sentados em cadeiras. Eles podem jogar utilizando as duas mãos. Outra adaptação: Os alunos podem jogar em pé, mas apenas um com uma mão, simulando atletas com um dos membros superiores amputados.



Fonte: Os autores 2022

e) Recursos digitais:

<https://deleste5.educacao.sp.gov.br/escola-da-familia-irada-inclusiva-dezembro/>

6ª Atividade: Pegue o balão

a) Objetivo: Estimular a agilidade e controle de defesa.

b) Faixa etária: 6 a 10 anos

c) Materiais necessários: Balão

d) Descrição: Nesse jogo os alunos estarão livres pela quadra, sentados no chão ou na cadeira de rodas. Os alunos sentados amarraram os balões na cintura, os cadeirantes estarão com os balões amarrados atrás da cadeira. Cada participante deverá tentar estourar o balão do colega e proteger o seu. Vence aquele que ficar com o balão intacto enquanto os outros estiverem com os seus estourados.

7ª Atividade: Fala que eu faço:

a) Objetivo: Desenvolver melhor a audição e a confiança no próximo.

b) Faixa etária: 6 a 10 anos

c) Materiais necessários: Vendas e bola com guizo ou uma sacola plástica.

d) Descrição: Os alunos formarão duplas, sendo que um da dupla estará com a venda.

O professor fará uma espécie de ninho do tesouro em alguns cantos da quadra, utilizando bolas com guizo. O colega vidente da dupla se separa e fica em um lugar próximo dos ninhos para auxiliar o outro colega a chegar ao ninho. As dicas poderão ser de forma simbólica. Exemplo: "10 passos de elefante para frente", "20 passos de formiga para o lado direito", etc.

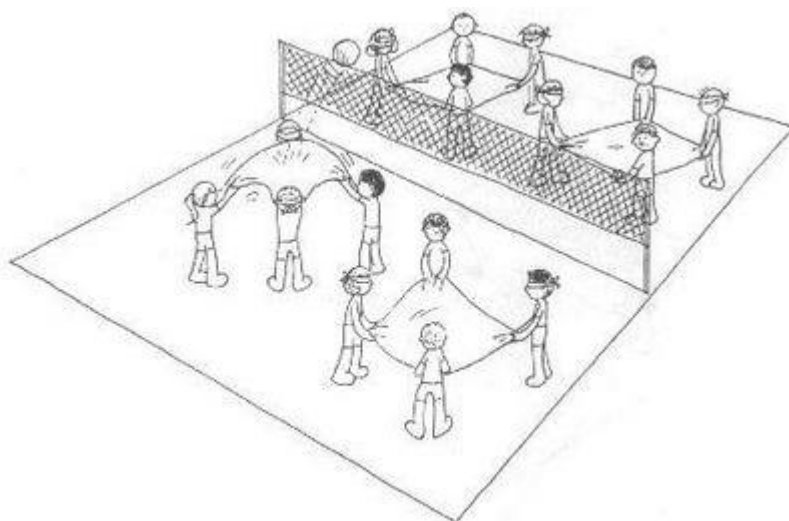
8ª Atividade: Vôlei guiado

a) Objetivo: Trabalhar a percepção e trabalho em equipe

b) Faixa etária: 6 a 10 anos

c) Materiais necessários: Bola de vôlei, rede de vôlei, lençóis

d) Descrição: dividir a turma em duas equipes formando quartetos, sendo que dois participantes terão os olhos vendados. Cada quarteto com um pedaço de tecido. Os participantes de olhos vendados deverão estar em pontas opostas do tecido. O jogo seguirá a dinâmica do voleibol, sendo a bola lançada com o tecido. A bola poderá dar um toque no chão.



Fonte: Os autores 2022

Variação: Pode-se aumentar o número de lençóis conforme a quantidade de alunos, e também pedir para que segurem o lençol apenas com uma das mãos, simulando um membro amputado.

e) Recursos Digitais:

<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=222>

9ª Atividade: Corrida adaptada

- a) Objetivo: Ampliar as habilidades motoras e a confiança com os colegas.
- b) Faixa etária: 6 a 10 anos
- c) Materiais necessários: quadra
- d) Descrição: Em trios, um aluno (a) vendado e dois como guia, estando um guia de cada lado do aluno vendado, estes posicionados em uma linha de saída na quadra, onde, após um sinal do (a) professor (a), deverão atravessar a quadra o mais rápido possível. É importante salientar para as crianças que os (as) guias não podem puxar o (a) colega de olhos vendados. Ao final do percurso trocam-se os alunos vendados, para que todos vivenciem a atividade.

10ª Atividade: Futebol adaptado com guia:

- a) Objetivo: Desenvolver habilidade de percepção e audição.
- b) Faixa etária: 6 a 10 anos
- c) Materiais necessários: Bola de guizo ou bola normal com uma sacola plástica
- d) Descrição: Para iniciar a atividade será feito uma disputa de pênaltis, onde os batedores ficarão com olhos vendados e o (a) goleiro(a) sem a venda. Após a vivência do chute e defesa sem enxergar, será organizada uma partida de futebol de duplas. Nessa partida, uma criança servirá de guia para outra criança que ficará com os olhos vendados. Somente as crianças de olhos vendados poderão chutar a bola. Após um tempo determinado, as crianças deverão trocar de função. Nessa partida os goleiros (às) poderão jogar sem as vendas. Para aumentar o grau de dificuldade, os goleiros não poderão realizar defesas com os braços, dificultando a sua atuação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que a utilização de jogos e brincadeiras que estejam adaptados para a realidade das crianças que possuem alguma dificuldade, ou até mesmo para ser realizado no dia a dia das escolas como forma pedagógica de promover interação entre os alunos, é de grande importância para o desenvolvimento, aumento de desempenho e possibilita uma evolução nas crianças.

Com a adaptação dos jogos e brincadeiras, é possível desenvolver atividades que se encaixem conforme as necessidades e particularidades de cada um. Desta forma, entende-se da importância que o desenvolvimento dessas atividades adaptadas pode proporcionar na vida dos alunos e principalmente de crianças, pois através de um simples jogo ou brincadeira, poderá contribuir no desenvolvimento sensorio-motor dessa criança.

A inclusão de todos no ambiente escolar possibilita diferentes aspectos positivos, independente do seu talento ou dificuldade, propõe benefícios para os alunos, professores e para a sociedade como um todo. Sabemos que propor esse contato das crianças entre si, desenvolve e contribui para que elas tenham atitudes positivas no processo da inclusão e da integração. A educação física por trabalhar os movimentos, tem a possibilidade de através de jogos e brincadeiras sem regras pré-estabelecidas, estimular a participação dos alunos no processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BIEDRZYCKI, Beatriz. P .; POSSAMAI, Vanessa. D .; SILVA, Juliano.Vieira. D .; AL., Et. *Educação Física Inclusiva e Esportes Adaptados* . [Porto Alegre]: Grupo A, 2020. 9786556900612. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900612/> . Acesso em: 24 nov. 2021.

