

José Francisco Chicon

— Maria das Graças Carvalho Silva de Sá —

Gabriela de Vilhena Muraca

Vamos Brincar

caderno de fundamentos e atividades lúdicas
inclusivas para crianças de 3 a 6 anos

— Volume 2 —

Série Desenvolvimento
Humano e Práticas Inclusivas



 INCLUI

encontrografia

José Francisco Chicon

— Maria das Graças Carvalho Silva de Sá —

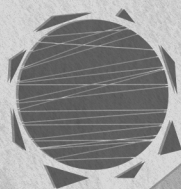
Gabriela de Vilhena Muraca

Vamos Brincar

caderno de fundamentos e atividades lúdicas
inclusivas para crianças de 3 a 6 anos

— Volume 2 —

Série Desenvolvimento
Humano e Práticas Inclusivas



Copyright © 2023 Encontrografia Editora. Todos os direitos reservados.

É proibida a reprodução parcial ou total desta obra sem a expressa autorização dos autores e/ou organizadores.

Editor científico

Décio Nascimento Guimarães

Editora adjunta

Tassiane Ribeiro

Coordenadoria técnica

Gisele Pessin

Fernanda Castro Manhães

Direção de arte

Carolina Caldas

Design

Kevin Lucas Ribeiro Areas (*ad hoc*)

Foto de capa

www.freepik.com

Revisão

Tassiane Ribeiro

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Vamos brincar [livro eletrônico] : caderno de fundamentos e atividades lúdicas inclusivas para crianças de 3 a 6 anos : volume 2 / organização José Francisco Chicon, Maria das Graças Carvalho Silva de Sá, Gabriela de Vilhena Muraca. -- Campos dos Goytacazes, RJ : Encontrografia Editora, 2023. --(Desenvolvimento humano e práticas inclusivas ; 2)
PDF

Bibliografia.
ISBN 978-65-5456-023-8

1. Brincadeiras (Educação infantil) 2. Educação infantil 3. Ludoterapia I. Chicon, José Francisco. II. Sá, Maria das Graças Carvalho Silva de. III. Muraca, Gabriela de Vilhena. IV. Série.

23-146800

CDD-371.337

Índices para catálogo sistemático:

1. Brincadeiras e jogos : Educação infantil 371.337

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

encontrografia

Encontrografia Editora Comunicação e Acessibilidade Ltda.
Av. Alberto Torres, 371 - Sala 1101 - Centro - Campos dos Goytacazes - RJ
28035-581 - Tel: (22) 2030-7746
www.encontrografia.com
editora@encontrografia.com

Comitê científico/editorial

Prof. Dr. Antonio Hernández Fernández – UNIVERSIDAD DE JAÉN (ESPAÑA)

Prof. Dr. Carlos Henrique Medeiros de Souza – UENF (BRASIL)

Prof. Dr. Casimiro M. Marques Balsa – UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA (PORTUGAL)

Prof. Dr. Cássius Guimarães Chai – MPMA (BRASIL)

Prof. Dr. Daniel González – UNIVERSIDAD DE GRANADA (ESPAÑA)

Prof. Dr. Douglas Christian Ferrari de Melo – UFES (BRASIL)

Prof. Dr. Eduardo Shimoda – UCAM (BRASIL)

Prof.^a Dr.^a Emilene Coco dos Santos – IFES (BRASIL)

Prof.^a Dr.^a Fabiana Alvarenga Rangel – UFES (BRASIL)

Prof. Dr. Fabrício Moraes de Almeida – UNIR (BRASIL)

Prof. Dr. Francisco Antonio Pereira Fialho – UFSC (BRASIL)

Prof. Dr. Francisco Elias Simão Merçon – FAFIA (BRASIL)

Prof. Dr. Iêdo de Oliveira Paes – UFRPE (BRASIL)

Prof. Dr. Javier Vergara Núñez – UNIVERSIDAD DE PLAYA ANCHA (CHILE)

Prof. Dr. José Antonio Torres González – UNIVERSIDAD DE JAÉN (ESPAÑA)

Prof. Dr. José Pereira da Silva – UERJ (BRASIL)

Prof.^a Dr.^a Magda Bahia Schlee – UERJ (BRASIL)

Prof.^a Dr.^a Margareth Vetus Zaganelli – UFES (BRASIL)

Prof.^a Dr.^a Martha Vergara Fregoso – UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA (MÉXICO)

Prof.^a Dr.^a Patricia Teles Alvaro – IFRJ (BRASIL)

Prof.^a Dr.^a Rita de Cássia Barbosa Paiva Magalhães – UFRN (BRASIL)

Prof. Dr. Rogério Drago – UFES (BRASIL)

Prof.^a Dr.^a Shirlena Campos de Souza Amaral – UENF (BRASIL)

Prof. Dr. Wilson Madeira Filho – UFF (BRASIL)

Este livro passou por avaliação e aprovação às cegas de dois ou mais pareceristas *ad hoc*.

Agradecimentos

Aos professores/as, funcionários/as e alunos/as do Centro de Educação Física e Desportos (CEFD), a quem gostaríamos de expressar todo nosso respeito pela dedicação em construir uma educação física comprometida com o desenvolvimento humano.

À professora Erineusa Maria da Silva, por compartilhar conosco a gestão do Laefa e trabalhar para construir um país mais justo e igualitário para todos e todas.

À pedagoga Sandra Mara Borsoi, pelo apoio e ideias inspiradoras sempre.

À professora Ivone Martins de Oliveira, por nos inspirar a todos e todas na concepção, execução e desenvolvimento do estudo do brincar com crianças com e sem deficiência/autismo na brinquedoteca.

À nossa equipe de trabalho de todos os três projetos de extensão do Laefa: *Brinquedoteca: aprender brincando*; *Prática pedagógica de educação física adaptada para pessoas com deficiência* e *Cuidadores que dançam*; e orientandos de mestrado e doutorado, por comporem a força motriz que move nossas ações.

A todos os familiares e beneficiários matriculados em nossos três projetos de extensão do Laefa: *Brinquedoteca: aprender brincando*; *Prática pedagógica de educação física adaptada para pessoas com deficiência* e *Cuidadores que dançam*.

Ao Pró-Reitor de Extensão, Renato Rodrigues Neto, e sua equipe de trabalho, pelo empenho em manter estreitos os laços entre a universidade e a comunidade.

À diretora do Centro de Educação Infantil Criarte-Ufes, Maria José Rassele Soprani, e sua equipe de trabalho pela parceria profícua de longa data em prol do objetivo comum de alargar as possibilidades das crianças de sentir, pensar e agir no mundo.

Ao Centro de Atenção Psicossocial Infante-Juvenil de Vitória e Serra (Capsi), pela parceria no cuidado e atenção aos familiares e às crianças com autismo.

À Associação dos Amigos dos Autistas do Espírito Santo (Amaes), pelo cuidado e atenção aos familiares e crianças com autismo.

Ao superintendente da Fundação Espírito-Santense de Tecnologia (Fest), Armando Biondo Filho, e sua equipe de trabalho, pela parceria no apoio administrativo à execução dos projetos de extensão do Laboratório de Educação Física Adaptada (Laefa/Ufes).

À Gerente de Comunicação e Relações Institucionais da ArcelorMittal, Jennifer Oliva Coronel, e toda sua equipe de trabalho, por acreditar em nosso trabalho e nos acolher por meio do Programa Interação ArcelorMittal, investindo na constante qualificação de nossa ação social.

À Editora Encontrografia, na pessoa do professor Décio Nascimento Guimarães, e sua equipe de trabalho, por apostar nesta ideia e na importância de sua socialização para qualificar, cada vez mais, as práticas educativas inclusivas.

A todos aqueles que, direta e indiretamente, contribuíram para a realização deste trabalho.

Dedicamos este trabalho aos familiares das crianças integradas ao projeto “Brinquedoteca: aprender brincando”, por acreditarem em nossa proposta pedagógica, não medindo esforços em assumir o protagonismo na orientação das atividades lúdicas com seus/suas filhos/as em casa. Também dedicamos esta obra às crianças, por nos fazerem sonhar sempre com um mundo melhor para todos e todas.

Sumário

Apresentação	10
Proposta pedagógica: apresentando o plano de ensino.....	14
O saber-fazer das práticas brincantes e a proposta de atividades lúdicas inclusivas para crianças de 3 a 6 anos.....	26
Texto 1: Apresentação do ensino-aprendizagem remoto temporário e emergencial (Earte).....	27
Aula 1	31
Aula 2.....	35
Texto 2: Diálogo sobre a programação infantil dos meios midiáticos e a brincadeira	40
Aula 3.....	43
Aula 4.....	48
Texto 3: Informações e curiosidades sobre o personagem Pocoyo.....	53
Aula 5.....	57
Aula 6.....	62
Texto 4: Criação e imaginação da criança na brincadeira.....	67
Aula 7.....	70
Aula 8.....	75
Texto 5: Música, brincadeira e desenvolvimento infantil.....	80
Aula 9.....	84
Aula 10.....	89
Texto 6: O papel do brinquedo na apropriação cultural da criança	94
Conclusão.....	97
Referências	100
Sobre os/as autores/as.....	102

Apresentação

Ninguém nasce feito, é experimentando-nos no mundo que nós nos fazemos.

(Paulo Freire)

Em tempos de pandemia, o lar pode se transformar em um espaço-tempo propício para o brincar, o se-movimentar e a interação da criança com os membros da família, dependendo dos modos como organizamos esse espaço para proporcionar situações de aprendizagem. Nesse sentido, o espaço não é algo dado, mas deve ser cuidadosamente pensado e preparado para o acolhimento das iniciativas de brincar da criança, como fazemos na proposta de videoaulas, em que sugerimos, por meio da história da turma do Pocoyo,¹ um contexto/cenário que mobilize seu interesse e dê sentido/significado a sua ação.

É importante salientar que na organização do ambiente de aprendizagem não basta disponibilizar os materiais para as crianças brincarem, é necessário promover situações que estimulem o uso do brinquedo de forma diversificada e fornecer elementos para que elas possam criar e recriar a brincadeira, fazer novas interações, combinar movimentos e objetos, descobrir novas formas de ação.

As atividades organizadas devem estimular o pequeno a educar seu comportamento para o convívio social, a aprimorar seus movimentos, a resolver situações problemas, a pensar antes de agir, a tomar consciência da situação,

¹ Pocoyo é uma série de desenho animado infantil britânico-espanhol sobre um menino que se veste de azul e está cheio de curiosidades em conhecer as coisas do mundo, que surgiu em 2005. Originalmente, foi exibido na Espanha. Seus criadores foram David Cantolla, Guillermo García e Luis Gallego. A ideia dos criadores era fazer um desenho inspirados no personagem de Charles Chaplin para as crianças, sendo algo simples, engraçado e com um senso de humor inteligente. Ao todo, são quatro temporadas com 52 episódios curtos, de aproximadamente seis a sete minutos (WIKIPEDIA, 2021). Pocoyo fala das coisas que dizem respeito ao dia a dia das crianças. Trata, portanto, da curiosidade, da franqueza, do interesse, da tolerância, do respeito e do amor, no fundo, dos valores fundamentais do ser humano.

a melhor se expressar e se relacionar, possibilitando sua autorregulação em frente aos desafios do meio social. Precisamos criar na criança a necessidade de se expressar e se fazer entender. Nossas ações não acontecem sem uma causa, senão movidas por determinados processos dinâmicos, desejos e estímulos.

A fragilidade do corpo infantil e suas imperícias são fonte do desenvolvimento. A criança se encontra num processo contínuo de aprender, de busca e superação, seus limites são desafios. Ela procura romper com sua incompletude, a sua potência exploradora caminha rumo ao desconhecido, portanto, presente nos processos e aprendizagens (BEBER; BARBOSA, 2021).

O que ela ainda não sabe é fonte para saber e aprender, uma ação investigativa que a impulsiona à superação. No impulso pela superação, adquire para si habilidades e saberes que não possuía. Diferente do adulto, a criança não tem medo de tentar e aprender, de errar e fazer de novo, repetir a mesma operação até conseguir obter sucesso no seu intento.

O papel do adulto nos processos de aprendizagem é de exercer uma dupla função: a primeira diz respeito à organização dos espaços, dos usos dos tempos e da seleção dos materiais. A segunda, não menos importante, é a função de assegurar a proteção e a segurança, como um interlocutor direto com a criança. Cabe a ele introduzir a criança, mostrar-lhe as coisas, apresentar a ela o mundo que a cerca (BEBER; BARBOSA, 2021).

A mediação do adulto com a criança no ambiente de aprendizagem implica a atenção cuidadosa aos diferentes modos de ser e estar dela, a observação de suas peculiaridades e potencialidades, o “olhar/escuta” sensível, para “ver/ouvir” o que ela tem a dizer com a expressão de seu corpo e, principalmente, o desenvolvimento de uma ação educativa respeitosa, paciente, que a vê como a criança que é — que chora, que dá gargalhadas, carinhosa, mas também arredia, dinâmica, criativa... —, sem perder de vista o que nos move no mundo — a necessidade como mola propulsora do aprendizado e desenvolvimento humano.

Nesse sentido, o projeto de extensão *Brinquedoteca: aprender brincando*, realizado no Laboratório de Educação Física Adaptada do Centro de Educação Física e Desportos da Universidade Federal do Espírito Santo (Laefa/Cefd/Ufes), por meio de sua equipe de trabalho, tem se empenhado, desde abril de 2020, quando deixamos o ensino presencial e adotamos o modelo remoto de ensino,

por meio de videoaulas e vídeo-orientação,² em elaborar e orientar atividades lúdicas a serem realizadas pelas crianças em casa, com a mediação dos pais/mães ou responsáveis.

Como resultado dessa experiência positiva de inclusão referente ao ano de 2020, em junho de 2021, lançamos o E-book³ *Aprender brincando: caderno de fundamentos e atividades lúdicas inclusivas para crianças de três a seis anos*, distribuído gratuitamente, apresentando 12 descrições de aulas e as respectivas videoaulas e 13 textos de orientação aos familiares, versando sobre o eixo criança, desenvolvimento infantil e brincadeira, com seus respectivos vídeo-orientação, organizados e dirigidos para as crianças com e sem deficiência/autismo e seus familiares em casa, estendidas também, aos professores e professoras de Educação Física e alunos/as dos Centros de Educação Infantil.

Na esteira dessa ação pró-inclusão e de socialização de um saber-fazer das práticas inclusivas, nos vimos impelidos a organizar e socializar a experiência realizada nos meses de fevereiro a maio de 2021, com esse mesmo público – 60 crianças de ambos os sexos, com idades de três a seis anos, 40 do Centro de Educação Infantil Criarte/Ufes (CEI – grupos de quatro e cinco anos), 19 com autismo e uma com síndrome de Down, oriundas do Centro de Atenção Psicossocial Infante-Juvenil de Vitória e Serra (Capsi-Vitória e Serra), Associação dos Amigos dos Autistas do Espírito Santo (Amaes) e comunidade, na forma de um segundo *Caderno de fundamentos e atividades lúdicas inclusivas para crianças de 3 a 6 anos*.

Importante frisar que, apesar da proposta pedagógica ter sido elaborada e organizada para ser desenvolvida pelos familiares das crianças com e sem deficiência/autismo em casa, pode, perfeitamente, ser apropriada pelos professores e professoras de Educação Física da Educação Infantil como inspiração para o desenvolvimento de suas aulas, na perspectiva da inclusão.

Portanto, convidamos você, leitor e leitora, para realizar uma viagem pelos textos narrativos, organizados na forma de vídeo-orientação, direcionados aos

2 Esse modelo de ensino será mais bem detalhado na sequência, na apresentação da proposta pedagógica.

3 CHICON, José Francisco; SÁ, Maria das Graças Carvalho Silva de; MURACA, Gabriela de Vilhena (org.). **Aprender brincando**: caderno de fundamentos e atividades lúdica inclusivas para crianças de 3 a 6 anos. Campos dos Goytacazes: Encontrografia, 2021. Disponível em: <https://inlui.org/publicacoes/>. Acesso em: 13 out. 2021.

familiares e profissionais da Educação Infantil, visando subsidiá-los com informações e fundamentos teórico-práticos referentes à compreensão de criança, brincadeira e desenvolvimento infantil. Conhecimento necessário e importante para, na relação com a criança, assumirem e exercerem o papel de brinquedistas — aqueles que incentivam, orientam e compartilham a brincadeira com a criança, seja em casa, seja no ambiente escolar.

Nosso convite é, ainda, leitor e leitora, para que se aventurem no universo das dez atividades lúdicas propostas, na forma de aulas descritas e videoaulas, fazendo com que elas se materializem na vida de seu/sua filho/a em casa ou de seu/sua aluno/aluna na escola, em um clima de diversão, imaginação e apropriação da cultura.

Os organizadores

Proposta pedagógica: apresentando o plano de ensino

José Francisco Chicon
Maria das Graças Carvalho Silva de Sá
Gabriela de Vilhena Muraca
Fabiana Zanol Araújo
Flaviane Lopes Siqueira Salles
Suzana Azevedo Feltmann Silva
Mônica Frigini Siqueira
Tatiana Maria de Souza
Thierry Pinheiro Nobre
Iago Peruchi da Cunha
Wendalla Souza Reis
Paula Natalia Moreira

O Laboratório de Educação Física Adaptada do Centro de Educação Física e Desportos da Universidade Federal do Espírito Santo (Laefa/Cefd/Ufes), em seu programa de extensão denominado *Práticas corporais de esporte e lazer para pessoas com deficiência e seus familiares*, abriga três projetos de extensão: a) *Brinquedoteca: aprender brincando*; b) *Prática pedagógica de Educação Física adaptada para pessoas com deficiência*; e c) *Cuidadores que dançam*.

Iniciado em março de 2009, o projeto de extensão *Brinquedoteca: aprender brincando* vem se configurando como um espaço significativo de intervenção pedagógica, formação profissional e de pesquisa no atendimento educacional de crianças com e sem deficiência/autismo em processo de inclusão. A brincadeira influencia o desenvolvimento da criança a partir do exercício das suas potencialidades e da sua sociabilidade. Sabemos que a criança aprende enquanto está brincando, porém, precisamos entender que, muitas vezes, as crianças não têm boas condições para brincar, seja porque faltam lugares adequados e que promovam a brincadeira, porque estão ocupadas com o trabalho indireto em casa ou nas ruas, ou porque os adultos não acham importante que elas gastem o seu tempo brincando.

