

Aprender brincando:

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

Organizadores:

José Francisco Chicon
Maria das Graças Carvalho Silva de Sá
Gabriela de Vilhena Muraca

Série Desenvolvimento Humano
e Práticas Inclusivas

encontrografia

Aprender brincando:

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

Organizadores:

José Francisco Chicon
Maria das Graças Carvalho Silva de Sá
Gabriela de Vilhena Muraca

Série Desenvolvimento Humano
e Práticas Inclusivas

encontrografia

 **INCLUI**

Copyright © 2021 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

Gisele Pessin

Coordenadoria técnica

Gisele Pessin

Fernanda Castro Manhães

Design

Carolina Caldas

Foto de capa: Carolina Caldas

Gestão administrativa

Ana Laura dos Santos Silva

Bibliotecária

Juliana Farias Motta – CRB 7/5880

Assistente de revisão

Eliana da Silva Barbosa

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

A654 Aprender brincando: caderno de fundamentos e atividades lúdicas inclusivas para crianças de 3 a 6 anos / Organizadores: José Francisco Chicon, Maria das Graças Carvalho Silva de Sá, Gabriela de Vilhena Muraca. — Campos dos Goytacazes (RJ): Encontrografia, 2021.
117 p. (Série Desenvolvimento Humano e Práticas Inclusivas)

ISBN: 978-65-88977-30-9

1. Aprendizagem. 2. Brincadeiras. 3. Jogos educativos. 4. Educação infantil. 5. Lúdico. I. Sá, Maria das Graças Carvalho Silva de. II. Muraca, Gabriela de Vilhena. III. Título: aprender brincando: caderno de fundamentos e atividades lúdicas inclusivas para crianças de 3 a 6 anos. IV. Série Desenvolvimento Humano e Práticas Inclusivas

CDD 370.1523

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 Vetis 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)

AUTORES

José Francisco Chicon

Maria das Graças Carvalho Silva de Sá

Fabiana Zanol Araújo

Flaviane Lopes Siqueira Salles

Mônica Frigini Siqueira

Gabriela de Vilhena Muraca

Suzana Azevedo Feltmann Silva

Gabriela Linhares Daltio

Tatiana Maria de Souza

Pedro Sobrado Jabour Braz da Silva

Thierry Pinheiro Nobre

Brenda Patrocínio Maia

Iago Peruchi da Cunha

Agradecimentos

Aos professores/as, funcionários/as e alunos/as do 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 a todos e todas.

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

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, Janaína Costa Silva Antunes, 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 Infanto-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 nessa 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	13
Ensino-aprendizagem remoto temporário e emergencial: proposta pedagógica.....	17
Fundamentos teórico-práticos sobre criança, brincadeira e desenvolvimento infantil e a proposta de atividades lúdicas inclusivas para crianças de 3 a 6 anos	25
Texto 1: Apresentação do ensino-aprendizagem remoto temporário e emergencial.....	26
Aula 1	30
Texto 2: Aprendizagem e desenvolvimento na brincadeira da criança ...	34
Aula 2	36
Texto 3: A mediação pedagógica na brincadeira da criança.....	39
Aula 3	42
Texto 4: O brincar e a diversidade	45
Aula 4	47
Texto 5: Aspectos marcantes da brincadeira no desenvolvimento infantil .	50

Aula 5	53
Texto 6: Características do jogo/brincadeira infantil	56
Aula 6	59
Texto 7: A brincadeira de papéis sociais da criança	63
Aula 7	67
Texto 8: A ginástica historiada no desenvolvimento infantil	71
Aula 8	74
Texto 9: Expressão de sentimentos e emoções na brincadeira da criança .	78
Aula 9	81
Texto 10: A linguagem no desenvolvimento infantil	84
Aula 10	87
Texto 11: A criança, a brincadeira e o domínio do próprio comportamento	91
Aula 11	94
Texto 12: Aspectos relacionais da criança na brincadeira	97
Aula 12	100
Texto 13: A constituição de vínculo na relação de uma criança com autismo e o adulto	103
Avaliação com os familiares das crianças atendidas no projeto	105
Reflexões finais	112
Referências	114
Sobre os autores	117

Apresentação

Feliz aquele que transfere o que sabe e aprende o que ensina (Cora Coralina)

O impacto causado pela pandemia do coronavírus vem impondo drásticas mudanças na rotina da população mundial — distanciamento social, uso de máscaras, uso de álcool 70% para higienizar as mãos, trabalho remoto, entre outras. Diversas áreas foram atingidas, entre elas, a educação. O desafio fundamental da educação brasileira passou a ser a adequação ao novo cenário imposto pela pandemia. Essa alteração de rotina causa estresse em qualquer pessoa, e, para as famílias de crianças com deficiência/autismo, somam-se ainda outras preocupações.