FILHO, Ubirajara Moraes Oliveira. **O uso de brincadeiras e jogos adaptados a crianças com deficiência física para estimular suas habilidades motoras**. Web artigos, 2018. Disponível em: <<https://www.webartigos.com/artigos/o-uso-de-brincadeiras-e-jogos-adaptados-a-criancas-com-deficiencia-fisica-para-estimular-suas-habilidades-motoras/158966>> Acesso em: 23 nov. 2021

MENDONÇA, Camila. **Educação física adaptada**. Educa mais Brasil, 2019. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/educacao-fisica/educacao-fisica-adaptada> Acesso em: 24 nov.2021

ENSINO DAS LUTAS NO AMBIENTE ESCOLAR: A VALORIZAÇÃO DO CARÁTER E A FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO

TORRES, Ícaro Tibulo¹
SELZLER, Vitor Henrique²

RESUMO

O ensino das lutas na escola é algo que tem uma grande importância tanto no desenvolvimento motor, psicológico e social de seus praticantes. Visto que esse é um assunto que recebe algumas concepções errôneas sobre o que se trata, essa pesquisa apresentará o porquê se deve ensinar a prática de lutas para as crianças e também algumas tarefas para crianças da Educação infantil, seguido de seus objetivos e benefícios para a formação do indivíduo.

Palavras-Chaves: Ensino; Formação; Lutas; Preconceito.

INTRODUÇÃO

Um dos temas mais comentados atualmente no meio escolar é a diversidade dos conteúdos presentes na Educação Física escolar, onde temos chegamos a um ponto que gera discordância entre professores, pais e alunos, que é o ensino das lutas, muitas vezes associado ao estímulo a violência e a agressividade entre os alunos, dentre outros problemas.

Muitos dos que criticam e são contra a aplicação de lutas nas aulas, esquecem dos seus pontos positivos e do papel delas na formação do indivíduo, como por exemplo, no estímulo para o desenvolvimento motor e desenvolvimento integral do aluno, dentre outros benefícios. Outros fatores positivos importantes nas lutas escolares, são a socialização, a competitividade, a disciplina e o respeito, pontos de extrema importância na formação de indivíduos.

Com base no que fora apresentado acima, temos como objetivo deste trabalho apresentar a complexidade e estrutura por trás das lutas, indo muito além do contato físico e dos golpes, contribuindo no desempenho e na evolução motora dos alunos, ampliando e aprimorando habilidades e capacidades físicas, além das capacidades sociais e singulares, atuando como formadoras integrais de seres humanos.

¹ Acadêmico do curso de Educação Física da Unijuí. E-mail: icaro.torres@sou.unijui.edu.br

² Acadêmico do curso de educação Física da Unijuí. E-mail: vitor.selzler@sou.unijui.edu.br

DESENVOLVIMENTO

A seguir iremos apresentar a proposição das atividades que estão relacionadas a temática abordada, e que podem e devem ser adaptadas conforme o contexto e realidade de cada escola e/ou professor.

PROPOSTA DE ATIVIDADES

1ª Atividade: pega - Pega das lutas.

a) Objetivo da atividade: Diferenciar as lutas das brigas.

b) Faixa etária a qual se destina à atividade: 4 a 5 anos.

c) Materiais necessários: Fitas de aproximadamente de 30 centímetros, podendo ser de TNT, plástico, borracha, e papel crepom, também vale usar folhas de jornais enroladas.

d) Descrição da atividade com imagens/desenhos ilustrativos: Os alunos deverão pendurar em sua cintura a fita. O objetivo da atividade é conseguir conquistar o maior número de fitas das outras pessoas, fazendo isso sem perder a sua própria fita, vale ressaltar que o objetivo específico do jogo é preparar os alunos com alvos que se movem, simulando um aspecto encontrado em uma luta, de um modo geral, onde os adversários se movem também para alcançar seus objetivos, sejam eles de ataque ou de defesa. Os alunos não poderão encostar uns nos outros, apenas poderão tocar nas fitas penduradas em seus colegas. Os que forem perdendo suas fitas, podem continuar na brincadeira objetivando conquistar o maior número de fitas possíveis. Ganha aquele que tiver o maior número de fitas assim que o tempo da brincadeira terminar.

e) Recursos digitais: <https://www.youtube.com/watch?v=RNA2hgAEAwg>



Fonte: Os autores

2ª Atividade: Prendedores em grupo.

- a) Objetivo da atividade: Diferenciar lutas de brigas.
- b) Faixa etária a qual se destina a atividade: 4 a 5 anos.
- c) Materiais necessários: Prendedores de roupas.
- d) Descrição da atividade com imagens/desenhos ilustrativos: os alunos deverão ser divididos em duas equipes com o mesmo número de integrantes. Cada aluno deverá receber entre 3 a 5 prendedores presos na camiseta. O objetivo de cada time será coletar o maior número possível de prendedores do time adversário, durante o tempo estipulado pelo professor, com duração de 1 a 2 minutos no máximo. Os alunos poderão proteger os próprios prendedores, impedindo com as mãos que os adversários retirem os seus prendedores, como se realizassem um movimento de defesa. Ao final de cada rodada, os times deverão somar a quantidade de prendedores conquistada, para assim definir o vencedor. O número indicado de rodadas é de 3 a 5.
- e) Recursos digitais: <https://www.youtube.com/watch?v=XFZUERAAJMQ>

3ª Atividade: Lutando contra as bolas de sabão.

- a) Objetivo da atividade: Identificar as características da luta.
- b) Faixa etária a qual se destina à atividade: 4 a 5 anos.
- c) Materiais necessários: Objeto para produzir bolhas de sabão, e suprimentos para esta produção.
- d) Descrição da atividade com imagens/desenhos ilustrativos: – a brincadeira se dá em duplas, um de frente para o outro. Nesta atividade, é necessário ter um material produtor de bolhas por dupla. Uma pessoa da dupla assoprará, formando as bolhas de sabão, e o outro, em frente, deverá golpear elas antes que as mesmas toquem o chão, sejam esses golpes, socos, ou chutes, de modo livre conforme o aluno optar.

Após um tempo orientado pelo professor, os papéis das duplas trocam, fazendo com que todos participem nas duas funções. Observação: para realização dessa atividade na época de pandemia, é recomendado que cada aluno tenha o seu objeto para fazer as bolhas.