As crianças brincam de diferentes formas que correspondem à sua faixa etária e ao seu desenvolvimento cognitivo, socioemocional e psicomotor. Elas brincam sozinhas, de faz de conta, com outras crianças ou com adultos, em grupo, correndo, saltando, jogando bola, experimentando e desenvolvendo habilidades, inventando, aprendendo, jogando e competindo. Todas as formas de brincar são importantes e necessárias para que a criança tenha novas experiências e adquira conhecimentos em diferentes dimensões da vida.

Pensando no desenvolvimento infantil por meio das vias de ação da criança e, dentre elas o brincar, acreditamos que a interação com o ambiente social o qual está inserida é fundamental. Para Vigotski (2007), o homem constitui-se enquanto ser social e necessita do outro para desenvolver-se. Nessa direção, trouxemos para nossas aulas o tema do esporte, considerado um dos fenômenos socioculturais mais importantes do século XX. Ele é um fenômeno profundamente humano, de visível relevância social na história e intimamente ligado ao processo cultural de cada época (TUBINO, 1999).

O esporte é uma manifestação cultural que, devido à globalização, está presente em países dos mais aos menos desenvolvidos. É uma produção humana que possui uma gama de possibilidades e contém um grande repertório de movimentos corporais. Conforme Rosseto Junior (2014), o esporte é plural e polissêmico, em razão de apresentar diversos significados para a sociedade atual, podendo ser diversão, lazer, educação, espetáculo midiático, exercício para a saúde, entre outras possibilidades de práticas. O esporte, como cultura universal, tornou-se diverso e, portanto, complexo.

A prática e a exposição ao esporte está presente na vida das pessoas, como expressa Richter, Gonçalves e Vaz (2011, p. 184): “[...] o esporte é um fenômeno de imensa e intensa abrangência em nossa sociedade e os ambientes educacionais não se encontram alheios a ele”. Assim sendo, o esporte está presente em todas as idades, incluindo a infância, e é na educação infantil que a criança está tendo os primeiros contatos com a escola, que promove a ela desenvolvimento de aspecto socioafetivo, motor e cognitivo, contribuindo para descobertas e transformações.

A criança, ao conviver socialmente, aprende e transforma a cultura, sendo criadora e propagadora, adquirindo novos hábitos, atitudes, valores. O contato com o esporte vai ser um dos aspectos formadores da sua identidade cultural, oferecendo-as um sentimento de pertencimento ao grupo, além de contribuir

em seus modos de ser, pensar, sentir e agir. O esporte é um conhecimento histórico e deve ser apresentado, favorecendo a construção da individualidade de cada criança à medida que conhecem os objetos, materiais e práticas humanas, interpretando-as e reproduzindo-as do seu modo.

O contato da criança com o esporte na educação infantil será feito de forma lúdica e divertida, por meio de uma linguagem acessível à sua compreensão. Por exemplo, no trato com a ginástica rítmica, a criança pode utilizar a imaginação e “andar sobre uma árvore” para “atravessar um rio” quando, na verdade, está equilibrada sobre uma trave de equilíbrio, ou pode utilizar uma “varinha mágica” para simbolizar a fita da ginástica rítmica, assim, dando sentido ao movimento, com essas ações ocorrendo por meio de jogos, brincadeiras, imitação, faz de conta, sempre fazendo uso da ludicidade como ferramenta para conseguir “dialogar” com a infância.

A prática esportiva oferecerá como atributos aos pequenos praticantes a cooperação, descoberta/conhecimento do corpo, cuidado com a saúde e o bem-estar, utilização de diferentes linguagens, ampliação do repertório motor e valorização das modalidades, transformando-as e ressignificando. A problematização das práticas corporais contribui para que a criança recrie as manifestações culturais de acordo com a sua realidade individual e coletiva, realizando-as em forma de brincadeira, estimulando a criatividade, a coletividade e o raciocínio. Ao falar do esporte, Rosseto Junior (2014, p. 47) afirma: “[...] deve ser entendido como patrimônio cultural dinâmico da humanidade, porque é criado, transmitido e transformado pelo homem ao longo dos tempos”.

De todas as possibilidades de interação, objetos e movimentos que o esporte nos apresenta, elegemos trabalhar com o tema/conteúdo: *esporte adaptado*,⁴ realizando a transposição didática para o universo infantil, dos movimentos básicos (andar, correr, lançar, saltar, rolar, equilibrar, girar, bater, rebater etc.) presentes em quatro de suas modalidades: futebol de cinco, bocha adaptada, *goalball* e vôlei sentado.

4 Para Castro (2005), em esportes, adaptação significa modificação, ajuste ou acomodação de contextos físicos (equipamentos, locais, material) e de procedimentos (regras, organização) de uma modalidade ou evento esportivo. O esporte para pessoas com deficiência é muitas vezes adequado às limitações e potencialidades do indivíduo para possibilitar experiências com novos movimentos e novas vivências, promovendo sua interação com a sociedade.

Futebol de cinco:

O futebol de cinco trata-se de um esporte coletivo, semelhante ao *futsal*, praticado por pessoas cegas que se orientam na quadra de jogo pelo som emitido por guizos colocados no interior de uma bola de *futsal*. Mesmo não possuindo visão, os atletas, obrigatoriamente, precisam jogar utilizando uma venda nos olhos, pois algumas pessoas possuem percepção de luminosidade, o que, nesse caso, poderia trazer algum benefício para o atleta e para a equipe. A participação do futebol de cinco nos Jogos Paralímpicos aconteceu, pela primeira vez, em Atenas, em 2004.

A modalidade recebe esse nome pois, para se jogar nas regras oficiais, cada equipe precisa ser composta por cinco jogadores, sendo quatro na linha e mais o goleiro que, nesse caso, enxerga. Possui ainda a presença do “chamador”, que é uma pessoa que se posiciona na linha de fundo do gol em que seu time ataca, direcionando os jogadores, chamando-os ou utilizando objetos que são tocados na trave, com a intenção de emitir sons que sirvam para guiar os jogadores em direção ao gol.

As partidas normalmente ocorrem em uma quadra de *futsal* adaptada, mas, desde os Jogos Paralímpicos de Atenas, também têm sido praticadas em campos de grama sintética. O goleiro tem visão total e não pode ter participado de competições oficiais da Federação Internacional de Futebol (FIFA) nos últimos cinco anos. Junto às linhas laterais, são colocadas bandas que impedem que a bola saia do campo. Diferente dos estádios com a torcida gritando, as partidas de futebol de cinco são silenciosas, em locais sem eco (COMITÊ PARALÍMPICO BRASILEIRO, 2021b).

Bocha adaptada:

A bocha adaptada é uma modalidade que passou a fazer parte dos jogos Paralímpicos em 1984, em Nova Iorque. Uma das suas características é o fato de seus praticantes possuírem, dentre todas as modalidades paralímpicas, os níveis de maior comprometimento motor. Assim, a maioria dos jogadores tem paralisia cerebral, com comprometimentos mais severos de mobilidade ou deficiências comparáveis à tetraplegia.

O objetivo do jogo é lançar bolas coloridas o mais perto possível de uma bola branca chamada de *Jack* (conhecida no Brasil como bolim). É permitido

o uso das mãos, dos pés ou de instrumentos de auxílio para atletas com grande comprometimento nos membros superiores e inferiores. Há três maneiras de se praticar o esporte: individual, duplas ou equipes. As partidas ocorrem em quadras cobertas, planas e com demarcações no piso. Para ganhar um ponto, o atleta tem de jogar a bola o mais próximo do *jack*. Caso este mesmo jogador tenha colocado outras esferas mais próximas do alvo, cada uma delas também vale um ponto. Se duas bolas de cores diferentes ficam a mesma distância da esfera branca, os dois lados recebem um ponto. Vence quem acumula a maior pontuação (COMITÊ PARALÍMPICO BRASILEIRO, 2021a).

A quadra de bocha paralímpica possui 6m de largura por 12,5m de comprimento. Os jogadores posicionam-se nos boxes demarcados em uma das extremidades da quadra e que medem 1m de largura por 2,5m de comprimento. As bolas devem ser lançadas, tanto a branca quanto as azuis e vermelhas, para além da marcação em V, que corresponde a uma distância de 3m nas extremidades e de 1,5m ao centro.

Goalball:

O *goalball* foi criado em 1946 pelo austríaco Hanz Lorezen e o alemão Sepp Reindle, que tinham como objetivo reabilitar veteranos da Segunda Guerra Mundial que perderam a visão. A modalidade foi apresentada pela primeira vez nas paraolimpíadas, em 1976, em Toronto, no Canadá, como esporte demonstração, e, em 1992, oito países competiram pela primeira vez nos Jogos Paralímpicos de Barcelona.

De acordo com informações do Comitê Paralímpico Brasileiro (2021c), a quadra tem as mesmas dimensões da de vôlei (9m de largura por 18m de comprimento). As partidas são realizadas em dois tempos de 12 minutos, com 3 minutos de intervalo. Cada equipe conta com três jogadores titulares e três reservas. De cada lado da quadra tem um gol com 9m de largura e 1,30m de altura. Os atletas são, ao mesmo tempo, arremessadores e defensores. O arremesso deve ser rasteiro e o objetivo é balançar a rede adversária. A bola possui um guizo em seu interior que emite sons – existem furos que permitem a passagem do som – para que os jogadores saibam sua direção.

O *goalball* é um esporte baseado nas percepções tátil e auditiva, por isso não pode haver barulho no ginásio durante a partida, exceto no momento entre o gol e o reinício do jogo. A bola tem 76cm de diâmetro e pesa 1,25kg. Sua cor é

alaranjada e é mais ou menos do tamanho da de basquete. No Brasil, a modalidade é administrada pela Confederação Brasileira de Deporto para Deficientes Visuais (CBDV).

Por utilizar as mesmas dimensões da quadra de vôlei convencional, o *goal-ball* facilita a sua aplicabilidade no espaço escolar. Os atletas devem usar vendas, obrigatoriamente, e o jogo desenvolve em seus participantes uma melhora nos outros sentidos que não a visão. Isso porque a localização da bola se faz pelo som emitido pelo guizo, e as marcações das linhas da quadra são feitas com barbantes e fita adesiva (crepe), que deixam um alto relevo pelo qual o jogador deve se orientar, usando a sensação tátil.

Vôlei sentado:

O vôlei sentado teve sua origem em 1956, por meio da *Society of Dutch Military War Victims*, entidade fundada para trabalhar a reabilitação de vítimas da guerra. Porém, só foi introduzido nos jogos paralímpicos em 1980, nas paraolimpíadas de Arnhen, na Holanda (CASTRO, 2005).

A modalidade que, como o próprio nome destaca, posiciona os jogadores sentados na quadra, tem como perfil de deficiência as pessoas com amputação de membros inferiores ou sequelas de poliomielite. No voleibol sentado, competem atletas amputados, principalmente de membros inferiores (muitos são vítimas de acidentes de trânsito) e pessoas com outros tipos de deficiência locomotora (sequelas de poliomielite, por exemplo). A principal adaptação à regra, exceto o fato de se jogar sentado, está na dimensão da quadra. Em relação ao convencional, a quadra é menor, com dez por seis metros, e a altura da rede é inferior à da modalidade, com 1,15m do solo no masculino e 1,05m para o feminino. O jogo de vôlei sentado utiliza os mesmos materiais e bola do vôlei convencional e também do mesmo sistema de pontuação. Portanto, é facilmente adaptável para qualquer espaço (COMITÊ PARALÍMPICO BRASILEIRO, 2021d).

Objetivos gerais:

- a. promover atividades lúdicas relacionadas ao tema/conteúdo esporte adaptado, realizando a transposição didática para o universo infantil, dos movimentos básicos (andar, correr, lançar, saltar, rolar, equilibrar,

- girar, bater, rebater etc.) presentes em quatro de suas modalidades: futebol de cinco, bocha adaptada, *goalball* e vôlei sentado, por meio de vídeo aula e orientação aos familiares;
- b. estimular a cultura lúdica das/nas/com as crianças com e sem deficiência/autismo em situações de brincadeira;
 - c. orientar os familiares das crianças matriculadas no projeto, de forma a atuarem com elas em casa na realização das brincadeiras postadas por meio de videoaulas, como brinquedistas, ou seja, aqueles que promovem, estimulam e enriquecem a brincadeira da criança, que brincam juntos, compartilhando com ela momentos de alegria, criatividade, emoção, resolução de situação-problema, interação, linguagem, expressão de afetos e sentimentos.

Objetivos específicos:

- a. realizar a transposição didático-pedagógica dos movimentos básicos (correr, saltar, arremessar, equilibrar, rebater, chutar, driblar, lançar e receber, subir, descer, pendurar...) presentes nas modalidades esportivas do futebol de cinco, bocha adaptada, *goalball* e vôlei sentado, para o universo infantil;
- b. propiciar às crianças experiências sensitivas, afetivo-sociais, intelectuais e motoras variadas e diversificadas na realização das brincadeiras encaminhadas na forma de videoaulas;
- c. propiciar às crianças experiências corporais, estéticas e culturais ao explorarmos o universo da música e a estratégia da ginástica historiada na composição das brincadeiras programadas;
- d. criar novas possibilidades e gerar novas ideias em conjunto com os alunos, a partir da participação e dos resultados avaliados nas intervenções.

Organização didático-pedagógica para o ensino-aprendizagem remoto temporário e emergencial (Earte) dos beneficiários por meio de videoaulas

A partir de 17 de março de 2020, em decorrência da disseminação da COVID-19, as aulas presenciais na universidade foram suspensas pela Resolução nº. 7/2020, do Conselho de Ensino e Pesquisa da Ufes. Desse modo, a equipe de trabalho foi desafiada a adotar o ensino-aprendizagem remoto temporário e emergencial (Earte), no atendimento às crianças com e sem deficiência/autismo no projeto de extensão, por meio de videoaulas, com a seguinte configuração:

Para sua execução, contamos com a participação de 12 integrantes: dois professores coordenadores, uma professora gestora do projeto, quatro professoras colaboradoras externas e cinco alunos bolsistas (equipe de trabalho). Os participantes foram 60 crianças, de ambos os sexos, com idades entre 3 e 6 anos, sendo 40 das turmas regulares de 4 e 5 anos do Centro de Educação Infantil Criarte-UFES e 20 crianças com deficiência (autismo e síndrome de Down), oriundas do Centro de Atenção Psicossocial Infante-Juvenil de Vitória e Serra (CAPSi-Vitória e Serra), Associação dos Amigos dos Autistas do Espírito Santo (Amaes) e comunidade da Grande Vitória.

Para a realização do Earte, criamos um grupo no aplicativo de mensagens instantâneo WhatsApp®, com o objetivo de manter o vínculo e a comunicação de nossa equipe de trabalho com as famílias das crianças com deficiência/autismo da comunidade externa a Ufes. A partir dessa iniciativa, passamos a planejar e produzir videoaulas, a serem postadas todas as terças-feiras, entre 8 e 18 horas, aos familiares nesse aplicativo e na página do Facebook® do Laefa/Ufes (para aqueles familiares com dificuldade de memória no celular poderem acessar a informação pela rede de internet), para que eles as desenvolvessem com seus/suas filhos/as, registrando-as por imagens (fotos e vídeos curtos) e postando de volta no grupo do WhatsApp®, como forma de socialização, troca de experiência e feedback da mediação realizada.

No caso das crianças do CEI Criarte/Ufes (comunidade interna), as videoaulas produzidas também foram enviadas por meio de aplicativo WhatsApp®, direto para a diretora da instituição, que, por sua vez, repassava para os familiares das crianças do grupo 4 e 5 anos, para que os familiares as desenvolvessem com

seus/suas filhos/as em casa, procedendo da mesma forma em relação ao retorno das informações.

As videoaulas foram organizadas com base nos conteúdos e objetivos propostos. As atividades foram elaboradas utilizando como estratégia de ensino a técnica de ginástica historiada,⁵ que consiste em elaborar um roteiro referente a uma história do universo infantil, por exemplo, Peter Pan e o Capitão Gancho. Inicia a contação da história, levando os alunos ao imaginário, passando por estações – locais com atividades organizadas para eles, por exemplo: realizam rolamentos, para entrar no barco do Capitão Gancho e na outra estação, recebem espadas confeccionadas com jornal, para travar uma batalha com os piratas e assim sucessivamente, explorando os conteúdos de forma lúdica. Para cada aula, organizamos uma história diferente ou incrementamos a história já realizada. Essa estratégia possibilita explorar e desenvolver na criança a linguagem, expressão, comunicação, imaginação, criatividade e movimentos variados e lúdicos, dando sentido/significado às suas ações na brincadeira.

Somado a isso, há o momento da confecção dos materiais com a criança para produção do ambiente de brincadeira, momento em que são trabalhadas as habilidades motoras finas, manipulativas, importantes para o desenvolvimento da escrita. Ainda, na execução da brincadeira, o aprendizado e desenvolvimento dos movimentos básicos de andar, correr, saltar, arremessar, equilibrar, manipular, subir, descer, rebater, chutar, receber a bola ou outro objeto lançado etc., com uso ou não de aparelhos, ampliando as possibilidades de a criança sentir, pensar e agir no mundo.

Para finalização da aula, planejamos o momento festivo, com o tema explorando o universo da música, sempre apresentando para a criança um videoclipe com cantigas e imagens alusivas ao tema da aula. Nessa atividade, os familiares podem explorar com as crianças a expressão corporal (imitar movimento dos personagens, dançar e o se-movimentar livre e dirigido) e a linguagem (conversar com as crianças sobre o tema presente na música, os personagens, objetos, lugares etc.; desenhar e pintar; cantar a música ou refrão).

5 A ginástica historiada se configura em uma reprodução corporal de uma contação de histórias. Assim, a ginástica historiada possibilita realizar a articulação entre literatura e movimento. Ela vem possibilitar a criança a aflorar sua imaginação, por meio da escolha de um personagem, de um cenário, vivenciando e conhecendo um mundo que, na sua vida real, não seria possível.

Os familiares, ao receberem as videoaulas, organizavam-se no tempo-espaço possível a cada um para executar as brincadeiras estruturadas e planejadas para as crianças, fazendo uso dos recursos materiais disponíveis em casa e confeccionando outros. Com a brincadeira estruturada, iniciavam a ação mediadora com a criança, sendo orientados a exercerem a função de brinquedistas, aqueles que organizam, incentivam e compartilham a brincadeira com ela, alargando suas possibilidades de sentir, pensar e agir na ação lúdica sugerida.