Segundo Ayoub (2001), as crianças se movimentam o tempo todo e movimentando-se elas se descobrem, descobrem o outro e o mundo à sua volta. Nas palavras da autora: “Criança é quase sinônimo de brincar; brincando ela se descobre, descobre o outro, descobre o mundo à sua volta e suas múltiplas linguagens [...]. Alfabetiza-se nas múltiplas linguagens do mundo e da sua cultura” (AYOUB, 2001, p. 57).

Sabemos que a brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento psíquico das crianças (VIGOTSKI, 2007; LEONTIEV, 2003). Esses autores, percussores da abordagem histórico-cultural, consideram que na brincadeira a criança se apropria do mundo e, dessa forma, o mundo humano penetra em seu processo de constituição, como sujeito histórico.

Segundo Araújo e Chicon (2020), quando a criança brinca, ela aprende a agir diante das coisas e das pessoas, estruturando dessa forma os processos

internos, orientando outras ações práticas mais autônomas e mais complexas. É na idade correspondente à educação infantil que a criança brinca buscando realizar seus desejos, envolvendo-se em um mundo de imaginação por meio de histórias e brincadeiras que imitam a realidade.

Nesse sentido, o Laboratório de Educação Física Adaptada do Centro de Educação Física e Desportos da Universidade Federal do Espírito Santo (Laefa/Cefd/Ufes), por meio do projeto de extensão “Brinquedoteca: aprender brincando”, vem, desde 2009, configurando-se 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.

Nesse projeto, eram realizadas duas propostas pedagógicas de ensino: brincando e aprendendo na brinquedoteca (sala da brinquedoteca) e brincando e aprendendo com a ginástica (sala de ginástica artística). Essas propostas foram desenvolvidas presencialmente, uma vez por semana, com 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) e 20 com autismo, oriundas do Centro de Atenção Psicossocial Infanto-Juvenil de Vitória e Serra (Capsi-Vitória e Serra), Associação dos Amigos dos Autistas do Espírito Santo (Amaes) e comunidade, com idades de três a seis anos, que participavam no mesmo espaço-tempo de interação, formando turmas inclusivas.

No entanto, 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 autismo no projeto de extensão.

No início da pandemia, foi criado um grupo no aplicativo de mensagens instantâneo WhatsApp®, com o objetivo de manter o vínculo e a comunicação de nossa equipe de trabalho com os familiares das crianças com e sem autismo. Com a suspensão por tempo indeterminado das atividades, a equipe do Laefa, em reunião por meio do aplicativo Google Meet®, iniciou o processo de produção de videoaulas, com base nos conteúdos e objetivos propostos no plano de ensino do ano de 2020, que tinham como temáticas a serem desenvolvidas: ginástica geral e esportes com bola. As videoaulas foram

elaboradas utilizando como estratégia de ensino a técnica de ginástica historiada acompanhada de filmes, histórias infantis, desenhos e outros, a fim de despertar o imaginário das crianças e dar sentido e significado às suas ações.

Os familiares recebiam as videoaulas que eram postadas todas as terças-feiras, entre 8 e 18 horas, no aplicativo do WhatsApp® e na página do Facebook® do Laefa/Fest/Ufes. As famílias se organizavam no espaço-tempo possível a cada uma delas, fazendo uso dos recursos materiais disponíveis, confeccionando acessórios e indumentárias para executar as brincadeiras planejadas com as crianças em casa. Com a brincadeira organizada, os familiares iniciavam a ação mediadora com a criança, orientados a exercerem a função de brinquedistas (aqueles que estimulam e compartilham a brincadeira com as crianças). As atividades realizadas pelas crianças eram registradas pela câmera do celular do familiar, em vídeos curtos, de no máximo dois minutos, que eram postados no grupo do WhatsApp® como forma de socialização, troca de experiência e *feedback*. A equipe de trabalho respondia com comentários personalizados e gerais, visando orientar e potencializar a ação mediadora dos familiares.

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 brinquedistas¹, para melhor atuarem com seus/suas filhos/as em casa.

Ao final do processo de intervenção pedagógica, referente ao período de agosto a novembro de 2020, em conversa nos planejamentos semanais realizados de forma remota todas as terças-feiras, pela plataforma Google Meet®, a equipe de trabalho (os autores), ao analisar o resultado positivo dessa experiência lúdica no se-movimentar e na interação das crianças com seus

1. Para Chicon (2013, 2020), o/a brinquedista é aquele/a que compartilha, estimula e enriquece a brincadeira da criança, ampliando seu repertório sociocultural, potencializando seus modos de sentir, pensar e agir no mundo.

familiares em casa, decidiu pela organização dessa proposta pedagógica do ensino-aprendizagem remoto temporário e emergencial (Earte), na forma de um **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 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 — aquele que incentiva, orienta e compartilha 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 12 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.