- e) Recursos digitais: <https://www.youtube.com/watch?v=-MLWn2CyXaM>

4ª Atividade: jogo de esquivar.

- a) Objetivo da atividade: Identificar as características da luta.
- b) Faixa etária a qual se destina a atividade: 4 a 5 anos.

c) Materiais necessários: Objeto para produzir bolhas de sabão, e suprimentos para essa produção.

d) Descrição da atividade com imagens/desenhos ilustrativos: em duplas, um de frente para o outro, com os mesmos objetos de produzir bolhas da atividade passada, o objetivo da atividade consiste em procurar desviar das bolhas de sabão lançadas pelo companheiro a frente, diferentemente da atividade anterior, em que se buscava acertá-las. Cada um atuará em duas funções, metade do tempo determinado pelo professor em cada. Não tem objetivo de competição, mas sim de trabalhar a parte reflexiva e motora, agilizando os movimentos para desviar das bolhas.

e) Recursos digitais:

<https://www.youtube.com/watch?v=phVewkwvHQA>

https://www.youtube.com/watch?v=qe40R3eNt_o

5ª Atividade: jogo de imobilizar.

a) Objetivo da atividade: Identificar as características da luta

b) Faixa etária a qual se destina a atividade: 4 a 5 anos.

c) Materiais necessários: Colchões ou colchonete, para proporcionar maior conforto e segurança aos alunos.

d) Descrição da atividade com imagens/desenhos ilustrativos: A atividade se dá em duplas, sentados, um de costas para o outro. Após isso ser feito, eles deverão entrelaçar os braços e apoiar cada um nas costas dos outros. O objetivo consiste em desafiar os alunos a se desvencilhar dos oponentes, com a condição de que primeiro um dos dois somente tentará dificultar a “fuga” do adversário, enquanto o mesmo só tentará se livrar dele. Após esse primeiro momento, as atividades são invertidas fazendo com que quem estava segurando tente agora fugir e vice-versa.

e) Recursos digitais: <https://www.youtube.com/watch?v=6pvqzujFyCI>

6ª Atividade: Estátua.

a) Objetivo da atividade: Demonstrar o que são as lutas.

b) Faixa etária a qual se destina à atividade: 6 a 10 anos.

c) Materiais necessários: Apenas o espaço para aplicação.

d) Descrição da atividade com imagens/desenhos ilustrativos: Os alunos deverão caminhar pelo espaço onde será realizada a atividade, e quando o professor falar (estátua), os

alunos devem parar e realizar uma posição que remeta a algum golpe que eles lembram. E a atividade continua com mais algumas rodadas.

e) Recursos digitais: <https://www.youtube.com/watch?v=PHAhfSy7-M>

7ª Atividade: Empurrando com apenas um dos braços.

a) Objetivo da atividade: Adaptar e incluir nas lutas.

b) Faixa etária a qual se destina à atividade: 6 a 10 anos.

c) Materiais necessários: Apenas o espaço para aplicação da atividade.

d) Descrição da atividade com imagens/desenhos ilustrativos: Esta atividade é aplicada com o intuito de simular adaptações para se passar por pessoas que tenham deficiência física nos membros superiores e também para incluí-las da melhor forma possível. Se dá em duplas, um aluno de frente para o outro. Após isso, ambos deverão colocar um dos braços para trás e com isso, este mesmo deverá ser inutilizado durante a atividade. O objetivo então, é empurrar a outra pessoa até fazer com que ela perca o equilíbrio, desestabilizando-a. O desequilíbrio é classificado como quando a outra pessoa desloca um dos pés para os lados, ou seja, ao invés de andar somente para frente e para trás, ela acaba andando para um dos lados. Assim feito, cada vez que alguém desequilibrar o adversário, é computado um ponto, e após um tempo determinado pelo professor, ambos param de disputar e o mesmo soma os pontos feitos pelos alunos.

e) Recursos digitais:



Fonte: Os autores 2022

8ª Atividade: Brincando de sumô.

a) Objetivo da atividade: Apresentar as lutas de curta distância.

b) Faixa etária a qual se destina à atividade: 6 a 10 anos.

c) Materiais necessários: Colchonetes, para proporcionar maior conforto e segurança aos alunos.

d) Descrição da atividade com imagens/desenhos ilustrativos: Essa atividade acontece em duplas, um de frente para o outro. O professor organiza na quadra um quadrado com colchonetes para delimitar o espaço da atividade. As duplas devem, por meio de ações de agarre nos braços, mãos e quadril, tentar tirar o outro do espaço delimitado pelos colchonetes. A regra nessa atividade é não pisar fora da área delimitada e também não encostar qualquer parte do corpo no chão que não seja os pés. A cada 2 minutos o professor troca as duplas.

e) Recursos digitais: <https://www.youtube.com/watch?v=L3eEb5-YREQ>

9ª Atividade: Pega-pega com espadas

a) Objetivo da atividade: Apresentar as lutas de longa distância.

b) Faixa etária a qual se destina à atividade: 6 a 10 anos.

c) Materiais necessários: Para confeccionar a espada será necessário um jornal, espeto de madeira e uma fita para colocar nas pontas da espada.

d) Descrição da atividade com imagens/desenhos ilustrativos: A atividade se assemelha a um pega-pega convencional, porém o pegador deverá tocar nos outros com a espada. E no decorrer da atividade, os alunos que são pegos viram pegadores até restar um só e ele se tornar o ganhador. É possível realizar várias rodadas desse jogo, buscando variar os pegadores.

e) Recursos digitais: <https://www.youtube.com/watch?v=mQXt2kITtqc>

10ª Atividade: Invadindo o espaço adversário em equipe.

a) Objetivo da atividade: Aprimorar os movimentos de ataque, defesa e a movimentação.

b) Faixa etária a qual se destina à atividade: 6 a 10 anos.

c) Materiais necessários: Apenas o espaço, de um quarto de uma quadra de futsal, por exemplo.

d) Descrição da atividade com imagens/desenhos ilustrativos: Primeiramente os alunos são divididos em grupos de 5 ou mais pessoas, onde após formados, dois grupos se enfrentam em cada espaço criado pelo professor. É preciso desenhar um círculo de um diâmetro maior com giz no espaço, e ao redor dele, outros círculos de diâmetro menor. O time que começa defendendo deverá ficar envolto dos círculos menores, de costas para o círculo e de frente para os alunos do time que irão atacar. Já os que irão atacar, deverão ficar de frente para o grupo que irá defender e fora do círculo maior. O objetivo dos atacantes é chegar ao círculo menor. Conseqüentemente, o objetivo dos defensores é atrapalhar a conquista de território dos

adversários, por meio de ações como agarrar, por exemplo, mas sempre respeitando as regras e executando os movimentos corretos anteriormente ensinados. Após um determinado tempo, os grupos invertem suas funções, fazendo com que todos pratiquem o ataque e a defesa de maneira igual e tenham o mesmo direito às experiências.