Na medida em que os familiares postavam no WhatsApp® o registro por imagem das atividades realizadas com as crianças, os coordenadores da equipe de trabalho realizavam comentários personalizados e gerais, visando orientar e potencializar a ação mediadora deles. Ademais, os integrantes da equipe de trabalho ficavam responsáveis em realizar a tutoria na orientação de uma a duas famílias, fazendo chamadas telefônicas pelo menos uma vez a cada quinze dias, dependendo da necessidade, com o objetivo de uma orientação e escuta sensível desses membros familiares, tornando mais humana nossa relação e reduzindo o estresse e a ansiedade deles.

Como forma de orientar os familiares na mediação das brincadeiras com as crianças em casa, foram organizados vídeos de curta duração (cinco a sete minutos), versando sobre a mediação pedagógica; aspectos relacionais da criança na brincadeira; a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil; aprendizagem e desenvolvimento; dentre outros. O propósito dessa ação pedagógica foi subsidiar os familiares com o conhecimento teórico-prático importante sobre criança, brincadeira e desenvolvimento infantil, formando-os para exercerem a função de brinquedistas, para melhor atuarem na organização e execução das brincadeiras com seus/suas filhos/as em casa. Esses temas foram estudados e sintetizados pelos professores e acadêmicos designados para organizá-los em até duas páginas digitalizadas, para serem transmitidos aos familiares na forma de vídeo-orientação, com o tempo de mais ou menos cinco minutos, postados quinzenalmente, todas as sextas-feiras, entre 8 e 18 horas.

Os encontros da equipe de trabalho para planejamento, avaliação e estudos ocorriam todas as terças-feiras, das 14 às 17 horas, realizados por meio da plataforma virtual Google Meet®. Nas quintas-feiras, também das 14 às 17 horas, havia reunião de planejamento e grupo de estudos, versando sobre temas relacionados aos conteúdos ministrados e sobre a brincadeira e o desenvolvimento infantil.

Os acadêmicos e as colaboradoras externas participantes do projeto atuaram da seguinte forma: no planejamento, avaliação, organização das videoaulas e postagem aos familiares, por meio das redes sociais WhatsApp® e Facebook®; na orientação dos familiares pela rede social do WhatsApp® e por chamadas telefônicas sobre as brincadeiras desenvolvidas com seus filhos/as; no estudo e elaboração de texto síntese e organização de vídeo curto, com fundamentos teórico-práticos sobre criança, desenvolvimento infantil e brincadeira, com o objetivo de dar formação aos familiares para exercer o papel de brinquedista junto à criança; na indicação, leitura crítica, fichamento e discussão de texto científico em grupo de estudo; nas reuniões da equipe de trabalho (planejamento coletivo colaborativo) e no registro das informações para o relatório de extensão.

A prática pedagógica foi desenvolvida com base na abordagem crítico-superadora (SOARES *et al.*, 1992) e no trabalho de orientação às práticas inclusivas em Educação Física desenvolvidas por Chicon (2005, 2013, 2020, 2021), em relação aos procedimentos de organização, planejamento, avaliação, fundamentação e execução das aulas.

Estratégias de ensino:

- a. dialogar constantemente com os familiares por meio do aplicativo WhatsApp®, do Facebook®, chamadas telefônicas e vídeo-orientação;
- b. elaborar atividades tendo como estratégia a ginástica historiada;
- c. produzir videoaulas e vídeo-orientação aos familiares;
- d. utilizar brinquedos e recursos materiais presentes em casa;
- e. planejar e confeccionar objetos e indumentárias (chapéus, espadas, fitas);
- f. formar e orientar os familiares para exercer a ação mediadora nas brincadeiras com os/as seus/suas filhos/as em casa;
- g. indicar videoclipes de músicas infantis para o desenvolvimento da linguagem e do se-movimentar da criança.

Avaliação

O processo de intervenção com os participantes foi avaliado semanalmente pela equipe de trabalho nas reuniões de planejamento. Essa forma de avaliação qualitativa possibilitou analisar se os objetivos foram ou não alcançados para subsidiar a equipe de trabalho na tomada de decisão sobre o realinhamento ou não da prática pedagógica. Avaliamos, também, o processo pedagógico desenvolvido por meio de um questionário dirigido aos familiares, organizado e enviado pelo aplicativo *Google Forms*, com o objetivo de analisar o grau de satisfação deles com as atividades postadas, a interação na realização das brincadeiras com os/as filhos/as em casa e o se-movimentar das crianças em casa.

Recursos materiais

Recursos materiais existentes e disponíveis na casa dos familiares — fita crepe, balde, bolas de papel, pincéis, cabo de vassoura, tesoura, parede, brinquedos, fitas, panos, tapetes, copos descartáveis, latas, potes de iogurte, celular, meio fio, canetas hidrocor, quintal, objetos naturais etc. Recursos digitais — celulares e computadores.

O saber-fazer das práticas brincantes e a proposta de atividades lúdicas inclusivas para crianças de 3 a 6 anos

José Francisco Chicon
Maria das Graças Carvalho Silva de Sá
Gabriela de Vilhena Muraca
Fabiana Zanol Araújo
Flaviane Lopes Siqueira Salles
Suzana Azevedo Feltmann Silva
Mônica Frigini Siqueira
Tatiana Maria de Souza
Thierry Pinheiro Nobre
Iago Peruchi da Cunha
Wendalla Souza Reis
Paula Natalia Moreira

Neste capítulo, apresentamos, em primeiro plano, os textos e vídeo-orientação direcionados aos familiares, com o objetivo de subsidiá-los em relação ao conhecimento sobre criança, brincadeira e desenvolvimento infantil, para que, na dimensão da ação mediadora com a criança, ao exercerem a função de brinquedistas, tivessem consciência da importância de seu papel no aprendizado e desenvolvimento dela. Alternadamente, em segundo plano, apresentamos a descrição das aulas e as videoaulas, documentos nos quais as atividades lúdicas estão organizadas para serem apropriadas e desenvolvidas com as crianças em casa ou em outros ambientes de intervenção. Procedemos, assim, sucessivamente, com os outros textos de orientação e aulas.

Texto 1: Apresentação do ensino-aprendizagem remoto temporário e emergencial (Earte)

Olá, Pessoal. Antes de tudo, queremos dizer que estamos muito felizes de ter todos vocês conosco. Também queremos dizer que a participação, compromisso e envolvimento de vocês na realização e postagem de fotos ou vídeo curtos das atividades desenvolvidas com as crianças é fundamental para o planejamento, execução e avaliação da proposta pedagógica.

Vamos realizar a postagem de uma atividade a ser executada com as crianças todas as terças-feiras, encaminhando uma videoaula de mais ou menos cinco minutos. Às sextas-feiras, quinzenalmente, vamos enviar um vídeo-orientação, direcionados a vocês familiares. O conteúdo visa esclarecer e orientar vocês dos fundamentos teóricos que nos servem de guia para compreender a criança, a brincadeira e o desenvolvimento infantil.

Nossa proposta pedagógica para esse semestre se iniciou em fevereiro e irá até o final de maio, pautada no tema/conteúdo de ensino *esporte adaptado* — ênfase nas quatro modalidades: futebol de cinco, bocha adaptada, *goalball* e vôlei sentado, sempre fazendo a transposição didática para o nível de aprendizado e de desenvolvimento das crianças na Educação Infantil. O que norteia as atividades lúdicas planejadas é o desenvolvimento dos movimentos básicos de andar, correr, saltar, lançar, arremessar, equilibrar, chutar, quicar, bater, rebater, subir, descer, girar, rolar, balançar e outros.

Para a realização dessas atividades/brincadeiras com seus filhos/as, vocês precisam assumir o papel de brinqueadista. O que é o brinqueadista? É aquele que assume o papel de organizar, promover, compartilhar, incentivar e enriquecer a experiência lúdica da criança. A preocupação maior de vocês na relação com a criança é proporcionar a brincadeira, o momento lúdico, brincar junto, incentivar e levá-la a se divertir.

Nós sugerimos uma atividade/brincadeira, mas vocês podem criar variações, usar os materiais disponíveis em casa, fazer as transformações que quiserem para facilitar o envolvimento e participação de seus filhos/as. O importante é

que as crianças brinquem e que vocês brinquem com elas. Tirem um tempo para brincar a partir das nossas atividades.

Na organização da brincadeira, temos a preocupação com o desenvolvimento da linguagem e da comunicação com/da criança, procurando dar sentido e significado à ação dela e, também, para facilitar a orientação da brincadeira por vocês.

As videoaulas são organizadas com base nos conteúdos e objetivos propostos. No exemplo narrado na sequência, estamos trabalhando os movimentos básicos relacionados ao esporte com bola, denominado bocha adaptada.

As atividades são elaboradas utilizando como estratégia de ensino a técnica de ginástica historiada, que consiste em elaborar um roteiro referente a uma história do universo infantil. Por exemplo: o desenho animado de Pocoyo e sua turma. Inicia a contação da história, levando as crianças ao imaginário, narrando que Pocoyo e seus amigos estavam no campo jogando futebol, quando caiu um foguete ali próximo. Eles se aproximaram e de dentro do foguete saiu um bichinho verde pedindo ajuda para voltar para casa. Então, para ajudá-lo, Pocoyo e seus amigos construíram um foguete novinho, mas ficou faltando os pregadores de energia (pregador de roupa) para ele voar. Para conseguir esses objetos, eles tinham que realizar duas tarefas: a) a criança a partir de certa distância (um metro e meio mais ou menos), deverá lançar um objeto de pelúcia para dentro de um círculo desenhado no chão. Conseguindo acertar, mantendo o objeto lançado dentro do círculo, ganha um pregador de energia; b) A mesma situação anterior, porém, rolando uma bola de meia. A bola deverá parar dentro do círculo. Repetirá a tarefa duas vezes cada uma, obtendo no total quatro pregadores de energia. De posse dos objetos, a criança é direcionada para o foguete, fixa os pregadores de energia para que ele possa voar e levar o bichinho verde de volta a sua casa. Ao conseguir ajudar o amiguinho, Pocoyo e sua turma colocam o videoclipe de música infantil e festejam — dançando, cantando, imitando os movimentos e criando movimentos novos.

Para cada aula, organizamos uma história diferente ou incrementamos a história já realizada. Essa estratégia possibilita explorar e desenvolver na criança a linguagem, expressão, comunicação, imaginação, criatividade e movimentos variados e lúdicos, dando sentido/significado às suas ações na brincadeira.

Mas, você pode se perguntar: e se a criança, em seu estágio de desenvolvimento, ainda não brinca de faz de conta? Bem, nesse caso, precisamos entender que é necessário colocar a criança em contato com esse tipo de brincadeira,

mesmo que ainda não reconheça. Porque só em contato com essa experiência socioeducativa que ela vai, no decorrer do seu processo de desenvolvimento, conseguir reconhecer. E quando isso acontecer, observem, será o sinal de um grande salto qualitativo em sua relação com o meio social.

Somado a isso, tem o momento da confecção dos materiais com a criança para produção do ambiente de brincadeira, momento em que são trabalhadas as habilidades motoras finas, manipulativas, importantes para o desenvolvimento da escrita.

Na parte principal da aula, na execução da brincadeira, há o aprendizado e desenvolvimento dos movimentos básicos de andar, correr, saltar, arremessar, lançar, equilibrar, manipular, subir, descer, rolar, rebater, chutar, receber a bola ou outro objeto lançado etc., com uso ou não de aparelhos, ampliando as possibilidades de a criança sentir, pensar e agir no mundo.

Para finalização da aula, planejamos o momento festivo, com o tema “explorando o universo da música”, sempre apresentando para a criança um videoclipe com cantigas e imagens alusivas ao conteúdo da aula. A ideia posta para esse momento cumpre esse papel de colocá-las em contato com o universo da música, cabendo a vocês, familiares, mediar essa relação da melhor maneira possível (cantando, dançando, imitando movimentos, conversando sobre os personagens e objetos que aparecem na tela, propondo fazer desenhos e pintar, confeccionar instrumentos musicais etc.). É a partir dessa relação entre o gesto e o som que a criança — ouvindo, cantando, imitando, dançando — constrói seu conhecimento sobre música. O objetivo é explorar as diferentes formas de linguagem, comunicação e expressão.

Na educação física, é primordial que a criança faça mais vezes o movimento, repita a brincadeira, tente de novo, porque só aprendemos o movimento fazendo, pela repetição.

Agradecemos muito. Um forte abraço.

Então, vamos brincar!

**Assista ao vídeo-orientação referente ao texto no link
ou no QR Code abaixo:**

Vídeo 1 – Apresentação do ensino-aprendizagem remoto
temporário e emergencial (Earte)



Fonte: <https://youtu.be/brGvvX2mkSI>.

Aula 1

Conteúdo: Esporte adaptado.

Subtema: Futebol de cinco.

Contexto baseado no desenho do Pocoyo e sua turma (ginástica/brincadeira historiada) – Brincando de futebol e quebra-cabeça.

Objetivos

- desenvolver os movimentos básicos de andar, correr, saltar, lançar, arremessar, rolar, girar, equilibrar, bater, rebater, manipular objetos, subir, descer e outros;
- promover atividade lúdica com bola, relacionada à modalidade futebol de cinco;
- aprimorar os movimentos básicos de passe, chute e condução de bola;
- contextualizar as atividades lúdicas por meio de personagens da cultura infantil, para que as crianças encontrem sentido e significado em suas ações na brincadeira;
- interagir com os colegas e familiares na realização de brincadeiras;
- conhecer e respeitar as regras das brincadeiras com bola;
- explorar experiências corporais, rítmicas e de comunicação por meio da música (dançando, cantando e criando movimentos);
- ampliar o acervo cultural da criança por meio de brincadeiras, vídeos, desenhos animados e literatura infantil;
- desenvolver as habilidades manuais na confecção de materiais para organização das brincadeiras;
- explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).

Introdução

Pocoyo e sua turma, após voltarem das férias, resolvem brincar de quebra-cabeça. Mas, para que eles tenham acesso às peças desse brinquedo, precisam realizar algumas tarefas relacionadas ao futebol de cinco. O desenho animado indicado na nota de rodapé⁶ mostra-os jogando futebol. Então, vamos ajudar o Pocoyo a conseguir as peças do quebra-cabeça?

Os personagens na brincadeira

Na situação da brincadeira, a criança representará Pocoyo e o/a brincadista (o familiar) um dos seus amigos. Na tentativa de aproximação com esses personagens, faremos uso de vestimentas da cor azul, por exemplo, uma faixa no braço, no punho, uma bandana, uma camisa, explorando diversas possibilidades do que vestir.

O cenário

O quebra-cabeça será confeccionado a partir da imagem do Pocoyo em uma folha de papel A4 ou outro desenho do interesse da criança. Esse desenho deve ser recortado em seis partes, formando as peças do brinquedo.

Um gol deve ser demarcado usando duas cadeiras, uma ao lado da outra a uma distância de 1m. Também deve ser demarcada uma área de gol de 1m.

Brincadeira

Para conseguir as peças do quebra-cabeça, a criança deve ser desafiada a realizar três tarefas:

- a. chute e troca de passes com a bola no chão — a criança deve ser orientada pelo/a brincadista (familiar) a chutar a bola de soprar livremente

6 Essa história pode ser ilustrada com o vídeo do desenho do Pocoyo. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=H_hwvN7tzsU. Acesso em: 10 mar. 2021.

pelo espaço e, em seguida, trocar passes com o adulto. Ao fazer isso, recebe duas peças do quebra-cabeça;

- b. chute e troca de passes com a bola de soprar no ar — a criança deve ser orientada a segurar a bola de soprar na mão, soltar e chutar antes que ela toque o piso e, em seguida, o mesmo movimento na troca de passes com o/a brincadista. Ao fazer isso, recebe duas peças do quebra-cabeça;
- c. conduzir a bola até o gol — a criança posicionada a dois metros de distância do gol deve ser orientada a deslocar-se em sua direção, conduzindo a bola de soprar com leve toque dos pés, até chegar ao gol. Ao realizar o movimento duas vezes, recebe as duas últimas peças do quebra-cabeça.

Ao conseguir as seis peças do jogo, a criança deve ser orientada a sentar à mesa ou no chão e montar o quebra-cabeça, identificando a imagem que formou. Em seguida, a criança deve ser estimulada a comemorar o fato de ter conseguido superar os desafios apresentados, sendo direcionada para o momento festivo, quando deve ser explorado o videoclipe de músicas infantis.

Momento festivo

A ideia posta para esse momento cumpre esse papel de colocar a criança em contato com o universo da música, cabendo a vocês, familiares, mediar essa relação da melhor maneira possível (cantando, dançando, imitando movimentos, conversando sobre os personagens e objetos que aparecem na tela, propondo fazer desenhos e pintar, confeccionar instrumentos musicais etc.). É a partir dessa relação entre o gesto e o som que a criança — ouvindo, cantando, imitando, dançando — constrói seu conhecimento sobre música, expressão corporal e linguagem.

Materiais

Bola de soprar, fita crepe, duas cadeiras, folha de papel A4 com imagem para o quebra-cabeça, tesoura, algum acessório na cor azul para usar no corpo, representativo da turma do Pocoyo (faixa de tecido na cor azul para colocar no braço ou na cabeça, camisa, boné).

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

Vídeo 2 – Aula 1: brincando de futebol



Fonte: https://youtu.be/re_mRJBwUec.

Link do videoclipe:

Vídeo 3 – Mundo Bitá: Palco de Brinquedos



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=M71yKfSkyJA>.

Aula 2

Conteúdo: Esporte adaptado.

Subtema: Futebol de cinco.

Contexto baseado no desenho do Pocoyo e sua turma (ginástica/brincadeira historiada) – Brincando de chutar a bola e comemorar com o pompom.

Objetivos

- desenvolver os movimentos básicos de andar, correr, saltar, lançar, arremessar, rolar, girar, equilibrar, bater, rebater, manipular objetos, subir, descer e outros;
- promover atividade lúdica com bola, relacionada à modalidade futebol de cinco;
- aprimorar os movimentos básicos de passar a bola e chutar em direção ao gol;
- contextualizar as atividades lúdicas por meio de personagens da cultura infantil, para que as crianças encontrem sentido e significado em suas ações na brincadeira;
- interagir com os colegas e familiares na realização de brincadeiras;
- conhecer e respeitar as regras das brincadeiras com bola;
- explorar experiências corporais, rítmicas e de comunicação por meio da música (dançando, cantando e criando movimentos);
- ampliar o acervo cultural da criança por meio de brincadeiras, vídeos, desenhos animados e literatura infantil;
- desenvolver as habilidades manuais na confecção de materiais para organização das brincadeiras;

- explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).