Ensino-aprendizagem remoto temporário e emergencial: proposta pedagógica

A brincadeira influencia o desenvolvimento da criança a partir do exercício das suas potencialidades e da sua sociabilidade. Sabemos que a criança aprende ao brincar, porém precisamos entender que, muitas vezes, as crianças não têm boas condições para brincar porque faltam lugares adequados e que promovam a brincadeira; porque estão ocupadas com o trabalho indireto em casa ou nas ruas; 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, inclusive em um espaço propício à movimentação do corpo para realização de atividades lúdicas, com ou sem aparelhos, como em uma brinquedoteca, *playground*, piscina, pátio escolar, varanda, quintal ou sala de uma casa, dentre outros.

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 no qual está inserida é fundamental. Para Vigotski (2007), o homem constituiu-se como ser social e necessita do outro para desenvolver-se.

Nessa direção, trouxemos para nossas aulas, como conteúdo/temas da cultura corporal de movimento, a ginástica geral e esportes com bola. A gi-

nástica geral é compreendida como uma manifestação da cultura corporal, que reúne as diferentes interpretações, integrando-as com outras formas de expressão corporal (dança, música, artes circenses, mímicas etc.) de forma criativa, de acordo com as características do grupo social, contribuindo para o aumento da interação entre os participantes e para promover o domínio do corpo e do se-movimentar (SOUZA; GALLARDO, 1997).

A ginástica geral promove sensações corporais de prazer e divertimento e o desenvolvimento de habilidades básicas sem a exigência da perfeição na execução dos movimentos. Desse modo, para Ayoub (1998), não existe convenções sobre como fazer ou o que fazer, basta apenas ter prazer ao realizar os movimentos. Portanto, a equipe de trabalho (os autores) considerou que seria mais pertinente iniciar a proposta pedagógica do Earte com o conteúdo da ginástica geral, optando por utilizar em conjunto o subtema “Artes Circenses”. Assim, as crianças seriam estimuladas a desenvolver seus movimentos básicos articulados com as várias histórias contadas da literatura infantil e das atividades oriundas do universo do circo, como palhaço, malabares, equilíbrio, saltos e balanceios etc.

O conteúdo/tema “esportes com bola” também foi escolhido para ser trabalhado durante o ano de 2020, entendendo as diversas possibilidades que o mesmo oferece. Quando a equipe de trabalho do Laefa trouxe o objeto “bola”, entendeu que poderia ser de diversos pesos, texturas, tamanhos, cores, aparências, funcionalidades e possibilidades, proporcionando diversos movimentos e ações, como nas modalidades: basquetebol, handebol, tênis, golfe, futebol, boliche, bocha, queimada, sinuca, bola de gude e outros. Nos esportes com bola, é possível trabalhar os movimentos básicos de lançar, receber, arremessar, sacar, bater, rebater, driblar, chutar, dentre outros.

A prática e a exposição ao esporte estão presentes na vida das pessoas, como expressam 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”. O esporte está presente para todas as idades, incluindo a infância. A criança, ao conviver socialmente, aprende e transforma a cultura, sendo criadora e propagadora, adquirindo novos hábitos, atitudes, valores. O contato com o esporte com bolas vai ser um dos aspectos formadores da sua identidade cultural, alargando seus modos de sentir, pensar e agir no mundo.

Valorizamos a relação dialógica entre as crianças, familiares e professores, buscando identificar os interesses, possibilidades e expectativas dos participantes em relação às brincadeiras vivenciadas. Os envolvidos constituíram-se em sujeitos do processo de ensino e de aprendizagem, exigindo dos familiares ou professores/as atenção às diferentes linguagens utilizadas, especialmente, pelas crianças com deficiência/autismo.

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 [ser humano] ao longo dos tempos”.

Objetivos gerais:

- a) Promover atividades lúdicas relacionadas às modalidades esportivas ginástica geral (artes circenses) e esportes com bola, que desenvolvam nas crianças os movimentos básicos de andar, correr, saltar, lançar, rolar, equilibrar, rebater, chutar, subir, descer, pendurar, balançar, escorregar, puxar, empurrar, rastejar, engatinhar etc.; a combinação de movimentos (andar, pular e rolar; correr e saltar; lançar e pegar etc.) e o controle no uso de aparelhos e implementos (bola, arco, corda, fita etc.), por meio de videoaula e orientação aos familiares.
- b) Estimular a cultura lúdica das/nas/com as crianças com e sem deficiência em situação de brincadeiras.
- c) Orientar os familiares das crianças matriculadas no projeto, de forma a atuarem com as crianças em casa na realização das brincadeiras postadas por meio de videoaulas, como brinquedistas, ou seja, aquele que promove, estimula e enriquece a brincadeira da criança, que brinca junto, compartilhando com ela um momento de alegria, criatividade, emoção, resolução de problemas, interação, linguagem e expressão de afetos e sentimentos.