e) Recursos digitais: <https://www.youtube.com/watch?v=Imyt5oNeOsc>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sendo lutas um componente curricular da educação física, é muito importante que ela seja oferecida aos alunos da educação infantil e anos iniciais, e trabalhada da forma correta no ambiente escolar. Muitos professores têm um certo receio de trabalhar com essa disciplina, pelo medo de incentivar a violência. Mas acreditamos que sendo estimuladas e orientadas com conhecimento de um profissional, a prática gera muitos benefícios como desenvolvimento das capacidades físicas e motoras, a lateralidade, conhecimento corporal e flexibilidade. As capacidades cognitivas como atenção, raciocínio e percepção.

O profissional de educação física deve cada vez mais se esforçar para inserir em suas aulas a prática das lutas, e assim oportunizar novas experiências para as crianças no ambiente escolar.

REFERÊNCIAS:

GALLAHUE, David. OZMUN, Jackie C. GOODWAY, John D. **Compreendendo o desenvolvimento motor:** bebês, crianças, adolescentes e adultos. 7 p. ed. Porto Alegre: 2013.

GONZÁLEZ, Fernando. DARIDO, Suraya. OLIVEIRA, Amauri. **Lutas, capoeira e práticas corporais de aventura.** 138 p. ed. Segundo Tempo: 2017.

O ENSINO DA DANÇA ÍNDIGENA E AFRICANA NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E PEDAGOGIA: UMA PROPOSTA CURRICULAR

RADIUC, Keller Cassiano¹
DONELAS, Úrsula Cordeiro²

RESUMO

Podemos considerar o brincar enquanto prática social aprendida nas relações sociais e nos diversos espaços compartilhados na comunidade, nas condições naturais para as brincadeiras e nos interesses das crianças em imitar os adultos. O registro e disseminação dos jogos e brincadeiras indígenas com um olhar para a sustentabilidade e a interculturalidade atuará como um importante processo de apropriação das características culturais e modos de vida, desta sociedade específica, suas raízes e tradições.

Palavras-Chaves: Brincadeiras; Desenvolvimento Infantil; Interculturalidade; Vivências.

INTRODUÇÃO

É de grande relevância integrar os saberes cotidianos e os conhecimentos dos ancestrais indígenas e africanos com as práticas sociais e o processo de formação e desenvolvimento humano. Assim, os jogos e brincadeiras trazidos pelos indígenas adultos traduzem as atividades vivenciadas em suas infâncias nas aldeias. São a marca de sua cultura e representam os seus costumes e tradições.

Podemos afirmar que o jogar e o brincar como parte da cultura corporal são fenômenos importantíssimos no processo de desenvolvimento humano, em todos os seus aspectos ontogenéticos, biológicos, filogenéticos, cognitivos, psicológicos, afetivos, sociais e culturais. Além disso foram agentes ativos de sua própria vida, de seu desenvolvimento e do lugar de sua interação social.

A possibilidade de associar ao ensino formal fontes de conhecimentos pouco reconhecidas pela tradição científica e pela rotina escolar, é um dos grandes méritos deste manual que apresenta jogos e brincadeiras indígenas e africanas, respeitando os princípios da interculturalidade e sustentabilidade na prática da Educação Física Escolar.

Por conseguinte, o discente envolvido neste processo, torna-se apto para compreender e ampliar o significado da atividade que está vivenciando. Assim, de forma consciente e reflexiva,

¹ Acadêmico do curso de Educação Física da Unijuí. E-mail: keller.radiuc@sou.unijui.edu.br

² Acadêmica do curso de Educação Física da Unijuí. E-mail: ursula.dornelas@sou.unijui.edu.br

apropria-se de uma cultura corporal e passa a estabelecer relações deste saber com outros saberes, que lhes são constitutivos e representativos.

DESENVOLVIMENTO

Inicialmente faríamos um diagnóstico com as crianças, por mais que nesta idade elas não tenham muito conhecimento do que seria isso, para nós seria importante pois teríamos uma ideia do que elas já conhecem sobre o assunto ou não, tendo em vista que vivemos em uma época em que as crianças até de anos iniciais já estão conectadas com tecnologias e recebendo vários tipos de informações que normalmente não receberiam em outra época.

Após essa primeira parte teríamos uma conversa mais aprofundada com as mesmas no intuito de demonstrar pelo menos um pouco do que são as danças indígenas e africanas de uma forma didática e de fácil entendimento, fazendo com que as mesmas tenham uma prévia do conhecimento sobre outras culturas e costumes as quais elas não estão acostumadas/inseridas no cotidiano diariamente.

Depois de ter sanado um pouco das dúvidas e respondido algumas das perguntas que certamente as crianças teriam em relação ao que será ensinado, partiríamos para a primeira aula, com o tema principal as danças.

Na primeira aula com os alunos com a faixa de idade entre 6 a 10 anos, faríamos uma proposta aos alunos de atividades focadas nas danças, fazendo assim uma apresentação didática e estruturada do que seria realizado com os mesmos para que eles ficassem assim mais familiarizados com os assuntos tratados.

A seguir iremos apresentar a proposição das atividades que estão relacionadas a temática abordada, e que podem e devem ser adaptadas conforme o contexto e realidade de cada escola e/ou professor.

PROPOSTA DE ATIVIDADES

1ª Atividade: Escravos de jó

a) Objetivo: estimular a concentração, a atenção, a coordenação motora, o ritmo, a linguagem e a memória.

b) Faixa etária:

c) Materiais necessários: Cabo de vassoura, caixa de som.

d) Descrição da atividade: Passar pelo cabo de vassoura para a direita no compasso da música sem que a coordenação se atrapalhe, todos ao mesmo tempo. A cada finalização aumenta a dificuldade. (A atividade pode ter alterações no material que será usado, podendo ser utilizado: espaguete de piscina, cano de pvc e entre outras).

e) Recursos Digitais: <https://www.youtube.com/watch?v=unrXzZJd3HM>

2ª Atividade: Jacundá

a) Objetivo: essa dança tem como objetivo que possam conhecer e reconhecer o espaço em que estão.

b) Faixa etária:

c) Materiais necessários: caixa de musica

d) Descrição da atividade: Essa dança representa a pescaria. É muito popular no Pará e tem diversas modalidades no interior do país. Os dançarinos distribuem-se em um círculo, onde homens e mulheres se intercalam. No centro fica um índio e uma índia como se fossem um peixe e, cantando e dançando, tentam fugir desse círculo. Quem deixar eles escaparem do círculo entra no meio da roda no lugar dos que fugiram.