Introdução

Na aula anterior, Pocoyo e sua turma tiveram que realizar algumas tarefas para conseguir as peças do quebra-cabeça. Na aula de hoje, vamos iniciar a proposta de atividade com um vídeo do Pocoyo,⁷ que ilustrará o momento e os movimentos da brincadeira. Nesta aula, Pocoyo, vestindo um uniforme azul, joga contra o time da Nina. O desenho animado ilustra a cobrança de um pênalti que foi cobrado pelo time da Nina, que acaba vencendo a competição e ganhando o troféu. Porém, Pocoyo demonstra tristeza, e Nina, na tentativa de animá-lo, sugere realizar um treino de chutar a bola no gol entre amigos. Vamos ajudar o Pocoyo nessa proposta da Nina?

Os personagens na brincadeira

Na situação da brincadeira, a criança representará Pocoyo e o/a brincadista (o familiar) um dos seus amigos. Na tentativa de aproximação com esses personagens, faremos uso de vestimentas da cor azul, por exemplo, uma faixa no braço, no punho, uma bandana, uma camisa, explorando diversas possibilidades do que vestir.

Brincadeira

Nesse primeiro momento, após assistir ao vídeo do Pocoyo, a criança e o brincadista posicionam-se de frente um para o outro, separados por uma pequena distância, para realizar passes com a bola, por aproximadamente quatro vezes, sendo duas para cada um. Em caso de dificuldades na realização do movimento inicial, o brincadista auxilia a criança posicionando a bola e incentivando-a a tocar a bola.

7 Essa história pode ser ilustrada com o vídeo do desenho do Pocoyo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4rDLgLqY1FE>. Acesso em: 10 mar. 2021.

Em seguida, após demarcar o local do gol com dois frascos de refrigerante ou outro objeto, o brinquedista deve utilizar copos descartáveis, garrafas pets ou outro objeto (três) para definir um percurso de aproximadamente dois metros, a ser realizado pela criança em zig-zag antes de chutar a bola, que estará posicionada ao final do percurso, afastada dois metros do gol. A criança deverá andar em zig-zag, desviando dos objetos até se aproximar da bola, momento em que deve chutar a bola em direção ao gol. É importante que o brinquedista auxilie a criança, caso apresente dificuldade.

Por último, o desafio dos pênaltis. Com a bola parada e localizada a dois metros do gol, a criança deverá chutá-la em direção a ele, tendo o brinquedista a função de goleiro. Essa situação só irá ocorrer caso a criança tenha autonomia para realizar a cobrança dos pênaltis. Caso a criança precise ser auxiliada nessa tarefa, o brinquedista deverá fazê-lo, colocando na função de goleiro uma terceira pessoa, se houver, ou mesmo um bichinho de pelúcia ou outro objeto para representá-lo, podendo repetir a cobrança, conforme o interesse da criança.

Após esse momento, sugerimos deixar a criança livre com a bola, vivenciando outros movimentos possíveis no futebol, em uma relação de interação entre os participantes da brincadeira.

Ao encerrar essas brincadeiras, a criança deve ser estimulada a comemorar o fato de ter conseguido realizar o treino de chute a gol, conforme combinado com a Nina, sendo direcionada para o momento festivo, quando deve ser explorado o videoclipe de músicas infantis.

Momento festivo

A ideia posta para esse momento cumpre esse papel de colocar a criança em contato com o universo da música, cabendo a vocês, familiares, mediarem essa relação da melhor maneira possível (cantando, dançando, imitando movimentos, conversando sobre os personagens e objetos que aparecem na tela, propondo fazer desenhos e pintar, confeccionar instrumentos musicais etc.). É a partir dessa relação entre o gesto e o som que a criança — ouvindo, cantando, imitando, dançando — constrói seu conhecimento sobre música, expressão corporal e linguagem.

Para esse momento, propomos a confecção de pompons,⁸ utilizando papel crepom colorido, cortando pequenas tiras, enrolando a parte não cortada e fixando com durex.

Materiais

Garrafas pet, copos descartáveis, papel crepom, fita adesiva, tesoura, bola e algum acessório na cor azul para usar no corpo, representativo da turma do Pocoyo (faixa de tecido na cor azul para colocar no braço ou na cabeça, camisa, boné).

8 A orientação sobre a produção do pompom pode ser vista no seguinte vídeo, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0D5qnhQUNM4>. Acesso em: 13 abr. 2021.

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

Vídeo 4 – Aula 2: futebol e pênaltis



Fonte: <https://youtu.be/OdINuu5tsRw>.

Link do videoclipe:

Vídeo 5 – Mundo Bitá - O Esporte que Escolher



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=DRPx8bd80hE>.

Texto 2: Diálogo sobre a programação infantil dos meios midiáticos e a brincadeira⁹

Em nossa conversa, vamos dialogar sobre a programação infantil dos meios midiáticos e a brincadeira. Pensar na criança exige um olhar crítico sobre suas experiências sociais que a cada dia se tornam mais complexas. Convivemos cada vez mais com imagens digitais que perpassam o desenvolvimento infantil e são assimiladas pela criança de diferentes formas, promovendo novas experiências, novas maneiras de ela perceber o mundo e a si própria. A cultura contemporânea tem a imagem como forma de expressão mais intensa, e a criança imersa nesse contexto social tem seus comportamentos influenciados por essa imersão.

Os desenhos animados da programação infantil dos meios midiáticos, com os personagens transformados em brinquedo pela indústria e com sua dimensão simbólica, merecem uma análise no que diz respeito ao seu papel na cultura infantil. Quando uma criança elege um personagem da televisão como conteúdo da sua brincadeira, por exemplo, Pocoyo e sua turma; Homem aranha, ela tem a possibilidade de manipular e se apropriar dos variados comportamentos sociais, por meio da imaginação. Com isso, ao utilizar valores como o bem e o mal e ao brincar com os sentimentos ou até mesmo com a possibilidade de ser um herói como aquele que viu na televisão, a criança preenche seus desejos e comportamentos individuais (cognitivos, socioafetivos, motores, imaginários e linguísticos) com os conteúdos sociais ali ofertados.

Nesse raciocínio, surpreendemo-nos com a transformação de uma criança ao brincar com um personagem presente na programação infantil dos meios midiáticos. Pois os filmes, desenhos animados, contação de histórias, músicas infantis, teatro, literatura infantil, cinema e tudo mais que faz parte do universo cultural para a infância servem para enriquecer e ampliar o repertório de possibilidades do infante na realização de brincadeiras. Logo, a programação infantil dos meios midiáticos não se opõe à brincadeira, mas a alimenta, influencia e a estrutura, na medida em que ela surge daquilo com o que a criança é confrontada, de suas experiências vivenciais (BROUGÈRE, 1995a).

9 Texto referência: BROUGÈRE, Gilles. Brincadeira, brinquedos e televisão. In: BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. Tradução de Maria Alice A. de Sampaio Dória. São Paulo: Cortez, 1995a. p. 50-60. (Coleção questões da nossa época, v. 43).

Na verdade, as brincadeiras ganham mais colorido, mais emoção, espírito de aventura, ampliam a linguagem, a expressão corporal, quando apresentados às crianças na pele de personagens, por exemplo, as aventuras de Pocoyo e sua turma. Complementarmente, o uso de fantasias e adereços, música e objetos adequados à situação estimulam a ação das crianças e enriquecem suas brincadeiras, tornando-as mais emocionantes e divertidas.

O imaginário midiático interage com a cultura de movimento das crianças, tornando-se um suporte para as brincadeiras. Essas imagens tornam-se, para ela, matéria-prima para o mundo da imaginação e da fantasia.

Reforçamos a importância da presença de um adulto brincando com a criança e cuidando para que ela compreenda melhor essa cultura que está sendo oferecida pelos meios digitais. Assim, a ação dos adultos, ao atuarem como mediadores durante a brincadeira, deve ser a de problematizar, dialogar sobre as cenas assistidas nos desenhos animados, em vídeos de músicas infantis, estimulando a linguagem ao conversar sobre os personagens, objetos, situações e novas formas de interagir com o meio social. O universo simbólico das crianças é recheado de conteúdos midiáticos e podemos utilizá-los como mais um instrumento de mediação para o aprendizado e desenvolvimento infantil.

Afinal, a criança aprende e aprende melhor brincando.

Então, vamos brincar!

**Assista ao vídeo-orientação referente ao texto no link
ou no QR Code abaixo:**

Vídeo 6 – Diálogo sobre a programação infantil dos
meios midiáticos e a brincadeira



Fonte: <https://youtu.be/ntOyT-NhA1U>.

Aula 3

Conteúdo: Esporte adaptado.

Subtema: Bocha adaptada.

Contexto baseado no desenho do Pocoyo e sua turma (ginástica/brincadeira historiada) – Brincando de ajudar o bichinho verde (Aliens – personagem da turma do Pocoyo) a retornar ao seu planeta.

Objetivos

- desenvolver os movimentos básicos de andar, correr, saltar, lançar, arremessar, rolar, girar, equilibrar, bater, rebater, manipular objetos, subir, descer e outros;
- promover atividade lúdica com bola, relacionada à modalidade bocha adaptada;
- aprimorar a coordenação motora em relação ao movimento de rolar e lançar a bola em direção ao alvo;
- contextualizar as atividades lúdicas por meio de personagens da cultura infantil, para que as crianças encontrem sentido e significado em suas ações na brincadeira;
- interagir com os colegas e familiares na realização de brincadeiras;
- conhecer e respeitar as regras das brincadeiras com bola;
- explorar experiências corporais, rítmicas e de comunicação por meio da música (dançando, cantando e criando movimentos);
- ampliar o acervo cultural da criança por meio de brincadeiras, vídeos, desenhos animados e literatura infantil;
- desenvolver as habilidades manuais na confecção de materiais para organização das brincadeiras;

- explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).

Introdução

Na aula anterior, Pocoyo ficou triste na competição de pênaltis, mas foi animado por Nina ao participar de um treino de chutes a gol. Na aula de hoje, Pocoyo e seus amigos estavam em um campo de futebol, quando observaram a queda de um foguete.¹⁰ Eles se aproximaram do foguete e viram sair de dentro dele um bichinho verde (o Aliens). O bichinho assustado foi bem recebido pela turma do Pocoyo e ficaram amigos. Ele, então, pede ajuda para voltar para sua casa. Pocoyo e seus amigos construíram um foguete novinho, mas, ainda faltava os pregadores de energia (pregadores de roupa coloridos) para ele decolar. Então, para conseguir essa energia, precisavam realizar duas tarefas.

Os personagens na brincadeira

Na situação da brincadeira, a criança representará Pocoyo e o/a brincadista (o familiar) um dos seus amigos. Na tentativa de aproximação com esses personagens, faremos uso de vestimentas da cor azul, por exemplo, uma faixa no braço, no punho, uma bandana, uma camisa, explorando diversas possibilidades do que vestir.

O cenário

Para representar o foguete, utilizar um faixa de tecido de TNT sustentado por alguns objetos, simulando o formato de uma cabana. Também pode utilizar lençóis e objetos da própria casa, como mesas e cadeiras.

Para compor o cenário, uma fita adesiva colada no piso delimitará a distância da criança em relação ao alvo. Por sua vez, o alvo será confeccionado a partir de duas folhas de papel A4, pintado com o giz de cera na cor escolhida por ela.

¹⁰ Essa história pode ser ilustrada com o vídeo do desenho do Pocoyo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LWaSve1BwGk>. Acesso em: 10 mar. 2021.

Tanto o tamanho do alvo quanto a distância podem variar conforme as particularidades da criança.

Brincadeira

A criança deve ser posicionada em pé, segurando um bichinho de pelúcia de seu interesse, antes da linha feita com fita crepe no piso, demarcando a distância de aproximadamente um metro e meio em relação ao alvo colado no chão (duas folhas de papel A4 coloridas, pintadas pela própria criança, ou cartolina, ou outro objeto semelhante que sirva ao propósito).

Para conseguir os pregadores de energia, a criança deve ser desafiada a realizar duas tarefas:

- a. lançar o bichinho de pelúcia em direção ao alvo, de forma que fique sobre ele. Ao conseguir alcançar o objetivo, recebe um pregador de energia. Ela deve acertar o alvo por duas vezes, recebendo dois objetos;
- b. a mesma proposta anterior, porém, utilizando uma bola de meia (ou bola de jornal) em vez de usar a pelúcia. Nessa situação, a bola deve ser rolada pela criança para que pare sobre o alvo, recebendo, como na brincadeira anterior, um pregador de energia a cada acerto, até duas vezes. Assim, ao final da brincadeira, terá um total de quatro pregadores de energia.

De posse dos pregadores, a criança deve fixá-los no foguete (em qualquer parte que achar melhor) para que obtenha energia suficiente para decolar. Em seguida, ela e o/a brinquedista (familiar) devem entrar no foguete (cabana), assistindo ao videoclipe *Canção pro universo* do mundo Bitta, simulando a viagem para o planeta do bichinho verde (Aliens).

Quando a música do videoclipe terminar, o foguete terá aterrissado no planeta do Aliens. Nesse momento, o brinquedista deve incentivar a criança a comemorar o fato de ter salvado o bichinho verde, direcionando-a para o momento festivo, quando deve ser explorado o videoclipe de músicas infantis.

Momento festivo

A ideia posta para esse momento cumpre esse papel de colocar a criança em contato com o universo da música, cabendo a vocês, familiares, mediar essa relação da melhor maneira possível (cantando, dançando, imitando movimentos, conversando sobre os personagens e objetos que aparecem na tela, propondo fazer desenhos e pintar, confeccionar instrumentos musicais etc.). É a partir dessa relação entre o gesto e o som que a criança — ouvindo, cantando, imitando, dançando — constrói seu conhecimento sobre música, expressão corporal e linguagem.

Materiais

Duas folhas de papel A4 ou cartolina, giz de cera ou lápis de cor, fita crepe, tecido de TNT ou lençol para dar forma ao foguete, mesa, bichinho de pelúcia e bola de meia ou de jornal, algum acessório na cor azul para usar no corpo, representativo da turma do Pocoyo (faixa de tecido na cor azul para colocar no braço ou na cabeça, camisa, boné).

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

Vídeo 7 – Aula 3: pregadores de energia



Fonte: <https://youtu.be/a1QDzUVOROM>.

Link do videoclipe:

Vídeo 8 – Mundo Bitá: Canção pro Universo



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=EumDNDsW4RA>.

Aula 4

Conteúdo: Esporte adaptado.

Subtema: Bocha adaptada.

Contexto baseado no desenho do Pocoyo e sua turma (ginástica/brincadeira historiada) – brincando de resgatar a família do bichinho verde (Aliens).

Objetivos

- desenvolver os movimentos básicos de andar, correr, saltar, lançar, arremessar, rolar, girar, equilibrar, bater, rebater, manipular objetos, subir, descer e outros;
- promover atividade lúdica com bola, relacionada à modalidade bocha adaptada;
- aprimorar a coordenação motora em relação ao movimento de lançar a bola em direção ao alvo;
- contextualizar as atividades lúdicas por meio de personagens da cultura infantil, para que as crianças encontrem sentido e significado em suas ações na brincadeira;
- interagir com os colegas e familiares na realização de brincadeiras;
- conhecer e respeitar as regras das brincadeiras com bola;
- explorar experiências corporais, rítmicas e de comunicação por meio da música (dançando, cantando e criando movimentos);
- ampliar o acervo cultural da criança por meio de brincadeiras, vídeos, desenhos animados e literatura infantil;
- desenvolver as habilidades manuais na confecção de materiais para organização das brincadeiras;

- explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).

Introdução

Na aula anterior, Pocoyo e sua turma construíram um foguete, conquistaram os pregadores de energia e decolaram rumo ao planeta do Aliens. Ao pousar no local, foram informados de que três integrantes da família do bichinho verde haviam ficado presos no penhasco, porque a ponte que liga uma extremidade a outra quebrou. O vídeo do desenho do Pocoyo em nota¹¹ inspirou nossa história. Para salvá-los, precisavam conseguir os pedaços da ponte que estavam faltando para reconstruí-la. Vamos embarcar nessa aventura.

Os personagens na brincadeira

Na situação da brincadeira, a criança representará Pocoyo e o/a brincadista (o familiar) um dos seus amigos. Na tentativa de aproximação com esses personagens, faremos uso de vestimentas da cor azul, por exemplo, uma faixa no braço, no punho, uma bandana, uma camisa, explorando diversas possibilidades do que vestir.

Cenário

Para o cenário, vamos construir uma ponte, marcando o piso com duas faixas paralelas com fita crepe (50cm de largura e um metro de comprimento) e preenchendo o seu interior com recortes de papel cartão ou cartolina. Após, retiramos dois pedaços, deixando a ponte quebrada. Em uma das extremidades da ponte, colocaremos três bexigas de cor verde, representando a família do bichinho verde.

11 Essa história pode ser ilustrada com o vídeo do desenho do Pocoyo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CRNRlcyXxCO&t=124s>. Acesso em: 10 mar. 2021.

Brincadeira

A criança, de posse de três bolas de jornal ou de meia, deve ser posicionada em pé, antes da linha feita com fita crepe no piso, demarcando a distância de aproximadamente um metro e meio em relação ao alvo colocado no chão (um balde, uma caixa, uma cadeira ou outro objeto semelhante que sirva ao propósito).

Para conseguir os pedaços da ponte que estão faltando para consertá-la, a criança deve ser desafiada a realizar duas tarefas:

- a. rolar a bola de jornal ou de meia em direção ao alvo (balde ou caixa de papelão), de forma que ela entre na abertura e atinja o fundo do objeto. Ao conseguir alcançar o objetivo duas vezes, recebe um pedaço da ponte (recorte do papel cartão ou cartolina);
- b. a mesma proposta anterior, porém, dessa vez, tendo que acertar a bola duas vezes, no espaço entre os dois pés da cadeira, que deverá estar posicionada próxima a parede, para que a bola atinja esse fundo. Assim, ao final da brincadeira, terá conseguido os dois pedaços da ponte que está precisando.

De posse dos dois pedaços da ponte que estão faltando, a criança é incentivada pelo/a brincadista a consertar a ponte (montar o quebra-cabeça). Em seguida, ela é orientada a salvar um integrante da família do Aliens de cada vez, para evitar que a ponte quebre novamente por causa do peso. Além disso, ela também é orientada a passar pela ponte de três modos diferentes: a) pulando; b) girando; e c) do modo que quiser. Ao fazer isso, a criança terá salvado os integrantes da família do Aliens e todos são convidados a comemorar esse grande feito no momento festivo, explorando o videoclipe de músicas infantis.

Momento festivo

A ideia posta para esse momento cumpre esse papel de colocar a criança em contato com o universo da música, cabendo a vocês, familiares, mediar essa relação da melhor maneira possível (cantando, dançando, imitando movimentos, conversando sobre os personagens e objetos que aparecem na tela, propondo fazer desenhos e pintar, confeccionar instrumentos musicais etc.).

É a partir dessa relação entre o gesto e o som que a criança — ouvindo, cantando, imitando, dançando — constrói seu conhecimento sobre música, expressão corporal e linguagem.

Material

Bola de meia ou de jornal, balde ou caixa de papelão, papel cartão ou cartolina, fita crepe, balões na cor verde (de preferência para representar a família do Aliens), algum acessório na cor azul para usar no corpo, representativo da turma do Pocoyo (faixa de tecido na cor azul para colocar no braço ou na cabeça, camisa, boné).

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

Vídeo 9 – Aula 4: bichinho verde



Fonte: <https://youtu.be/h1bFhq1xwg>.

Link do videoclipe:

Vídeo 10 – Mundo Bitá: Canção pro Universo



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=EumDNDsW4RA>.

Texto 3: Informações e curiosidades sobre o personagem Pocoyo¹²

Durante a pandemia, a sociedade teve que se reinventar, e no Laboratório de Educação Física Adaptada (LAEFA) não foi diferente. Nossos encontros, que antes eram presenciais, acolhedores, divertidos e dinâmicos, deram lugar ao modelo de ensino a distância. Cada aula é pensada, discutida e elaborada coletivamente entre professores e estudantes do curso de Educação Física. Em um dos encontros de planejamento, escolhemos Pocoyo como personagem principal para contextualizar as aulas, por meio da técnica da ginástica historiada, que consiste em uma reprodução corporal de uma contação de histórias. Naquele momento, nem todos da equipe de trabalho sabiam quem era esse personagem, mas logo nos familiarizamos com esse menininho vestido de azul, de olhar doce e feitos interessantes.

Pocoyo é uma série de desenho animado infantil britânico-espanhol sobre um menino que se veste de azul e está cheio de curiosidades em conhecer as coisas do mundo. Ela surgiu em 2005 e originalmente foi exibida na Espanha. Seus criadores foram David Cantolla, Guillermo García e Luis Gallego. A ideia dos criadores era fazer um desenho inspirado no personagem de Charles Chaplin para as crianças, sendo algo simples, engraçado e com um senso de humor inteligente. Além disso, eles queriam criar o oposto do desenho do Teletubbies (falavam muito e tudo muito colorido) e totalmente diferente dos desenhos que eram famosos na época. Ao todo, são quatro temporadas com 52 episódios curtos, de aproximadamente seis a sete minutos. No Brasil, é possível assistir o desenho no *Netflix* e no *Youtube*. A série incentiva os espectadores a reconhecer as situações em que Pocoyo está e as coisas que estão acontecendo com ele ou ao seu redor (POCOYO..., [2022]).

Quando nós, a equipe de trabalho, fizemos a escolha por esse personagem e sua turma para incrementar e contextualizar as aulas planejadas para as crianças

12 Textos de referência:

WIKIPÉDIA. Enciclopédia virtual. **Pocoyo**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pocoyo>. Acesso em: 24 maio 2021.

CAMARGO, Ellen. 12 fatores para dizer que o Pocoyo é um autista. **Vale Mais RS**, 17 ago. 2020. Disponível em: https://www.valemaisrs.com.br/noticia_ver.php?news=1983. Acesso em: 27 jan. 2023.

com e sem deficiência/autismo, no projeto de extensão: *Brinquedoteca: aprender brincando em casa*, nos guiamos pelas seguintes observações:

As aventuras do Pocoyo e sua turma sempre são desenvolvidas com uma história explorando desafios coletivos e colaborativos. Os personagens passeiam por diversos cenários do faz de conta, brincando com as atividades relacionadas ao universo infantil. Nas histórias, exploram diferentes práticas corporais de movimento, como lutas, ginástica, esportes, brincadeiras, danças e ritmos com canções infantis. Nos episódios, os personagens exploram diferentes formas de comunicação: gestos, desenhos, sons. Os episódios são curtos e com histórias lúdicas e divertidas. Os produtores utilizam uma linguagem clara e explicativa, condizente com o público infantil.

Além disso, uma questão interessante sobre o desenho do Pocoyo é que, mesmo que não tenha nada concreto e afirmado pelos autores, de acordo com Camargo (2020), eles o fizeram muito similar à causa autista.

- Pocoyo é um menino de três anos. É uma idade na qual o autismo é reconhecido e o diagnóstico geralmente é emitido. Além disso, o sexo masculino é predominante;
- apesar de ser bastante curioso, não verbaliza com frequência;
- brinca muitas vezes sozinho;
- seu animal de estimação é a cachorra Loula. Assim como muitas crianças autistas, adora animais e interage muito bem com eles;
- sua roupa é toda azul, cor que simboliza o autismo;
- tem seu próprio jeito de brincar;
- O primeiro episódio chama-se “O Guarda-Chuva” (termo utilizado para definir o transtorno do espectro do autismo – TEA).

A turma do Pocoyo é constituída pelos seguintes personagens:

Ilustração 1 — Pocoyo e sua turma



Fonte: Disponível em: VALEMAISRS. Acesso em: 22 jun. 2021.

- Pato, melhor amigo do Pocoyo;
- Elly é uma elefanta cor-de-rosa que usa uma mochila azul e é mais velha que Pocoyo;
- Loula é a cachorrinha de estimação;
- Sonequita é uma gralha-azul muito dorminhoca;
- Soninho é filho da Sonequita e é bastante ativo e serelepe;
- Nina é uma menina com poderes especiais, aumenta de tamanho, possui um vestido verde e apareceu a partir da quarta temporada;
- Valentina é uma lagarta;
- Octopus é um polvo;
- Ball Orchestra é um trio composto por três seres de forma redonda;
- Aliens.

Conforme Camargo (2020), Pocoyo fala das coisas que dizem respeito ao dia a dia das crianças. Trata, portanto, da curiosidade, da franqueza, do interesse, da tolerância, do respeito e do amor, no fundo, dos valores fundamentais do ser humano. O fato é que, intencionalmente ou não, os produtores de Pocoyo criaram um personagem tão maravilhoso como nossos filhos, netos, sobrinhos e alunos. Ele mostra que uma criança no transtorno do espectro do autismo (TEA) não está alheia ao mundo, mas vê e compreende tudo de uma forma diferente, nem mais, nem menos, só diferente (CAMARGO, 2020).

Então, vamos brincar!

**Assista ao vídeo-orientação referente ao texto no link
ou no QR Code abaixo:**

Vídeo 11 – Informações e curiosidades sobre o personagem Pocoyo



Fonte: <https://youtu.be/dm5wfpOctXk>.

Aula 5

Conteúdo: Esporte adaptado.

Subtema: Bocha adaptada.

Contexto baseado no desenho do Pocoyo e sua turma (ginástica/brincadeira historiada) – brincando de pescaria com a turma do Pocoyo.

Objetivos

- desenvolver os movimentos básicos de andar, correr, saltar, lançar, arremessar, rolar, girar, equilibrar, bater, rebater, manipular objetos, subir, descer e outros;
- promover atividade lúdica com bola, relacionada à modalidade bocha adaptada;
- aprimorar a coordenação motora em relação ao movimento de rolar e lançar a bola em direção ao alvo;
- desenvolver movimentos manipulativos na ação de pescar e desembrulhar materiais;
- contextualizar as atividades lúdicas por meio de personagens da cultura infantil, para que as crianças encontrem sentido e significado em suas ações na brincadeira;
- interagir com os colegas e familiares na realização de brincadeiras;
- conhecer e respeitar as regras das brincadeiras com bola;
- explorar experiências corporais, rítmicas e de comunicação por meio da música (dançando, cantando e criando movimentos);
- ampliar o acervo cultural da criança por meio de brincadeiras, vídeos, desenhos animados e literatura infantil;

- desenvolver as habilidades manuais na confecção de materiais para organização das brincadeiras;
- explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).

Introdução

Na aula anterior, Pocoyo e sua turma resgataram os integrantes da família do bichinho verde (Aliens) que estavam presos em um penhasco. Feliz com o resgate bem-sucedido, o Aliens convidou a todos para um passeio de barco no rio da felicidade.¹³ No percurso, eles se depararam com vários peixes-bola e ficaram curiosos. O Aliens então contou a lenda dos peixes-bola, dizendo que são peixes que gostam de ser pescados, para que os pescadores retirem suas capas mágicas, lançando-os de volta ao rio sem as capas, ajudando-os a nadar mais rápidos.

A brincadeira se baseia no que diz a lenda do peixe-bola — a criança será desafiada a pescar, retirar a capa mágica e lançá-lo de volta para o rio da felicidade.

Os personagens na brincadeira

Na situação da brincadeira, a criança representará o Pocoyo e o/a brinquedista um dos seus amigos. Na tentativa de aproximação com esses personagens, faremos uso de vestimentas da cor azul, por exemplo, uma faixa no braço, no punho, uma bandana, uma camisa, explorando diversas possibilidades do que vestir.

O cenário

O cenário conta com o barco, que pode ser confeccionado com quatro cadeiras e dois colchonetes delimitando um espaço para que a criança e o/a brinquedista possam ficar dentro (o barco pode ser feito também com caixa de papelão, lençol, colchão, dentre outros recursos).

¹³ Essa história pode ser ilustrada com o vídeo do desenho do Pocoyo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zQ0vJKIKBb0>. Acesso em: 8 mar. 2021.

À frente do barco, organizar um rio representado pelo tecido de TNT na cor azul (pode ser substituído por lençol, edredom, colchão etc.). O rio deve ser colocado próximo à parede, para evitar que o peixe-bola, ao ser lançado pela criança, caia fora da água. Nesse rio, temos três peixes-bola — confeccionados com três bolas de meia ou jornal envolvidas com uma sacola plástica cada uma, de forma que, ao amarrar, sobrem duas “orelhas” grandes, que são as alças das sacolas. Essas alças servem para que a criança consiga pescar o peixe-bola com a sua varinha, encaixando a ponta dela na alça da sacola.

A varinha de pescar pode ser confeccionada com folha de papel A4 (jornal ou folha de caderno, pode ser um bastão, cabo de vassoura, varinha de bambu e galho de árvore, com um gancho na ponta), enrolando-as no formato de bastão e colando com fita crepe, até que ganhe a firmeza necessária. Ao concluir, curvar a ponta, formando um pequeno gancho, para facilitar a captura dos peixes.

Brincadeira

A brincadeira é baseada na lenda do peixe-bola contada pelo Aliens. Ela é dividida em três momentos:

- a. a criança deve estar dentro do barco com sua varinha de pescar. O/A brinquedista deve incentivá-la a pescar os três peixes-bola que estão posicionados dentro do rio, colocando o gancho da varinha na alça da sacola, de forma a trazer o peixe para dentro do barco;
- b. após pescar os três peixes, a criança deve ser orientada a retirar a capa mágica deles (desembrulhar o objeto);
- c. ao terminar de retirar a capa mágica dos peixes, deve ser orientada a lançá-los um a um de volta ao rio da felicidade, para que possam nadar mais rápido.

Ao devolver todos os peixes-bola ao rio, a criança deve ser orientada a comemorar esse grande feito no momento festivo, explorando o videoclipe de músicas infantis.

Momento festivo

A ideia posta para esse momento cumpre esse papel de colocar a criança em contato com o universo da música, cabendo a vocês, familiares, mediarem essa relação da melhor maneira possível (cantando, dançando, imitando movimentos, conversando sobre os personagens e objetos que aparecem na tela, propondo fazer desenhos e pintar, confeccionar instrumentos musicais etc.). É a partir dessa relação entre o gesto e o som que a criança — ouvindo, cantando, imitando, dançando — constrói seu conhecimento sobre música, expressão corporal e linguagem.

Material

Três bolas de meia ou de jornal, três sacolas plásticas, fita crepe, folha de papel A4 (folha de caderno ou jornal), Tecido de TNT na cor azul (lençol, edredom ou outros), quatro cadeiras, dois colchonetes (papelão, colchão, esteira), varinha de pescar (cabo de vassoura, bambu, galho de árvore), algum acessório na cor azul para usar no corpo, representativo da turma do Pocoyo (faixa de tecido na cor azul para colocar no braço ou na cabeça, camisa, boné).

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

Vídeo 12 – Aula 5: salvando o polvo



Fonte: https://youtu.be/8ojFz_Tj6N8.

Link do videoclipe:

Vídeo 13 – Mundo Bitá: Ciranda das Águas



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=haIOKhtP2yM>.

Aula 6

Conteúdo: Esporte adaptado.

Subtema: *Goalball*.

Contexto baseado no desenho do Pocoyo e sua turma (ginástica/brincadeira historiada).

Brincando de salvar o Octopus (personagem da turma do Pocoyo).

Objetivos

- desenvolver os movimentos básicos de andar, correr, saltar, lançar, arremessar, rolar, girar, equilibrar, bater, rebater, manipular objetos, subir, descer e outros;
- promover atividade lúdica com bola, relacionada à modalidade *goalball*;
- aprimorar a coordenação motora em relação ao movimento de rolar e lançar a bola em direção ao gol;
- contextualizar as atividades lúdicas por meio de personagens da cultura infantil, para que as crianças encontrem sentido e significado em suas ações na brincadeira;
- interagir com os colegas e familiares na realização de brincadeiras;
- conhecer e respeitar as regras das brincadeiras com bola;
- explorar experiências corporais, rítmicas e de comunicação por meio da música (dançando, cantando e criando movimentos);
- ampliar o acervo cultural da criança por meio de brincadeiras, vídeos, desenhos animados e literatura infantil;
- desenvolver as habilidades manuais na confecção de materiais para organização das brincadeiras;

- Explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).

Introdução

Na aula anterior, Pocoyo e sua turma ajudaram os peixes-bola a nadar mais rápido, retirando a capa mágica que os tornavam mais lentos. Na aula de hoje, Pocoyo e sua turma foram encontrar o seu amigo Octopus (polvo) no fundo do mar,¹⁴ pois era seu aniversário. Ao chegar ao local, Pocoyo foi informado de que o Octopus estava preso na rede dos pescadores e, para tirá-lo dessa armadilha, precisaria recuperar o chocalho mágico, que, combinado com a cantiga “Parabéns pra você”, liberta os animais marinhos da rede dos pescadores. Desse modo, para recuperar o chocalho mágico, precisavam enfrentar dois desafios.

Os personagens na brincadeira

Na situação da brincadeira, a criança representará Pocoyo e o/a brincadista (o familiar) um dos seus amigos. Na tentativa de aproximação com esses personagens, faremos uso de vestimentas da cor azul, por exemplo, uma faixa no braço, no punho, uma bandana, uma camisa, explorando diversas possibilidades do que vestir.

O cenário

Rede, chocalho e o polvo (Octopus):

O chocalho mágico pode ser confeccionado utilizando uma garrafa pet (600ml), com pedrinhas (grãos de arroz, feijão ou milho) colocadas em seu interior, podendo ser decorado com fitinhas coloridas de papel e durex colorido.

O Polvo pode ser feito com um desenho dele recortado em material de EVA (espuma vinílica acetinada) ou imprimir uma imagem de um polvo para a crian-

14 Essa história pode ser ilustrada com o vídeo do desenho do Pocoyo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bUAorvvAMhQ>. Acesso em: 8 mar. 2021.

ça pintar. A rede pode ser confeccionada com fita crepe em tiras ou utilizar um tecido representando a rede. O Polvo deve ficar preso na rede confeccionada.

Para a realização das brincadeiras, são necessários colchonetes (ou colchão, edredom, esteira, tapetes emborrachados, dentre outros), para a criança realizar rolamentos. Uma bola, que deve ser posicionada logo após o espaço dos colchonetes, próximo a uma linha marcada com fita crepe, delimitando o espaço de mais ou menos dois metros do gol. O gol será demarcado com o uso de duas cadeiras (ou chinelos ou dois baldes) a um metro de distância uma da outra. O goleiro será um familiar ou, na ausência, pode ser representado por um bichinho de pelúcia.

Brincadeira

Para conseguir recuperar o chocalho mágico e libertar o Octopus (polvo) das redes dos pescadores, Pocoyo precisará enfrentar dois desafios:

- a. a criança deve ser orientada pelo/a brinquedista a deitar sobre os colchonetes (ou outro material), com os dois braços estendidos acima da cabeça e rolar lateralmente. Em seguida, pegar a bola e da linha demarcatória, lançar a bola rolando em direção ao gol, cujo goleiro é um familiar, ou, na ausência, um bichinho de pelúcia, repetindo essa ação três vezes;
- b. a mesma situação anterior, porém, a criança deve deitar-se sobre os colchonetes, com os dois braços estendidos, segurando a bola de jogo, e rolar lateralmente. Em seguida, levantar-se e, da linha demarcatória, lançar a bola em direção ao gol, com o objetivo de derrubar três garrafas pet (600ml ou copos descartáveis), posicionadas na linha do gol, repetindo essa ação três vezes.

Ao finalizar as atividades propostas, a criança receberá o chocalho mágico conforme combinado e será orientada a se aproximar do polvo preso à rede dos pescadores e libertá-lo, mexendo o chocalho e cantando simultaneamente a cantiga “Parabéns pra você”.

Ao libertar o amigo Octopus (polvo) dessa terrível armadilha, a criança deve ser orientada a comemorar esse grande feito no momento festivo, explorando o videoclipe de músicas infantis.

Momento festivo

A ideia posta para esse momento cumpre esse papel de colocar a criança em contato com o universo da música, cabendo a vocês, familiares, mediar essa relação da melhor maneira possível (cantando, dançando, imitando movimentos, conversando sobre os personagens e objetos que aparecem na tela, propondo fazer desenhos e pintar, confeccionar instrumentos musicais etc.). É a partir dessa relação entre o gesto e o som que a criança – ouvindo, cantando, imitando, dançando – constrói seu conhecimento sobre música, expressão corporal e linguagem.