3ª Atividade: Corrida do saci

a) Objetivo: estimula a coordenação e o equilíbrio.

b) Faixa etária:

c) Materiais necessários: Nenhum

d) Descrição da atividade: Ela pode ser feita com um grupo grande de crianças em um espaço ao ar livre, como um pátio. Relacionado com o personagem mais conhecido do nosso folclore, o saci, a corrida é feita com uma perna só. Desenha-se com um giz uma linha para indicar a chegada, e outra, a partida. Assim, todos os jogadores permanecem atrás da linha de partida. Quando for dado o sinal, todos devem correr com uma perna só até a linha de chegada. Se for utilizado os dois pés em algum momento da corrida, o jogador fica fora de jogo. Vence quem conseguir chegar primeiro do outro lado com uma perna só.

Variação: o professor pode amarrar a perna de dois alunos com corda e as crianças terão que pular com uma perna só, até chegar no final.

4ª Atividade: Garrafinha

a) Objetivo: Tem como objetivo a agilidade e concentração

b) Faixa etária:

c) Materiais necessários: Garrafinha de pet, areia, bolinhas.

d) Descrição da atividade: A brincadeira é realizada por dois grupos de três a oito pessoas cada um. No centro do espaço para o jogo (pode ser uma quadra, ou qualquer outro espaço livre), uma equipe enche e esvazia garrafinhas com areia. Enquanto isso, a outra equipe arremessa uma bolinha, tentando atingir as pessoas do centro. A dinâmica lembra o jogo de queimada. Quando acertam alguém, as equipes trocam de lugar. O objetivo não é ganhar ou perder, e sim, se divertir

5ª Atividade: Tobdaé

a) Objetivo: Em como objetivo acertar alguém do time adversário com a peteca.

b) Faixa etária:

c) Materiais necessários: Petecas

d) Descrição da atividade: Muito similar ao nosso jogo de queimada, o Tobdaé é uma brincadeira jogada em duplas ela pode ser desenvolvida numa quadra, ou mesmo ao ar livre. Aquele que for atingido, vai para fora da brincadeira e assim, vence quem permanecer até o final sem ser atingido pela peteca do adversário. Geralmente, cada jogador recebe três petecas que serão utilizadas para acertar alguém do time adversário. Trata-se de um jogo muito dinâmico que estimula, sobretudo, o sentido de reflexo, já que muitas petecas estão na jogada.

6ª Atividade: Terra e mar

a) Objetivo: Tem o objetivo de trabalhar a notoriedade corporal, lateralidade e concentração.

b) Faixa etária:

c) Materiais necessários: Giz

d) Descrição da atividade: Uma longa reta deve ser riscada no chão. De um lado se escreve “terra” do outro “mar”. No início todas as crianças podem ficar do lado da terra. Ao ouvirem “mar!”, todas devem pular para o lado do mar. Ao ouvirem “terra! ”, pulam para o lado da terra. Quem pular para o lado errado sai. O último a permanecer sem errar, vence.

7ª Atividade: Acompanhe meus pés

- a) Objetivo: Essa atividade trabalhará a memória
- b) Faixa etária:
- c) Materiais necessários:
- d) Descrição da atividade: Para brincar, deve-se formar um círculo, enquanto o líder canta e bate palma. Em um determinado momento, ele para na frente de alguém da roda e faz um tipo de dança. Se ela conseguir imitar os passos, será o próximo líder. Se não, este escolherá outra pessoa.

8º Atividade: Banyoka

- a) Objetivo: Locomoção, atividade interativa em grupos
- b) Faixa etária:
- c) Materiais necessários: Giz
- d) Descrição das atividades: Defina uma pista, com linha de largada e de chegada. Divida os jogadores em dois ou três grupos. Os jogadores devem ficar em fila indiana, um atrás do outro, sentados no chão, formando uma “cobra”. As pernas devem estar afastadas e os braços colocados ao redor da cintura do aluno à frente ou sobre o ombro deste. Cada grupo ou “cobra” deve se mover sentado e em conjunto, arrastando no chão sem se soltarem. Os grupos ficam na linha de largada, ao sinal do professor, estes se movem conforme as regras até a linha de chegada. Vence quem chegar primeiro.

9ª Atividade: Kudoda

- a) Objetivo: Agilidade
- b) Faixa etária:
- c) Materiais necessários: Bolinhas de plástico e uma bacia
- D) Descrição de atividade: Os jogadores sentam em um círculo. Colocam 20 bolinhas dentro de uma tigela. O primeiro jogador tem uma bolinha e joga para o ar. Ele então tenta retirar quantas bolinhas puder de dentro da tigela antes de pegar a bolinha atirada. Os jogadores se revezam. Quando todas as bolinhas forem recolhidas, a pessoa que estiver com mais bolinhas é o vencedor.

10ª Atividade: Coqueiro

a) Objetivo: Força, agilidade, equilíbrio, trabalho em grupo, socialização, confiança mútua.

b) Faixa etária:

c) Materiais necessários: Nenhum

d) Descrição da atividade: As crianças deverão sentar-se em círculo e será escolhida uma pessoa para ser o coqueiro que andarão em torno da roda falando a seguinte frase: - Mas que coqueiro tão alto, ninguém consegue alcançar, como devo fazer para poder te escalar? Quando o coqueiro parar de falar encostará a mão na cabeça do participante sentado, este subirá em suas costas e o coqueiro completará uma volta inteira até retornar ao lugar de onde saiu. Em seguida o colega passa a ser o coqueiro e assim a brincadeira continua. Enquanto o coqueiro completa a roda todos falam e batem palmas: - Corre, corre sem parar, bem depressa para chegar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos observar que a utilização dos jogos e brincadeiras indígenas e africanas nas aulas de educação física tornaram as aulas mais interessantes e com algo diferente. Uma melhor compreensão das brincadeiras que já eram conhecidas, bem como a revelação de outras que nunca se tinha jogado.

O desenvolvimento do presente trabalho foi de muito conhecimento, pois desta forma nós podemos conhecer mais brincadeiras que não são do nosso cotidiano, e conforme aprendemos mais brincadeiras também podemos passar para nossos alunos para os mesmos possam diferenciar e viver essas brincadeiras e também passar para as próximas gerações.