Material

Uma bola, desenho do polvo em papel ou recorte em EVA, colchonetes (ou edredom, esteira, tapetes emborrachados), fita crepe ou tecido para rede, bichinho de pelúcia, duas cadeiras, três garrafas pet (600ml) ou copos descartáveis.

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

Vídeo 14 – Aula 6: pescaria



Fonte: <https://youtu.be/1i7tqT-wEOc>.

Link do videoclipe:

Vídeo 15 – No fundo do Mar: Músicas e Canções para Crianças



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

Texto 4: Criação e imaginação da criança na brincadeira¹⁵

Quem nunca imaginou ser um super-herói? Ou uma bela bailarina? Já olhou para o céu e imaginou que a nuvem era um animalzinho, um avião ou alguma outra imagem? Para o senso comum, a imaginação é algo que não é real e nem corresponde à realidade. Contudo, de acordo com os preceitos da teoria histórico-cultural, a imaginação se apoia em imagens registradas das experiências realizadas, reproduzindo, por meio da memória, o que foi vivido.

Na nossa conversa de hoje, buscaremos compreender um pouco sobre a atividade criadora e a imaginação, que são funções especificamente humanas e que alargam as possibilidades de a criança sentir, pensar e agir no mundo.

A atividade criadora é aquela em que o ser humano cria algo, planeja, projeta e constrói à medida que se apropria da cultura. Ao imaginar, combinar e reelaborar experiências, o ser humano pode criar algo novo com auxílio da imaginação, que, por sua vez, deve ser sempre estimulada por meio da experiência (VIGOTSKI, 2018). Como sabemos, a memória exerce um papel importante para o desenvolvimento da criação e imaginação. Para que isso ocorra, a lembrança precisa ter sentido e significado para a criança, pois essa ação perpassa pela experiência cultural e social a ela proporcionada. Por exemplo, lembranças de brincadeiras realizadas, de ouvir histórias infantis contadas pelos familiares, entre outras.

Vigotski (2018) salienta a capacidade da criança de conservar a experiência vivida e ao mesmo tempo transformá-la. Quando ensinamos a criança uma brincadeira na qual o personagem infantil Pocoyo, por exemplo, quer aprender a jogar golfe e precisa de ajuda da sua amiga Elly, essa contação de história dá sentido e significado para a criança, fazendo com que ela memorize a brincadeira. O que a criança executa, vê e ouve são os primeiros pontos de apoio para a sua futura criação. Por meio da mediação, ela se apropria da brincadeira e posteriormente imagina, combina e reelabora as ações propostas de acordo com a sua fantasia.

15 Texto de referência: VIGOTSKI, Lev Semionovich. **Imaginação e criatividade na infância**. Tradução: João Pedro Fróis. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2018. (Textos de Psicologia).

A princípio, a criança irá reproduzir a brincadeira que ensinamos, ou seja, irá imitar o que está sendo proposto. Por exemplo, o movimento de bater com um taco em uma bola. Após essa ação, é necessário estimularmos a atividade criadora, propondo novos desafios durante a brincadeira. A atividade criadora, que compreende a capacidade do cérebro em combinar e reelaborar elementos da experiência anterior, passa a produzir outras/novas situações ou comportamentos singulares frente ao novo desafio proposto. Portanto, quanto mais experiências culturais, sociais, por meio das brincadeiras, forem ofertadas para a criança, maior será a possibilidade de desenvolvimento de criação e imaginação em seu processo de aprendizagem (VIGOTSKI, 2008).

Vigotski (2018) esclarece que, para compreender o mecanismo da imaginação e da atividade de criação, é importante entender a relação entre a fantasia e a realidade no comportamento humano. Para explicar tal relação, o autor apresenta alguns aspectos essenciais que podem ajudar nesse entendimento. O primeiro aspecto refere-se às construções fantasiosas, por exemplo, os contos, os desenhos, as fábulas, as lendas e os mitos, frutos das experiências de vida humana e que sofrem uma reelaboração da imaginação, tomando como combinações os traços fantasiosos. Na interação com as histórias presentes nos livros, lidas por um adulto ou contadas pela própria criança, a imaginação é ativada, podendo ampliar também a linguagem infantil.

No segundo aspecto, Vigotski (2018) ressalta que a imaginação se apoia na experiência e provoca emoções. Logo, imaginar é tão fundamental ao longo da infância que precisa ser algo incentivado pelos adultos, por meio do convite à brincadeira, à escuta de histórias infantis e às conversas sobre os mais diferentes assuntos. Ao valorizar a imaginação infantil, abrimos espaços para que a criança crie novas experiências e aumente os impactos positivos dessas experiências no seu desenvolvimento.

Então, vamos brincar!

**Assista ao vídeo-orientação referente ao texto no link
ou no QR Code abaixo:**

Vídeo 16 – Criação e imaginação da criança na brincadeira



Fonte: <https://youtu.be/rSTM6wqMyGw>.

Aula 7

Conteúdo: Esporte adaptado.

Subtema: *Goalball*.

Contexto baseado no desenho do Pocoyo e sua turma (ginástica/brincadeira historiada).

Brincando de caçar os ovos da Sonequita (outra personagem do grupo) com Pocoyo.

Objetivos

- desenvolver os movimentos básicos de andar, correr, saltar, lançar, arremessar, rolar, girar, equilibrar, bater, rebater, manipular objetos, subir, descer e outros;
- promover atividade lúdica com bola, relacionada à modalidade *goalball*;
- aprimorar a coordenação motora em relação ao movimento de girar e lançar a bola em direção ao gol;
- contextualizar as atividades lúdicas por meio de personagens da cultura infantil, para que as crianças encontrem sentido e significado em suas ações na brincadeira;
- interagir com os colegas e familiares na realização de brincadeiras;
- conhecer e respeitar as regras das brincadeiras com bola;
- explorar experiências corporais, rítmicas e de comunicação por meio da música (dançando, cantando e criando movimentos);
- ampliar o acervo cultural da criança por meio de brincadeiras, vídeos, desenhos animados e literatura infantil;
- desenvolver as habilidades manuais na confecção de materiais para organização das brincadeiras;

- explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).

Introdução

Na aula anterior, Pocoyo e sua turma libertaram o polvo da rede dos pescadores. Na aula de hoje, Pocoyo e sua turma estão visitando um parque na cidade do bichinho verde (Aliens). No parque, iniciam uma brincadeira de pique-esconde¹⁶ e percebem que a Sonequita (passarinha da turma do Pocoyo) não estava encontrando seus ovos. Ela, então, pede ajuda ao Pocoyo para encontrar seus ovos perdidos e levá-los de volta para o ninho.

Vamos ajudar Pocoyo e sua turma a encontrar os ovos da Sonequita?

Os personagens na brincadeira

Na situação da brincadeira, a criança representará o Pocoyo e o/a brinquedista um dos seus amigos. Na tentativa de aproximação com esses personagens, faremos uso de vestimentas da cor azul, por exemplo, uma faixa no braço, no punho, uma bandana, uma camisa, explorando diversas possibilidades do que vestir.

O cenário

Para a realização das brincadeiras, são necessários colchonetes (ou colchão, edredom, esteira, tapetes emborrachados, dentre outros), para a criança deitar-se, espreguiçar-se e realizar rolamento. Logo após o espaço dos colchonetes ou outro material que usar, traçar uma linha marcada com fita crepe, delimitando o espaço de mais ou menos dois metros do gol. O gol será demarcado com o uso de duas cadeiras a um metro de distância uma da outra, cobrindo-as com um lençol ou outro tecido, criando o aspecto de uma cabana (ninho da Sonequita) com a porta aberta na frente. Dentro do gol, colocar uma pelúcia de

16 Essa história pode ser ilustrada com o vídeo do desenho do Pocoyo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AOs6xYtQH2w>. Acesso em: 8 mar. 2021.

passarinho ou outro objeto com a imagem de um passarinho. Três bolas de jornal ou de meia coloridas são representativas dos ovos.

Para auxiliar na identificação dos ovos, a criança deve fazer uso de um binóculo, confeccionado a partir do rolinho de papelão no qual o papel higiênico é enrolado. Corta-se o rolinho no meio, unindo as duas partes com uso de fita adesiva, e amarra uma cordinha de algodão.

Brincadeira

Para encontrar os ovos perdidos da Sonequita e devolvê-los ao ninho, Pocoyo deve realizar as seguintes ações:

- a. caça aos ovos — o/a brinqueadista deve esconder os três ovos (bola de jornal ou de meia) separadamente no espaço, sem que a criança perceba onde escondeu. Antes de iniciar a brincadeira, o/a brinqueadista deve orientá-la a pegar o binóculo (brinquedo confeccionado) para facilitar a identificação dos ovos e combinar a palavra indicativa da aproximação ou distanciamento do local onde os ovos foram escondidos — palavra perto e longe. Feito isso, inicia a brincadeira com a criança procurando os ovos escondidos no espaço. À medida que a criança for encontrando os ovos, vai guardando na sacola, até que tenha posse de todos. Em seguida, vai seguindo por um caminho em direção ao ninho de Sonequita;
- b. alongamento — após o esforço de procurar os ovos, Pocoyo fica cansado e se deita no chão (colchonete) para espreguiçar, esticando as pernas e os braços, ficando quieto por um momento. Já recuperado do esforço, continua a caminhar;
- c. rolar — no caminho, encontra uma árvore caída impedindo a passagem (um obstáculo feito com corda ou cabo de vassoura elevado a 40cm do piso, sustentado por duas cadeiras, com um colchonete embaixo). Para atravessar, a criança deve ser orientada a rolar lateralmente por baixo da árvore, levando a sacola com os ovos;
- d. lançar as bolas no gol — enfim, depois de muito caminhar, Pocoyo chegou bem próximo ao ninho. Agora, para devolver os ovos ao ninho, a criança deve ser orientada a posicionar-se atrás da linha demarcada

no chão, fazer um giro e lançar um ovo de cada vez em direção ao ninho (gol), para felicidade da Passarinha.

Com todos os ovos recuperados, Sonequita ficou tão feliz que convidou Pocoyo para entrar no ninho (gol na forma de cabana – entrar a criança e o/a brincadista), para curtir o espaço e conversar sobre a história.

Depois de alguns minutos, a criança deve ser orientada a comemorar esse grande feito no momento festivo, explorando o videoclipe de músicas infantis.

Momento festivo

A ideia posta para esse momento cumpre esse papel de colocar a criança em contato com o universo da música, cabendo a vocês, familiares, mediarem essa relação da melhor maneira possível (cantando, dançando, imitando movimentos, conversando sobre os personagens e objetos que aparecem na tela, propondo fazer desenhos e pintar, confeccionar instrumentos musicais etc.). É a partir dessa relação entre o gesto e o som que a criança – ouvindo, cantando, imitando, dançando – constrói seu conhecimento sobre música, expressão corporal e linguagem.

Material

Três bolas de jornal ou de meia, rolo de papel/papelão, fita crepe, colchonetes (ou edredom, esteira, tapetes emborrachados), corda, cadeiras, bicho de pelúcia.

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

Vídeo 17 – Aula 7: caça aos ovos



Fonte: https://youtu.be/KzAx7LVl_sw.

Link do videoclipe:

Vídeo 18 – Dança Maluca | Músicas e Canções para Crianças | Toobys



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=2ro6bHsgLSU>.

Aula 8

Conteúdo: Esporte adaptado.

Subtema: *Goalball*.

Contexto baseado no desenho do Pocoyo e sua turma (ginástica/brincadeira historiada) – Brincando no aniversário do Pato.

Objetivos

- desenvolver os movimentos básicos de andar, correr, saltar, lançar, arremessar, rolar, girar, equilibrar, bater, rebater, manipular objetos, subir, descer e outros;
- promover atividade lúdica com bola, relacionada à modalidade *goalball*;
- aprimorar a coordenação motora em relação ao movimento de girar e lançar a bola em direção ao gol;
- contextualizar as atividades lúdicas por meio de personagens da cultura infantil, para que as crianças encontrem sentido e significado em suas ações na brincadeira;
- interagir com os colegas e familiares na realização de brincadeiras;
- conhecer e respeitar as regras das brincadeiras com bola;
- explorar experiências corporais, rítmicas e de comunicação por meio da música (dançando, cantando e criando movimentos);
- ampliar o acervo cultural da criança por meio de brincadeiras, vídeos, desenhos animados e literatura infantil;
- desenvolver as habilidades manuais na confecção de materiais para organização das brincadeiras;
- explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).

Introdução

Na aula anterior, Pocoyo e sua turma ajudaram a Sonequita a recuperar seus ovos que estavam perdidos. Na aula de hoje, Pocoyo e seus amigos estavam brincando no parque e observaram Lagarta e Sonequita passarem levando presentes para o aniversário do Pato.¹⁷ Deram conta de que haviam esquecido de comprar o presente para ele, mas Pocoyo teve uma grande ideia. Ele lembrou que no parque estava acontecendo uma gincana com várias brincadeiras e aquele que conseguisse realizar a atividade ganharia um brinde. Então, ele pensou que esse prêmio poderia ser levado como presente para o Pato.

Vamos ajudar Pocoyo a realizar as brincadeiras e conseguir o presente para o Pato?

Os personagens na brincadeira

Na situação da brincadeira, a criança representará o Pocoyo e o/a brincadista um dos seus amigos. Na tentativa de aproximação com esses personagens, faremos uso de vestimentas da cor azul, por exemplo, uma faixa no braço, no punho, uma bandana, uma camisa, explorando diversas possibilidades do que vestir.

O cenário

O ambiente de aprendizagem deve estar organizado e decorado pela criança com ajuda do adulto para o aniversário do Pato (decoração com bolas de soprar e outros objetos a gosto). Também é interessante pedir que a criança pinte com lápis de cor ou giz de cera uma figura do Pato para colar no local, tornando mais concreta a festa.

Para a realização das brincadeiras, é preciso organizar dois espaços de ação:

- a. organizar o local, colocando três copos descartáveis (ou garrafas pets) em linha, a uma distância de 50cm um do outro. Em seguida, demarcar

¹⁷ Essa história pode ser ilustrada com o vídeo do desenho do Pocoyo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Q7ttW4WEphg>. Acesso em: 10 abr. 2021.

com uma linha feita de fita crepe, à distância de 1,5 metros de uma cadeira que representará o gol;

- b. na segunda situação, aproveitar a área demarcada e substituir a cadeira por uma caixa de papelão com a abertura para frente, os três copos descartáveis (ou garrafas pet) juntinhos um do outro e um balde grande, deitado e com sua abertura para frente (ou cadeira), posicionados um ao lado do outro, a uma distância de 50cm um do outro.

A brincadeira

Para conquistar os brindes que levará de presente para o Pato, Pocoyo deve realizar as seguintes ações:

- a. partindo da posição sentada, a criança deve ser orientada pelo/a brincadista a pegar a bola que se encontra ao seu lado, levantar-se e deslocar-se em zig-zag entre os três copos descartáveis (ou garrafas pets) até a linha demarcatória, onde lançara a bola rolando em direção ao gol (o espaço entre os dois pés da cadeira). A criança ganha o brinde ao fazer dois gols (o brinde pode ser qualquer brinquedo ou objeto de interesse da criança, por exemplo, um bichinho de pelúcia ou um carrinho);
- b. partindo da linha demarcatória, a criança deve ser orientada a sentar-se com posse da bola e lançá-la em direção à caixa de papelão até fazer um gol (acertar o fundo da caixa). Ao marcar o gol, ela deve ficar na posição de joelhos e repetir o movimento em relação ao balde (ou cadeira) e, por último, ela deve ficar de pé e repetir o movimento em relação aos copos descartáveis (ou garrafas pets). Ao marcar um gol em cada um dos três objetos, ganha o brinde.

Após conseguir realizar as brincadeiras e ganhar os presentes, Pocoyo e seus amigos foram bem contentes para a festa de aniversário do Pato comemorar e cantar parabéns para ele. Nesse momento, a criança deve ser orientada a seguir para o momento festivo, explorando o videoclipe de músicas infantis.

Momento festivo

Nesse momento, o brinquedista deve colocar a música e realizar a festa do Pato com a criança. A ideia posta para esse momento cumpre esse papel de colocar a criança em contato com o universo da música, cabendo a vocês, familiares, mediar essa relação da melhor maneira possível (cantando, dançando, imitando movimentos, conversando sobre os personagens e objetos que aparecem na tela, propondo fazer desenhos e pintar, confeccionar instrumentos musicais etc.). É a partir dessa relação entre o gesto e o som que a criança – ouvindo, cantando, imitando, dançando – constrói seu conhecimento sobre música, expressão corporal e linguagem.

Materiais

Uma bola de plástico (de jornal ou de meia), três copos descartáveis ou garrafas pets de 600ml, uma cadeira, uma caixa de papelão, um balde grande, fita crepe, bola de soprar, objetos de decoração.

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

Vídeo 19 – Aula 8: goalball



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=itPy2JxRDNE>.

Link do videoclipe:

Vídeo 20 – Parabéns da galinha pintadinha – Clipe Música Oficial –
Galinha Pintadinha 4



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=ei2-RjJDBHc>.

Texto 5: Música, brincadeira e desenvolvimento infantil¹⁸

Richard Wagner (apud JEANDOT, 1990, p. 12) define a música como “[...] a linguagem do coração humano”. Ao ler um texto, ouvimos o som e acompanhamos o ritmo que está sendo usado pelo locutor. Cada palavra exprime uma ideia definida e concreta. Já a música, muitas vezes, não expressa exatamente uma ideia, nem um sentimento determinado, mas somente aspectos psicológicos gerais e abstratos.

Segundo Schopenhauer, no texto de Nicole Jeandot (1990, p. 12): “Essa generalidade não é, no entanto, uma abstração vazia, mas uma espécie de expressão e de determinação diferente das que correspondem ao pensamento conceitual”. Assim, podendo ser compreendida, interpretada e executada de maneiras diferentes.

A música é uma linguagem universal. Possui muitos dialetos, formas de tocar, de cantar, de organizar o som e de definir as notas básicas e seus intervalos. Mesmo não entendendo um certo idioma, ao sentirmos o ritmo, vemos a expressão no rosto do cantor ou o movimento de seu corpo, muitas vezes, fazemos uma ideia de qual palavra ou sentimento ele quer expressar.

Há muitas teorias de como teria surgido a música. Schneider (apud JEANDOT, 1990) vincula o surgimento da música ao interesse do homem primitivo pelos movimentos e pelos gestos por eles produzidos e pelos sons oriundos da natureza. “A satisfação de exercitar seus músculos, o prazer de gritar, de bater sobre os objetos, sem dissociar o gesto de seu efeito, pode também ser a origem simultânea da dança, do canto, da música” (JEANDOT, 1990, p. 12). A música para o homem primitivo servia como comunicação, elogiar e saudar alguém ou expressão religiosa. Quem nunca ouviu falar da dança da chuva?

Certa vez, Stockhausen (apud JEANDOT, 1990, p. 15) se manifestou sobre música, dizendo ser ela:

[...] determinada pelos músculos: os da laringe para o canto, os dos dedos para os instrumentos, os da respiração para os instrumentos de sopro, tudo é determinado pelo corpo

18 Texto de referência: JEANDOT, Nicole. **Explorando o universo da música**. São Paulo: Scipione, 1990.

do homem e é por isso que nunca se tocou segundo ritmos mais rápidos ou mais lentos que os naturais do corpo.

Com a evolução da tecnologia e os instrumentos eletrônicos, a música ganhou novos formatos, podendo ser mais lenta ou mais rápida do que o nosso movimento do corpo. A música é indissociável da evolução humana, tendo expressões variadas que surgem conforme as diversas experiências individuais das civilizações mundo afora.

Segundo Jeandot (1990), o ser humano, antes mesmo de nascer, ainda no útero, já possui contato com o universo sonoro por meio de um elemento fundamental da música, o ritmo, por meio das pulsações do coração da mãe. Muito cedo, quase que de forma imediata, o bebê também entra em contato com a música, seja por meio do acalanto da mãe e familiares, seja por meio de aparelhos sonoros que possui em casa.

Ainda conforme a autora (JEANDOT, 1990), esse contato da criança com a música e seus elementos não se restringe a esses momentos. É muito comum observar os pequenos cantarolarem um verso, uma melodia, uma música infantil, mesmo que com palavras não formadas, mas com sons produzidos pela boca. Ao mesmo tempo, é possível perceber que, enquanto cantam, balançam o corpo, os membros, dançam, imitam determinado personagem ou alguém, tentando acompanhar o ritmo da música. É essa articulação entre som e gesto que possibilita a criança conhecer, de fato, a música.

Jeandot (1990) afirma ainda que o som prende a atenção das crianças e o contato com um objeto pode potencializar a interação com o mundo sonoro, porque os objetos se tornam instrumentos musicais que podem produzir sons e despertar na criança curiosidade e, conseqüentemente, gestos e atitudes variadas. Por exemplo, quantas vezes já observamos uma criança pegar uma colher e bater no prato ou na mesa? Nessas situações, a criança está percebendo que, ao tocar/bater um objeto no outro, produz som e que esse som muda conforme a intensidade, o material, dentre outros.

Então, torna-se evidente que a música faz parte da vida do ser humano desde o momento do parto até seus últimos dias. A música permeia a vida das pessoas: quando crianças, somos “embalados” com as cantigas e cânticos dos nossos pais e familiares, escutamos músicas infantis, cantamos para celebrar a vida, em datas comemorativas, e, de fato, não há como contrariar que a música é um elemento presente na vida de todos.

Mas, afinal, qual a importância da música para o desenvolvimento infantil? A música pode trazer grandes benefícios e contribuições para o desenvolvimento socioafetivo, cognitivo e psicomotor da criança. De acordo com Jeandot (1990), a educação musical possibilita uma escuta sensível e ativa. Para ouvir, basta estarmos com o aparelho auditivo em funcionamento e estar exposto a algum som, mas escutar requer atenção, interesse e motivação. Além disso, a escuta envolve também a questão de entender e compreender, tomando consciência e interpretando aquilo que foi escutado.

Ao cantar, as crianças desenvolvem sua concentração, memorização, percepção corporal, coordenação motora, principalmente porque junto com o ato de cantar ocorre o desejo de mexer o corpo, acompanhando o ritmo e criando novas formas de expressão corporal. A educação musical ajuda a estruturar o pensamento e a desenvolver as habilidades linguísticas, matemáticas, temporais, espaciais e estéticas na criança.

O momento festivo em nossas videoaulas, após a finalização das brincadeiras com bola, quando utiliza o videoclipe de músicas infantis dirigidas às crianças, cumpre esse papel de colocá-las em contato com o universo da música, cabendo a vocês, familiares, mediar essa relação da melhor maneira possível (cantando, dançando, imitando movimentos, conversando sobre os personagens e objetos que aparecem na tela, propondo fazer desenhos e pintar, confeccionar instrumentos musicais etc.).

É a partir dessa relação entre o gesto e o som que a criança — ouvindo, cantando, imitando, dançando — constrói seu conhecimento sobre música. A aprendizagem musical, como qualquer outra, se efetiva na troca de conhecimentos, na relação e na interação da criança com o outro e com o meio.

Todos nascem potencialmente inteligentes para a música. A musicalização infantil é elemento comum a todo ser humano. Mas apenas uma porcentagem da população a desenvolve, porque recebeu o estímulo certo no momento certo de suas vidas, e o melhor momento é durante a infância.

Que tal cantarmos e dançarmos com os pequenos e apresentar novas possibilidades de vídeos, ampliando ainda mais o repertório musical deles?

Vamos brincar!

Assista ao vídeo-orientação referente ao texto no link ou no QR Code abaixo:

Vídeo 21 – Música, brincadeira e desenvolvimento infantil



Fonte: <https://youtu.be/ZLT7qZHMwHo>.

Aula 9

Conteúdo: Esporte adaptado.

Subtema: vôlei sentado.

Contexto baseado no desenho do Pocoyo e sua turma (ginástica/brincadeira historiada).

Brincando de viajar de volta ao Planeta Terra.

Objetivos

- desenvolver os movimentos básicos de andar, correr, saltar, lançar, arremessar, rolar, girar, equilibrar, bater, rebater, manipular objetos, subir, descer e outros;
- promover atividade lúdica com bola, relacionada à modalidade vôlei sentado;
- aprimorar a coordenação motora em relação ao movimento de bater e rebater a bola;
- contextualizar as atividades lúdicas por meio de personagens da cultura infantil, para que as crianças encontrem sentido e significado em suas ações na brincadeira;
- interagir com os colegas e familiares na realização de brincadeiras;
- conhecer e respeitar as regras das brincadeiras com bola;
- explorar experiências corporais, rítmicas e de comunicação por meio da música (dançando, cantando e criando movimentos);
- ampliar o acervo cultural da criança por meio de brincadeiras, vídeos, desenhos animados e literatura infantil;
- desenvolver as habilidades manuais na confecção de materiais para organização das brincadeiras;

- explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).

Introdução

Na aula anterior, Pocoyo e sua turma participaram de uma gincana para conseguir os presentes para o aniversário do Pato. Na aula de hoje, depois de terem conhecido e brincado muito no planeta do bichinho verde (Aliens), Pocoyo e seus amigos resolvem voltar para o Planeta Terra.¹⁹ Mas, para iniciar a viagem de volta, precisam encontrar novos pregadores de energia para o foguete.

Vamos ajudá-los nessa aventura?

Os personagens na brincadeira

Na situação da brincadeira, a criança representará Pocoyo e o/a brincadista um dos seus amigos. Na tentativa de aproximação com esses personagens, faremos uso de vestimentas da cor azul, por exemplo, uma faixa no braço, no punho, uma bandana, uma camisa, explorando diversas possibilidades do que vestir.

O cenário

Primeiro, é importante construir com a criança o foguete com caixa de papelão e decorá-lo com papel crepom e outros adereços, conforme a criatividade de cada um. Caso não tenha a caixa, pode ser usado tapete, esteira, lençol, algo no qual a criança possa se sentar e ser deslocada sobre o objeto, representando o foguete em movimento.

Em seguida, confeccionar os pregadores de energia. Para isso, são necessárias seis bolas de soprar e três pregadores de roupa. Primeiro, colocar cada pregador de roupa dentro de uma bola de soprar vazia. Logo após, colocar os pregadores dentro da segunda bola de soprar, encher e amarrar, de modo que

¹⁹ Essa história pode ser ilustrada com o vídeo do desenho do Pocoyo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LWaSve1BwGk&t=149s>. Acesso em: 7 maio 2021.

eles fiquem dentro da bola. Com isso, temos agora três bolas de soprar com três pregadores de energia.

Ainda é preciso construir um túnel. Para isso, são necessárias quatro cadeiras e um lençol grande (ou algo que sirva a esse propósito). As quatro cadeiras devem ser divididas, colocando duas de um lado e duas do outro, com o encosto para o meio, a uma distância de 1,5m entre elas, formando um corredor. Usar o lençol para cobrir as quatro cadeiras, formando um pequeno túnel.

Os materiais produzidos devem ser organizados no espaço na seguinte arrumação: as três bolas de soprar devem ser penduradas na parede ou em outro local, representando os frutos de uma árvore. Mais ou menos a dois metros delas, o túnel deve estar posicionado. Logo depois do túnel, fazer uma linha demarcatória com fita crepe, a uma distância de 1,5m do foguete.

Brincadeira

Para conseguir pegar os pregadores de energia para o foguete, Pocoyo precisa colher os frutos (bolas de soprar) da árvore, levá-los até o foguete e retirar a casca do fruto. Para isso, ele precisa seguir as seguintes orientações:

Para iniciar a brincadeira, a criança deve ser orientada pelo/a brinquedista a colher um fruto (bola de soprar) de cada vez da árvore. Deslocar mantendo o fruto suspenso no ar com as mãos, evitando que caia no chão, até a entrada do túnel. Nesse momento, deve se sentar de frente para a abertura, colocar o fruto sobre a coxa e deslocar nessa posição, com auxílio dos braços e pernas até o final da passagem. Ao terminar a travessia, deve ficar de pé e posicionar-se na linha demarcatória, onde, batendo com uma das mãos no fruto, deve deslocá-lo para dentro do foguete.

Essa sequência de movimentos deve ser repetida mais duas vezes, até conseguir colocar todos os frutos no foguete.

Ao finalizar essa etapa, a criança deve ser orientada a pegar as bolas de soprar (frutos) e estourar ou cortar a ponta com a tesoura para não fazer barulho, retirando os pregadores de energia e prendendo-os no foguete, carregando suas baterias.

Momento festivo

Após conseguir realizar as brincadeiras e recuperar os pregadores de energia, Pocoyo e seus amigos são orientados a embarcar no foguete, que, ao som da música do videoclipe, decola (brinquedista desloca o foguete com a criança dentro pelo espaço da casa) rumo ao Planeta Terra.

A ideia posta para esse momento cumpre esse papel de colocar a criança em contato com o universo da música, cabendo a vocês, familiares, mediarem essa relação da melhor maneira possível (cantando, dançando, imitando movimentos, conversando sobre os personagens e objetos que aparecem na tela, propondo fazer desenhos e pintar, confeccionar instrumentos musicais etc.). É a partir dessa relação entre o gesto e o som que a criança – ouvindo, cantando, imitando, dançando – constrói seu conhecimento sobre música, expressão corporal e linguagem.

Material

Caixa de papelão ou outro objeto similar que possa representar o foguete, papel colorido, fitas, adereços, fita crepe, seis bolas de soprar, três pregadores, quatro cadeiras, um lençol.

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

Vídeo 22 – Aula 9: Pocoyo de volta à Terra



Fonte: <https://youtu.be/QwkzWcojvqo>.

Link do videoclipe:

Vídeo 23 – Caixa de Brinquedo - O Foguete - Desenho Infantil



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Xr0MMcde49s>.

Aula 10

Conteúdo: Esporte adaptado.

Subtema: vôlei sentado.

Contexto baseado no desenho do Pocoyo e sua turma (ginástica/brincadeira historiada).

Brincando de navegar perdidos no espaço.

Objetivos

- desenvolver os movimentos básicos de andar, correr, saltar, lançar, arremessar, rolar, girar, equilibrar, bater, rebater, manipular objetos, subir, descer e outros;
- promover atividade lúdica com bola, relacionada à modalidade vôlei sentado;
- aprimorar a coordenação motora em relação ao movimento de bater e rebater a bola;
- contextualizar as atividades lúdicas por meio de personagens da cultura infantil, para que as crianças encontrem sentido e significado em suas ações na brincadeira;
- interagir com os colegas e familiares na realização de brincadeiras;
- conhecer e respeitar as regras das brincadeiras com bola;
- explorar experiências corporais, rítmicas e de comunicação por meio da música (dançando, cantando e criando movimentos);
- ampliar o acervo cultural da criança por meio de brincadeiras, vídeos, desenhos animados e literatura infantil;
- desenvolver as habilidades manuais na confecção de materiais para organização das brincadeiras;

- explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).

Introdução

Na aula anterior, Pocoyo e sua turma recuperaram os pregadores de energia e decolaram no foguete rumo ao Planeta Terra. Na aula de hoje, no caminho de volta para a Terra, eles perceberam que a rota estava errada e se perderam no espaço.²⁰ Então, procurando encontrar o caminho certo, descobriram que ali perto existia um portal para o Planeta Terra, mas que estava fechado e só seria aberto quando as três estrelas mágicas que estavam perdidas no universo voltassem para o seu lugar. Desse modo, Pocoyo e seus amigos decidem encontrar e resgatar as estrelas mágicas para que o portal seja aberto e eles possam seguir sua viagem para casa.

O cenário

A criança e o/a brinquedista devem estar usando uma capa, confeccionada de tecido TNT (ou outro tipo de tecido, plástico, lona plástica) de preferência na cor azul.

Utilizar o foguete construído na aula anterior. Caso não o tenha feito, a orientação é a seguinte: construir com a criança o foguete com caixa de papelão e decorá-lo com papel crepom e outros adereços, conforme a criatividade de cada um. Caso não tenha a caixa, pode ser usado tapete, esteira, lençol, algo no qual a criança possa se sentar e ser deslocada sobre o objeto, representando o foguete em movimento.

As estrelas mágicas serão representadas por três bolas de soprar, confeccionadas do mesmo modo realizado na aula anterior com os pregadores de energia. Orientação: pegar seis bolas de soprar e três pregadores de roupa. Primeiro colocar cada pregador de roupa dentro de uma bola de soprar vazia. Logo após, colocar os pregadores dentro da segunda bola de soprar, encher e amarrar, de

²⁰ Essa história pode ser ilustrada com o vídeo do desenho do Pocoyo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FXPZy1yZQpI>. Acesso em: 15 maio 2021.

modo que eles fiquem dentro da bola. Com isso, temos agora três bolas de soprar com três pregadores dentro. O objetivo do pregador dentro da bola de soprar nesta aula é para torná-la mais pesada, para uma das atividades propostas.

O portal para o Planeta Terra deve ser confeccionado utilizando uma corda de varal, presa nas duas extremidades, a uma altura de 1m do piso e no mínimo 1,5m de distância. Sobre a corda, colocar duas faixas de tecido de TNT (ou outro material similar) estendendo-se até o piso, fechando a passagem, similar a uma cortina de duas bandas (representação da rede presente no jogo de vôlei sentado).

A casa das estrelas mágicas pode ser feita com duas caixas de papelão (colchonete, faixa de tecido ou qualquer objeto que sirva de alvo).

Os materiais devem ser organizados no espaço na seguinte arrumação: as três bolas de soprar (estrelas mágicas) devem ser colocadas no piso sobre um tecido. Mais ou menos a dois metros delas, o foguete deve estar posicionado próximo ao portal. Do outro lado do portal, os dois alvos (casa das estrelas) devem estar posicionados a uma distância de 1m mais ou menos.

Os personagens na brincadeira

Na situação da brincadeira, a criança representará Pocoyo e o/a brincadista um dos seus amigos. Na tentativa de aproximação com esses personagens, faremos uso de vestimentas da cor azul, por exemplo, uma faixa no braço, no punho, uma bandana, uma camisa, explorando diversas possibilidades do que vestir.

Brincadeira

Para conseguir resgatar as estrelas mágicas e abrir o portal para continuar sua viagem para casa, Pocoyo precisa seguir as seguintes orientações:

Primeiro, a criança deve ser orientada pelo/a brincadista (familiar) a encontrar as estrelas mágicas. Encontrando-as, a criança deve retirar a capa que está usando e, junto com o/a brincadista, cada um segurando uma ponta da capa, pegar uma estrela de cada vez, colocar sobre a capa e transportá-la até o foguete, onde será depositada com o próprio manuseio da capa, sem pegar a

bola com as mãos. Repetir esse movimento mais duas vezes, até que todas as estrelas estejam no foguete.

Na sequência, a criança deve ser orientada a pegar uma estrela de cada vez no foguete e batendo com a mão em um movimento similar ao toque ou cortada do vôlei, deslocar a bola por cima do portal (rede) para cair na casa da estrela (alvo). A bola com o pregador dentro fica mais pesada e facilita o desempenho da criança nessa tarefa. Repetir esse movimento mais duas vezes até que todas as estrelas estejam em sua casa.

Com as estrelas de volta aos seus lugares no espaço, a criança é orientada a entrar no foguete, o/a brincadista abre a passagem no portal e desloca o foguete com a criança pela abertura rumo ao Planeta Terra, fazendo uma algazarra.

Após conseguir resgatar as estrelas e abrir o portal, Pocoyo e seus amigos chegam a casa e vão comemorar essa grande aventura. Nesse momento, a criança deve ser orientada a seguir para o momento festivo, explorando o videoclipe de músicas infantis.

Momento festivo

A ideia posta para esse momento cumpre esse papel de colocar a criança em contato com o universo da música, cabendo a vocês, familiares, mediar essa relação da melhor maneira possível (cantando, dançando, imitando movimentos, conversando sobre os personagens e objetos que aparecem na tela, propondo fazer desenhos e pintar, confeccionar instrumentos musicais etc.). É a partir dessa relação entre o gesto e o som que a criança — ouvindo, cantando, imitando, dançando — constrói seu conhecimento sobre música, expressão corporal e linguagem.

Material

Caixa de papelão ou outro objeto similar que possa representar o foguete, papel colorido, fitas, adereços, fita crepe, seis bolas de soprar, três pregadores de roupa, corda de varal ou similar, dois tecidos de TNT ou similar, duas capas (tecido de TNT, plástico), duas caixas de papelão (colchonete, faixa de tecido ou similar que sirva de alvo).

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

Vídeo 24— Aula 10: recuperando o balão



Fonte: <https://youtu.be/Xvo2V2A6jJs>.

Link do videoclipe:

Vídeo 25 — A Turma do Seu Lobato: Dancinha do Corpo



Fonte: <https://youtu.be/k0j0tk0Br9c>.