REFERÊNCIAS

DARC, Larissa. 5 brincadeiras africanas para você ensinar aos seus alunos. Nova escola, 2019. Disponível em: < <https://box.novaescola.org.br/etapa/2/educacao-fundamental-1/caixa/8/leve-as-brincadeiras-africanas-para-sua-sala/conteudo/18551> > Acesso em: 17 de Nov. de 2021

EDUCAÇÃO, Impare. Escravos de Jó. Youtube, 22 Nov. de 2019. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=unrXzZJd3HM> > Acesso em: 17 de Nov. de 2021

FREIRE, Simone. Brincadeiras africanas para curtir com a criançada durante a quarentena. Alma Preta, 2020. Disponível em < <https://almapreta.com/sessao/cotidiano/brincadeira-africanas-para-curtir-com-a-criancada-durante-a-quarentena> > Acesso em: 19 de Nov. de 2021

O SE MOVIMENTAR E AS CAPACIDADES MOTORAS COORDENATIVAS: POSSIBILIDADES DE ATIVIDADES PARA REALIZAR COM CRIANÇAS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

RAMBO, Bruna Cristina¹
FACCIN, Larissa²

RESUMO

Este trabalho possui uma pequena reflexão sobre a importância do se movimentar e das capacidades motoras coordenativas para as crianças, mais especificamente, dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (06 a 10 anos). Também são propostas atividades que podem ser desenvolvidas no ambiente escolar ou até mesmo com um grupo de crianças em outra instituição. São atividades fáceis, que não demandam muitos materiais, mas que não deixam de serem divertidas e ótimas para desenvolver as capacidades motoras coordenativas e para proporcionar às crianças momentos de movimento, interação e socialização.

Palavras-Chave: Brincadeiras; Corpo; Escola; Movimento;

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como intuito apresentar propostas de atividades para crianças de 06 a 10 anos, que envolvem o se movimentar e as capacidades motoras coordenativas. Além de refletir sobre a importância dos mesmos para o desenvolvimento físico, social, afetivo e cognitivo.

As capacidades coordenativas dependem fundamentalmente de processos de controle de movimento e da coordenação entre o sistema muscular e o sistema nervoso. Ou seja, são aquelas que permitem que uma pessoa execute movimentos com eficácia, precisão e economia.

Existem diversas capacidades motoras coordenativas que podem ser desenvolvidas. Dentre elas temos a coordenação motora (fina e grossa), equilíbrio (estático, dinâmico, suspenso), orientação espaço-temporal (em cima, dentro, direita/esquerda, perto, grande, primeiro, último...), orientação cinestésica (desenvolvimento dos sentidos do corpo: tátil, auditiva, gustativa, olfativa, visual e espacial.), esquema corporal (capacidade reconhecer as

¹ Acadêmica do curso de Educação Física da Unijuí. E-mail: bruna.rambo@sou.unijui.edu.br

² Acadêmica do curso de Educação Física da Unijuí. E-mail: larissa.faccin@sou.unijui.edu.br

partes do seu próprio corpo e o que é possível ser feito com ele durante a execução de tarefas motoras).

O desenvolvimento das capacidades motoras coordenativas é fundamental no processo educativo da criança, uma vez que isso requer que a criança alcance a localização correta do corpo no momento certo do exercício. A coordenação do movimento de acordo com a idade possibilita à criança produzir ações precisas, equilibradas e reações rápidas e adaptadas a cada situação.

É essencial que as escolas proporcionem às crianças momentos que desenvolvam as capacidades motoras coordenativas. Mas é importante ressaltar que esse desenvolvimento deve respeitar a faixa etária e o ritmo de cada aluno, para assim alcançar resultados significativos em relação ao desenvolvimento integral do mesmo.

Deve-se compreender que a infância é o período ideal para iniciar o desenvolvimento das capacidades motoras coordenativas, pois é nesta faixa que as crianças começam a construir a noção do tempo, espaço, movimento e reconhecem o seu próprio corpo e o do outro. Ao longo do tempo serão aperfeiçoados se tiver o estímulo adequado desde cedo.

DESENVOLVIMENTO

A seguir iremos apresentar a proposição das atividades que estão relacionadas a temática abordada, e que podem e devem ser adaptadas conforme o contexto e realidade de cada escola e/ou professor.

PROPOSTA DE ATIVIDADES

1ª Atividade: Separando com a pinça

a) Objetivo: Desenvolver a coordenação motora fina, trabalhando movimentos de abrir e fechar que requerem noções de pressão e força.

b) Faixa etária: 6 anos

c) Materiais necessários: pinças, grãos de feijão e milho e potes.

d) Descrição da atividade: separar a turma em dois grupos, disponibilizando para cada grupo um pote, uma pinça e grãos de feijão e milho misturados. Formar duas colunas. É escolhido um aluno de cada grupo para iniciar a atividade. O objetivo será separar os grãos de feijão dos grãos de milho utilizando a pinça e o pote para armazenar os grãos. Os alunos que

conseguirem separar mais rápido os grãos marcam ponto e assim sucessivamente. No final será somado os pontos de cada equipe é aquela que marcou mais pontos vence.

A atividade também pode ser realizada com outros materiais como: bacia com água, na qual a criança retira objetos da água com a pinça.

2ª Atividade: Colando o chifre do unicórnio

a) Objetivo: Identificar pontos de referências no espaço e noção de distância, desenvolvendo a atenção e a coordenação motora fina.

b) Faixa etária: 7 anos

c) Materiais necessários: Imagens de unicórnio colada no quadro, revistas, tesouras, fita e vendas.

d) Descrição: Colar imagens de unicórnio no quadro, na qual as crianças vão observar em uma distância de 5 metros, analisando o tamanho do chifre e a localização dele no unicórnio. Posteriormente cada criança irá recortar um chifre de unicórnio, com o objetivo de chegar o mais próximo possível ao tamanho e formato do chifre original. Após fazer o recorte, cada criança irá colar uma fita atrás do seu chifre. Ela será vendada e rodada 3 vezes, devendo colar o chifre no lugar correto, ou seja, sobre o chifre original. Depois de colar, a criança poderá tirar a venda e analisar junto de seus colegas quem chegou mais próximo.

3ª Atividade: Roubando o rabo do colega

a) Objetivo: Desenvolver a concentração, noção de espaço, coordenação motora e velocidade através da brincadeira.

b) Faixa etária: 8 anos

c) Materiais necessários: Folhas de jornal e fita.

d) Descrição da atividade: Cada criança recebe um jornal, no qual deverá torcer, formando um rabo. Após isso cada um cola o seu rabo nas suas costas. O objetivo da brincadeira é que os participantes peguem o rabo uns dos outros, no final aquele que tiver mais rabos ganha.