Texto 6: O papel do brinquedo na apropriação cultural da criança²¹

Na conversa de hoje, vamos falar sobre o papel do brinquedo na apropriação cultural da criança. Bola, boneca, carrinho, peteca, jogos, panelinhas..., como sabemos, os brinquedos têm papel fundamental nas brincadeiras e são importantes para o desenvolvimento socioafetivo, cognitivo e psicomotor da criança.

A palavra brinquedo conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Como objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. Os brinquedos são importantes porque fazem parte da vida cotidiana de qualquer criança. Eles são atraentes, agradáveis, espontâneos e possibilitam às crianças, de muitas formas, o aperfeiçoamento dos gestos ao se-movimentar, a interação com o meio natural e social e a abertura para conhecer as coisas do mundo, por meio da reflexão, invenção, imaginação e criatividade (KISHIMOTO, 1998; BROUGÈRE, 1995b).

A construção de um brinquedo se relaciona com a sociedade, com os meios de comunicação e interações cotidianas, mas especialmente com a utilização do objeto durante as brincadeiras das crianças. No brinquedo, o valor simbólico é a sua função. Ele deve traduzir um universo real ou imaginário que será fonte da brincadeira. O brinquedo estabelece uma relação íntima com a criança, estimulando a representação e a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade.

Assim, o brinquedo é produto de uma sociedade dotada de traços culturais específicos, colocando a criança em contato com reproduções de tudo o que existe no cotidiano, na natureza e nas construções humanas, reproduzindo não apenas objetos, mas uma totalidade social. Uma boneca bebê, por exemplo, desperta atos de carinho, de cuidados, ligados ao papel de mãe. A boneca deve entrar no universo da relação afetiva da criança. Nesse sentido, as bonecas, como os outros brinquedos, podem ser consideradas como um objeto mediador entre o mundo adulto e o mundo infantil (BROUGÈRE, 1995b).

21 Texto de referência: BROUGÈRE, Gilles. O papel do brinquedo na impregnação cultural da criança. In: BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. Tradução: Maria Alice A. de Sampaio Dória. São Paulo: Cortez, 1995. p. 40-49. (Coleção questões da nossa época, v. 43).

O brinquedo traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, além de formas, imagens e símbolos para serem manipulados. Por isso é importante considerar o brinquedo não somente a partir da sua função funcional, mas também da sua função simbólica. A representação de um brinquedo desperta um comportamento, e a função simbólica se traduz numa representação. Por exemplo, o bicho de pelúcia e a função afetiva. Do símbolo de um animal selvagem, o urso de pelúcia vai se tornar, muitas vezes, um protetor da criança. Portanto, afeição-se a um urso de pelúcia já é penetrar na complexidade das significações culturais. O valor lúdico reforça a eficácia simbólica do brinquedo.

Além disso, o brinquedo também pode incorporar todo um imaginário criado pelo universo infantil, a partir dos desenhos animados, dos livros infantis, dos contos de fadas, das fábulas e das cantigas populares, por exemplo. Ao representar essas realidades imaginárias, os brinquedos dão vida e asas à imaginação dos pequenos, estimulando as brincadeiras de faz de conta e a criatividade. Por exemplo, os personagens da turma do desenho infantil Pocoyo, que temos usado nas videoaulas para propor e apresentar para as crianças, os movimentos básicos relacionados aos esportes com bola da realidade cultural e social que vivemos.

A criança, ao manipular e interagir com os brinquedos, possui toda uma possibilidade de interpretar uma imagem atrelada e associada ao brinquedo. Portanto, seja para representar o dia a dia e o mundo à sua volta, ou para dar vida à fantasia, os brinquedos são verdadeiros parceiros das crianças, que conseguem transformar qualquer objeto em sua fonte de diversão. Uma bola, um brinquedo reciclado, um jogo educativo, uma boneca, massinha, comidinhas de plástico, um balde ou até mesmo uma panela, tudo tem potencial para se tornar um brinquedo nas mãos dos pequenos, deixando esses momentos ainda mais ricos e divertidos.

Brincando, a criança se desenvolve, aprende a conviver socialmente, conhece o novo, explora sua criatividade, trabalha sua sensibilidade, comunicação e conhece o mundo à sua volta. Assim, que tal vivenciar essa experiência? Escolha alguns brinquedos e vamos brincar!

**Assista ao vídeo-orientação referente ao texto no link ou no QR
Code abaixo:**

Vídeo 26 – O papel do brinquedo na apropriação cultural da criança



Fonte: https://youtu.be/VtYk_UkiSgA.

Conclusão

Ao longo do ano de 2020 e 2021, vimo-nos diante de um grande desafio com o advento da pandemia da COVID-19. Contudo, mesmo durante a prática do distanciamento social, foi preciso encontrar caminhos alternativos para continuar proporcionando às crianças atendidas no projeto *Brinquedoteca: aprender brincando* o que elas mais desejam — o direito de brincar.

O ensino-aprendizagem remoto temporário e emergencial (Earte), realizado por meio de videoaulas e vídeo-orientação aos familiares das crianças matriculadas no projeto, mostrou ser bastante profícuo, respondendo a essa importante demanda social. Tornou possível estender o espaço da brinquedoteca universitária ao espaço do lar, com os familiares tendo um papel fundamental no processo de mediação das brincadeiras com seus/suas filhos/as em casa, ao assumirem a função de brinquedistas, organizando, estimulando e compartilhando a brincadeira com eles/as.

Desse modo, esta obra buscou compartilhar a experiência realizada pela equipe de trabalho do Laefa (os autores e autoras) em parceria com as famílias das crianças matriculadas no projeto (com e sem deficiência/autismo) referentes ao brincar, demonstrando que é possível vislumbrar caminhos alternativos para possibilitar e incentivar o aprendizado e desenvolvimento infantil por meio da ludicidade.

O depoimento de três dos familiares expressa bem essa afirmação:

Fundamental o projeto para minha filha e para a formação dos acadêmicos de Educação Física. Eu percebo como é importante a explicação do sentido por trás daquilo que vai acontecer na atividade [vídeo-orientação]. O que o professor pensou quando idealizou a atividade e acho isso muito importante.

Assim como a gente percebe características em nossos filhos em relação a algumas particularidades, quando a

gente assiste às vídeo-orientações que falam dessas características que vão ser trabalhadas nesse tipo de atividades [videoaulas], **isso muda tudo**.

Porque não é só fazer uma bolinha de papel e jogar por fazer. Não é só fazer uma certa pintura. Não é só traçar uma cordinha no chão fazendo uma linha e andar por cima. Então, a gente percebe que isso serve como incentivo.

Assim, e com certeza, talvez eu tenha que dizer que as atividades do Laefa foram as que tiveram mais adesão aqui em casa nesse período que tivemos [de pandemia e isolamento social]. Nós fomos bombardeados por várias orientações de tudo quanto é lado: da escola das duas filhas, do trabalho, dos grupos, da família etc. Mas, os vídeos do Laefa, talvez, fossem um negócio que a gente pensava assim: vamos assistir juntos [pai e mãe], porque esses a gente vai tentar fazer. Penso que foram os que tiveram maior adesão aqui em casa. Não foi 100%, infelizmente, mas foi o mais popular (Douglas,²² 6-5-2021).

Nossa! Fiquei encantada quando vi o vídeo. Reconheço a dificuldade, o trabalho e o carinho que vocês têm em querer oferecer, agradar e trabalhar [com crianças com deficiência]. Assim, em todas as áreas, quando você vê uma criança especial sendo acolhida também, então, isso é muito importante. Então, vejo assim, que as crianças sempre amavam ir para o Laefa. Meu filho, então, falava: 'Mãe, vamos para o Laefa, eu quero ir'. Muito interessante e importante o trabalho de vocês. Fez muita falta para nossos filhos. Porque amavam estar com vocês (Lúcia, 6-5-2021).

O projeto foi um divisor de águas para Sofia, pois ela desenvolveu em muitos sentidos. Foi ótimo. Ela não queria perder nada. Os vídeos que temos recebido têm ajudado muito aqui em casa, não só a ela, mas, as primas também (Julia, 6-5-2021).

Na brincadeira, a criança cria e recria situações vivenciadas na realidade, estabelece novas formas de relação com objetos e assume papéis que, via de regra, não são possíveis no plano do real. Ao brincar, geralmente ela reproduz

22 Nomes fictícios.

atividades de adultos, bem como modos de relação dos adultos entre si ou dos adultos com ela. E, enquanto brinca, ela tem a possibilidade de lidar com dificuldades psicológicas complexas que atravessam a sua relação com a cultura na qual se encontra inserida, como o medo, a perda, a violência, as regras de conduta, a amizade, o amor, o cuidado, o respeito, a cooperação (CHICON, 2013).

Cada criança é única e são elas que nos dirão, no decorrer do processo de ensino e de aprendizagem, do que são capazes. A nós, educadores, pais, mães, profissionais, cabe acreditar em seu potencial e investir nossos esforços para mudar as circunstâncias e criar as condições ideais para promover o seu desenvolvimento. Afinal, criança não aprende por teorias, mas pela vivência. Ela quer descobrir, ser desafiada, ter amigos, sonhar, imaginar, brincar.

Fica, portanto, o nosso desejo de que o trabalho aqui apresentado venha a colaborar para que outras famílias possam compartilhar as brincadeiras aqui propostas com seus/suas filhos/as em casa, bem como professores e professoras de Educação Física possam se apropriar delas e apresentá-las a seus alunos e alunas na Educação Infantil.

Seguimos acreditando na potencialidade que a brincadeira tem de (res)significar não só as relações humanas, como também de promover o aprendizado e desenvolvimento infantil. Afinal, não temos um caminho novo, o que temos de novo é nosso jeito de caminhar.

Referências

- BEBER, Irene Carrillo Romero de; BARBOSA, Maria Carmem Silveira. Corporeidade e movimento: as experiências de aprendizagem das crianças. *In*: SILVA, João Batista Lopes da; BELTRAME, André Luís Normanton (org.). **Educação física, esportes e lazer em perspectiva sociocultural e inclusiva**. Brasília: Art Letras, 2021. p. 150-169. v. III.
- BROUGÈRE, Gilles. Brincadeira, brinquedos e televisão. *In*: BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. Tradução: Maria Alice A. de Sampaio Dória. São Paulo: Cortez, 1995a. p. 50-60. (Coleção questões da nossa época, v. 43).
- BROUGÈRE, Gilles. O papel do brinquedo na impregnação cultural da criança. *In*: BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. Tradução: Maria Alice A. de Sampaio Dória. São Paulo: Cortez, 1995b. p. 40-49. (Coleção questões da nossa época, v. 43).
- CAMARGO, Ellen. 12 fatores para dizer que o Pocoyo é um autista. **Vale Mais RS**, 17 ago. 2020. Disponível em: https://www.valemaisrs.com.br/noticia_ver.php?news=1983. Acesso em: 30 jan. 2023.
- CASTRO, Eliane Mauerberg de. **Atividade Física Adaptada**. Ribeirão Preto, SP: Tecmedd, 2005.
- CHICON, José Francisco. **Inclusão na educação física escolar**: construindo caminhos. 2005. 484 f. Tese (Doutorado em Educação) — Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.
- CHICON, José Francisco. **Jogo, mediação pedagógica e inclusão**: um mergulho no brincar. 2. ed. Várzea Paulista, SP: Fontoura, 2013.
- CHICON, José Francisco. **Jogo, mediação pedagógica e inclusão**: um mergulho no brincar. 2. ed. Várzea Paulista, SP: Fontoura, 2020. E-book.
- CHICON, José Francisco; SÁ, Maria das Graças Carvalho Silva de; MURACA, Gabriela de Vilhena (org.). **Aprender brincando**: caderno de fundamentos e atividades lúdica inclusivas para crianças de 3 a 6 anos. Campos dos Goytacazes, RJ: Encontrografia, 2021. Disponível em: <https://includi.org/publicacoes/>. Acesso em: 13 out. 2021.
- COMITÊ PARALÍMPICO BRASILEIRO. Modalidades: bocha. **CPB**, São Paulo, 2021a. Disponível em: <https://www.cpb.org.br/modalidades/51/bocha>. Acesso em: 2 abr. 2021.

- COMITÊ PARALÍMPICO BRASILEIRO. Modalidades: futebol de cinco. **CPB**, São Paulo, 2021b. Disponível em: <https://www.cpb.org.br/modalidades/50/futebol-de-5>. Acesso em: 2 abr. 2021.
- COMITÊ PARALÍMPICO BRASILEIRO. Modalidades: goalball. **CPB**, São Paulo, 2021c. Disponível em: <https://www.cpb.org.br/modalidades/56/goalball>. Acesso em: 2 abr. 2021.
- COMITÊ PARALÍMPICO BRASILEIRO. Modalidades: Vôlei sentado. **CPB**, São Paulo, 2021d. Disponível em: <https://www.cpb.org.br/modalidades/60/volei-sentado>. Acesso em: 2 abr. 2021.
- CONSELHO UNIVERSITÁRIO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO. **Resolução nº 7, de 6 de abril de 2020**. Regulamenta a reorganização das atividades acadêmicas, administrativas e eventos no âmbito da Ufes como medida de prevenção à Covid-19. Vitória: UFES, 2020. Disponível em: https://www.ufes.br/sites/default/files/anexo/resolucao_no_07.2020_-_cun_1.pdf. Acesso em: 3 fev. 2023.
- JEANDOT, Nicole. **Explorando o universo da música**. São Paulo: Scipione, 1990.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo e brincadeira. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 2. ed. São Paulo: Pioneira, 1998. p. 1-11.
- POCOYO. In: Wikipédia, a enciclopédia livre. [S. l.], 2022]. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pocoyo>. Acesso em: 30 jan. 2023.
- RICHTER, Ana Cristina; GONÇALVES, Michelle Carreirão; VAZ, Alexandre Fernandez. Considerações sobre a presença do esporte na educação física infantil: reflexões e experiências. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 41, p. 181-195, jul./set. 2011.
- ROSSETO JUNIOR, Adriano José. Cultura e esporte: o possível diálogo. **Revista da ALESDE**, Curitiba, v. 4, n. 2, p. 46-55, set. 2014.
- SOARES, Carmem Lucia *et al.* **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- TUBINO, Manuel José Gomes. **O que é esporte?** São Paulo: Brasiliense, 1999. (Coleção primeiros passos).
- VIGOTSKI, Lev Semionovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Tradução: José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- VIGOTSKI, Lev Semionovich. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. Tradução de Zóia Prestes. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**, Rio de Janeiro, n. 8, p. 23-36, jun. 2008.
- VIGOTSKI, Lev Semionovich. **Imaginação e criatividade na infância**. Tradução: João Pedro Fróis. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2018. (Textos de Psicologia).

Sobre os/as autores/as

José Francisco Chicon

Professor Titular do Centro de Educação Física e Desportos da Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes). Pós-Doutorado em Educação pela Universidade Estadual de Ponta Grossa, Paraná (UEPG, 2013). Doutor em Educação pela Universidade de São Paulo (USP, 2005).

Maria das Graças Carvalho Silva de Sá

Professora Associada do Centro de Educação Física e Desportos da Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes). Pós-Doutorado em Educação Especial pela Universidade Federal de São Carlos, Campus Sorocaba (UFSCar, 2015). Doutora em Educação pela Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes, 2008).

Fabiana Zanol Araújo

Doutoranda em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes, 2023). Mestra em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes, 2019). Professora de Educação Física da rede de ensino da Prefeitura Municipal de Vitória, ES.

Flaviane Lopes Siqueira Salles

Doutoranda em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes, 2023). Mestra em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes, 2018). Professora de Educação Física da rede de ensino da Prefeitura Municipal de Cariacica e Viana, ES.

Mônica Frigini Siqueira

Mestra em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes, 2011). Professora de Educação Física da rede de ensino da Prefeitura Municipal de Vitória, ES. Pesquisadora do Laboratório de Educação Física Adaptada do Centro de Educação Física e Desportos (Laefa/Ufes).

Gabriela de Vilhena Muraca

Professora de Educação Física, pesquisadora e gestora do projeto de extensão *Brinquedoteca: aprender brincando*, do Laboratório de Educação Física Adaptada do Centro de Educação Física e Desportos (Laefa/Ufes).

Suzana Azevedo Feltmann Silva

Professora de Educação Física do Centro de Atenção Psicossocial Infanto-Juvenil de Vitória, ES e pesquisadora do Laboratório de Educação Física Adaptada do Centro de Educação Física e Desportos (Laefa/Ufes).

Tatiana Maria de Souza

Graduanda em Educação Física e pesquisadora do Laboratório de Educação Física Adaptada do Centro de Educação Física e Desportos (Laefa/Ufes).

Thierry Pinheiro Nobre

Graduando em Educação Física e pesquisador do Laboratório de Educação Física Adaptada do Centro de Educação Física e Desportos (Laefa/Cefd/Ufes).

Iago Peruchi da Cunha

Graduando em Educação Física e pesquisador do Laboratório de Educação Física Adaptada do Centro de Educação Física e Desportos (Laefa/Ufes).

Wendalla Souza Reis

Graduanda em Educação Física e pesquisadora do Laboratório de Educação Física Adaptada do Centro de Educação Física e Desportos (Laefa/Ufes).

Paula Natalia Moreira

Graduanda em Educação Física e pesquisadora do Laboratório de Educação Física Adaptada do Centro de Educação Física e Desportos (Laefa/Ufes).

Criança é quase sinônimo de brincar; brincando, ela se descobre, descobre o outro, descobre o mundo à sua volta e suas múltiplas linguagens. Sabemos que a brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento integral das crianças. Na brincadeira, a criança se apropria do mundo e, dessa forma, o mundo humano penetra em seu processo de constituição, como sujeito histórico.

Nosso convite neste livro, querido leitor e querida leitora, é para que se aventurem no universo do saber-fazer das práticas brincantes (vídeo-orientações) e das dez atividades lúdicas propostas, na forma de aulas descritas e videoaulas, fazendo com que elas se materializem na vida de seu/sua filho/a em casa ou de seu/sua aluno/aluna na escola, em um clima de diversão, imaginação e apropriação da cultura, no qual possamos afirmar com todas as letras: a criança aprende e aprende melhor brincando.

Os organizadores



encontrografia

encontrografia.com
www.facebook.com/Encontrografia-Editora
www.instagram.com/encontrografiaeditora
www.twitter.com/encontrografia

ISBN: 978-65-5456-023-8

CDL



9 786554 560238