4ª Atividade: Amarelinha africana batendo palmas de acordo com o ritmo.

a) Objetivo: Desenvolver a noção espaço-temporal, o equilíbrio e a concentração nos movimentos mantendo o ritmo da música.

b) Faixa etária: 9 anos

c) Materiais necessários: som, música amarelinha africana e fita.

d) Descrição da atividade: Fazer um quadrado grande com 16 quadrados dentro. Um jogador se posiciona em frente à extremidade esquerda dos quadrados e inicia saltando com um pé em cada quadrado na primeira fileira e batendo palmas no ritmo da música. Posteriormente, desloca-se lateralmente para a esquerda e retorna ao ponto de partida, saltando sempre para o quadrado livre na lateral e mantendo um pé em cada quadrado. Ao retornar aos primeiros quadrados nos quais saltou, o jogador salta nos quadrados da fileira da frente, ou seja, na segunda fileira, e realiza as mesmas movimentações de deslocamento. Assim sucessivamente até terminar o jogo.

e) Recursos digitais disponíveis:

<https://www.youtube.com/watch?v=a0Gmql6Mkfk>.

5ª Atividade: Pé de lata

a) Objetivo: Desenvolver o equilíbrio corporal aperfeiçoando o movimento e o deslocamento no espaço.

b) Faixa etária: 7 anos.

c) Materiais necessários: Latas de leite em pó, barbantes, cordas, cones e bambolês.

d) Descrição da atividade: A turma será dividida em duas equipes, as quais deverão formar duas filas. O primeiro aluno da fila irá subir no pé de lata e deverá atravessar um circuito de obstáculos formado por cordas, bambolês e cones. Assim que concluir o circuito deverá correr para a fila passando o pé de lata para o próximo colega, e assim sucessivamente. A equipe que terminar primeiro vence a brincadeira.

6ª Atividade: Labirinto de texturas

a) Objetivo: Experimentar sensações através do tato, desenvolvendo a orientação cinestésica.

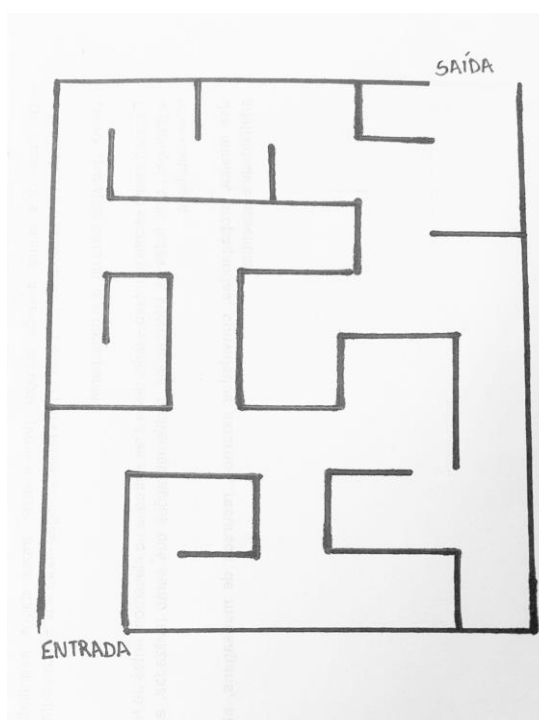
b) Faixa etária: 6 anos.

c) Materiais necessários: vendas, bandejas, cronômetro, dado, fitas, algodão, lixa, madeira crua, tecido, pedras, penas, massinha de modelar, água e gelatina. Esses materiais são apenas sugestões para a realização da atividade.

d) Descrição da atividade: Montar um labirinto no chão colando fitas para delimitar o espaço. São escolhidas 3 duplas de alunos para realizar esta atividade. Um aluno de cada dupla será vendado para que não enxergue os materiais que serão colocados no labirinto, enquanto o outro aluno terá a tarefa de direcionar o colega no percurso do labirinto. Ao longo do labirinto serão colocadas algumas bandejas, sendo que cada uma estará cheia com algum dos materiais.

O aluno da dupla que não estará vendado deverá guiar o colega apenas utilizando os comandos: “frente”, “atrás”, “direita”, “esquerda” e “bandeja”, lembrando de cuidar para não avançar sobre a delimitação da fita. O colega vendado deverá caminhar descalço sobre o labirinto, obedecendo às ordens do seu colega e ao encostar em uma bandeja, deverá pisar dentro para sentir a textura tentando descobrir qual é o material que está dentro, lembrando que só terá uma tentativa para acertar. A dupla que terminar o labirinto em menos tempo e tiver acertado mais materiais ganha a brincadeira. Ao final da atividade, podem ser chamadas novas duplas e colocadas bandejas com outros materiais.

Segue abaixo um modelo de labirinto.



Os autores (2022)

Variação: Também pode ser feito um desenho no chão em forma de tabuleiro, onde há vários caminhos possíveis para chegar no final. O aluno vendado joga o dado e anda pelo caminho sendo guiado pelo colega que não está vendado. Quando parar em uma casinha com uma bandeja com material, o aluno deverá pisar dentro para sentir e tentar adivinhar qual material é, se acertar pode avançar uma casinha, se errar deve voltar para o início. A dupla que terminar mais rápido vence.

7ª Atividade: Reconhecendo as partes do corpo

- a) Objetivo: Explorar o tato para reconhecer as partes do corpo.
- b) Faixa etária: 6 anos
- c) Materiais necessários: Vendas.
- d) Descrição da atividade: Um aluno da turma será vendado, enquanto os demais se espalham pela sala. O aluno vendado deverá conseguir pegar um colega. Ao fazer isso, o colega que foi pego deverá escolher uma parte do seu corpo para ser tocada, o colega vendado irá tocar e adivinhar qual parte do corpo é. Se acertar ganha um ponto e se errar cai fora da brincadeira.

8ª Atividade: Levando a bola até a chegada.

- a) Objetivo: Orientar-se no espaço, discriminando, localização, direção e dimensão.
- b) Faixa etária: 7 anos
- c) Materiais necessários: bola de tênis ou garrafa pet, cones, taco ou cabo de vassoura e venda.
- d) Descrição da atividade: Forma-se duas equipes, dentro das equipes é preciso formar duplas. Montar dois circuitos com cones pelos quais os alunos devem passar em zig-zag. Um da dupla estará vendado e com o taco deve levar a bola de tênis até a chegada andando em zig-zag e orientado pelo colega da dupla. Todos da equipe devem participar. A equipe que terminar o circuito antes vence o jogo.

9ª Atividade: Circuito corporal

- a) Objetivo: Demonstrar autonomia nos movimentos corporais utilizando o corpo como referência, ampliando as noções de lateralidade e adquirindo controle corporal.
- b) Faixa etária: 6 anos
- c) Materiais necessários: 5 cones, 3 cordas, 8 bambolês e 2 colchonetes.
- d) Descrição da atividade: Os alunos devem formar uma coluna. Na quadra será montado um circuito, em que as crianças terão de passar. Primeiramente elas vão correr em zig-zag, passando no meio dos cones. Depois vão andar sobre uma corda que estará com formas de ondas. Rolar em cima do colchonete passar por cima de uma corda que estará esticada e amarrada em algum objeto, logo após passarão por baixo de outra corda que também estará amarrada e esticada e por fim devem pular dentro e fora dos bambolês conforme indicado pelos desenhos dos pés. Em alguns bambolês os desenhos estarão dentro do bambolê e em outros fora. Então quando os desenhos estiverem dentro indica que o aluno deve pular dentro do

bambolê, quando o desenho estiver fora indica que o aluno deve pular fora do bambolê. quando o aluno que terminou o circuito chega na coluna o outro pode começar e assim sucessivamente.

Variação: Formar duas equipes para competirem aquela que realizar o circuito mais rápido vence.

10ª Atividade: Brincadeira do twister

a) Objetivo: Realizar movimentos interdependentes com os diversos segmentos do corpo (mãos e pés)

b) Faixa etária: 7 anos

c) Materiais necessários: Tapete de tnt, desenhos em e.v.a de pés e mãos e 2 dados (um que indica a cor e o outro a parte do corpo.)

d) Descrição da atividade: Formas uma coluna com os alunos. Começam o jogo 3 crianças. Elas devem jogar os dois dados a cor e a parte do corpo que elas terão que se posicionar será indicada pelo dado. Toda vez que elas precisarem se mover, elas devem girar o dado. Quem tirar a mão ou o pé do círculo ou cair no chão é eliminado e entra um novo jogador. Vence aquele que ficar por último no twister.

Variação: Pode-se organizar mais que um tapete e formar pequenos grupos entre os alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se que as crianças precisam ter acesso ao movimento desde muito cedo. Essa é uma necessidade que as escolas devem suprir, proporcionando espaços e momentos destinados ao se movimentar, onde a criança possa se expressar e explorar seus movimentos e seu corpo.

As atividades propostas no trabalho envolvem o se movimentar e as capacidades motoras coordenativas, sendo uma ótima alternativa para se trabalhar com as crianças. Isso pelo fato de que estas atividades trazem muitos benefícios, pois auxiliam as crianças a desenvolver seu esquema corporal, aperfeiçoar seus movimentos, aprender a conviver com as demais pessoas, respeitar as diferenças e as regras, além de que a criança passa a compreender melhor sobre a si mesma e sobre o outro, construindo autonomia e identidade.

As capacidades motoras coordenativas desenvolvem a coordenação motora, equilíbrio, orientação cinestésica, orientação espaço-temporal e o esquema corporal. Todas as atividades propostas neste portfólio envolvem alguma dessas capacidades. Estas capacidades são

importantes tanto para a área da educação física quanto da pedagogia. Na pedagogia elas auxiliam no desenvolvimento da aprendizagem, realização de atividades de sala de aula e também na construção de regras para um bom convívio em sociedade.

REFERÊNCIAS

Colégio Verbo Divino. **Amarelinha Africana - Integral EF1**. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=a0Gmql6Mkfk>>. Acesso em: 17 nov 2021.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se afirmar que a utilização de jogos e brincadeiras pode contribuir para o dia a dia das escolas de forma pedagógica pois pode promover a interação entre os alunos, além de auxiliar no desenvolvimento motor e também no aumento do desempenho para assim as crianças estarem em constante evolução.

Neste trabalho foram abordadas maneiras de adaptação de jogos e brincadeiras onde foram desenvolvidas ideias de atividades que se encaixam conforme a necessidade e as particularidades de cada aluno. A inclusão dos alunos no ambiente escolar possibilita diferentes aspectos positivos independente dos talentos ou das dificuldades.

Sabe-se que a infância é um período onde as crianças estão em constante descoberta, onde acontecem legítimos saltos de desenvolvimento e de novas experiências, além de ser na Educação Infantil que acontece grande parte dessas particularidades.

Segundo Cavalero (2009, p.249) “Assim, defendemos que, sobretudo com a criança, a temática do “movimento” ou da educação física seja trabalhada de forma integrada entre o professor de educação física e o professor da sala de aula (pedagogo)”. Sabe-se que os professores de Educação Física atuando na Ed. Infantil não é uma realidade da maioria das escolas, porém é algo muito almejado, como citado na citação feita acima.

Desta forma os portfólios que foram organizados podem auxiliar todos os sujeitos que venham a buscar esse tema, além de professores de Educação Infantil e Pedagogos que estejam buscando por maneiras de ministrar aulas de Educação Física e não possuem especificamente profissionais de Educação Física em sua escola atuando na Educação Infantil.

Esses portfólios são um meio para referenciar ideias de planejamentos tendo em vista maneiras de desenvolver o movimento humano e a corporeidade dos estudantes da Educação Infantil. Outro meio proposto pelos portfólios é ampliar as vivências e assim contribuir para o futuro e conseqüentemente fazer a diferença na vida dos alunos.

REFERÊNCIAS

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

CAVALARO, Adriana Gentilin; MULLER, Verônica Regina. **Educação Física na Educação Infantil: uma realidade almejada**. Educar em Revista, [S.l.], v. 25, n. 34, p. p. 241-250, ago. 2009.

SOBRE OS ORGANIZADORES

FABIANA RITTER ANTUNES – Docente do Curso de Educação Física da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – UNIJUÍ Campus Ijuí e Santa Rosa. Email: fabiana.antunes@unijui.edu.br

TAÍS ISABEL LEUBET – Acadêmica do Curso de Educação Física da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – UNIJUÍ do Campus Santa Rosa – RS. Monitora da Disciplina de Movimento na Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Email: tais.leubet@sou.unijui.edu.br

ALINE RIBEIRO DOS SANTOS - Formada em Educação Física - Licenciatura pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - UNIJUÍ. Servidora Pública na Prefeitura Municipal de Ijuí/RS. E-mail: aline.santos18@outlook.com

EMANUEL DOS SANTOS - Formado em Psicologia pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – UNIJUÍ, Campus Ijuí – RS. Mestrando do Programa Educação nas Ciências da Unijui. Email: emanuel.santos@sou.unijui.edu.br