Objetivos específicos:

- a) Transposição didático-pedagógica dos movimentos básicos (correr, saltar, arremessar, equilibrar, rebater, chutar, driblar, lançar e receber, subir, descer, pendurar...) presentes nas modalidades esportivas ginástica geral (artes circenses) e esportes com bola (basquetebol, frescobol, bocha, tênis, futebol, bolinha de gude etc.), 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 explorar 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 as crianças, a partir da participação e dos resultados avaliados nas intervenções.

Organização didático-pedagógica para o ensino-aprendizagem remoto temporário e emergencial (Earte)

A partir do dia 17-03-2020, em decorrência da disseminação da COVID-19, as aulas presenciais na Universidade foram suspensas e passamos a adotar o ensino-aprendizagem remoto temporário e emergencial (Earte), no atendimento às crianças, por meio de videoaulas, com a seguinte configuração:

Para sua execução, contamos com a participação de treze integrantes: dois professores coordenadores, uma professora do projeto de extensão, cinco professoras colaboradoras e cinco acadêmicos do Curso de Educação Física.

Os beneficiários foram 60 crianças, de ambos os sexos, com idades entre 3 e 6 anos: 40 das turmas regulares de 4 e 5 anos do Centro de Educação Infantil Criarte-Ufes (CEI) e 20 crianças com deficiência (autismo), oriundas do Centro de Atenção Psicossocial Infanto-Juvenil de Vitória e Serra (Capi-Vitória e Serra), Associação dos Amigos dos Autistas do Espírito Santo

(Amaes) e comunidade da Grande Vitória, inseridas nos respectivos grupos, constituindo turmas inclusivas.

Para a realização do Earte, criamos um grupo no aplicativo de mensagens instantâneo WhatsApp®, com o objetivo de manter a relação e comunicação de nossa equipe de trabalho com as famílias das crianças com deficiência/autismo da comunidade externa à 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 de 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 eram elaboradas utilizando como estratégia de ensino a técnica de ginástica historiada, que consistia em elaborar um roteiro referente a uma história do universo infantil, por exemplo, Peter Pan e o Capitão Gancho. Inicia-se 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, dando sentido/significado às ações. Para cada aula, organizamos uma história diferente ou incrementamos a história já realizada. Essa estratégia possibilitou 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 foram traba-

lhadas 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 podiam 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 pequeno refrão).

Os familiares, ao receberem as videoaulas, organizavam-se no tempo-espaço possível a cada um, para executar as brincadeiras estruturadas planejadas para as crianças, fazendo uso dos recursos materiais disponíveis em casa, confeccionando materiais junto com a criança. Com a brincadeira organizada, iniciavam a ação mediadora com a criança, sendo orientados a exercerem a função de brinquedistas.

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 ficaram responsáveis em realizar a tutoria na orientação de três a quatro 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.

Além disso, organizamos alguns temas envolvendo os fundamentos que orientam nossa pedagogia no trato com as crianças, por exemplo: mediação pedagógica; a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil; regras implícitas e explícitas; o brincar e a diversidade; aprendizagem e desenvolvimento; dentre outros, com o objetivo de formar os familiares para exercer a função de brinquedista, para melhor atuarem na organização e

execução das brincadeiras com as crianças. 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 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 de plataforma virtual (Google Meet®). Nas sextas-feiras, também das 14 às 17 horas, havia reunião de planejamento e grupo de estudos, versando sobre temas relacionados às práticas esportivas (ginástica geral e esportes com bola), à brincadeira e ao 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-orientação, com fundamentos teórico-práticos sobre criança, brincadeira e desenvolvimento infantil; 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), 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 vídeos 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.

Fundamentos teórico-práticos sobre criança, brincadeira e desenvolvimento infantil e a proposta de atividades lúdicas inclusivas para crianças de 3 a 6 anos

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 I: Apresentação do ensino-aprendizagem remoto temporário e emergencial

Olá, pessoal. Antes de tudo, dizer que estamos muito felizes de ter todos vocês conosco. Também dizer que a participação, o compromisso e o envolvimento de vocês na realização e postagem de fotos ou vídeos curtos das atividades desenvolvidas com as crianças são fundamentais 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 5 minutos. Semanalmente, às sextas-feiras, vamos enviar um vídeo-orientação direcionado a vocês, familiares. O conteúdo visa esclarecer e orientar vocês acerca dos fundamentos teóricos que nos servem de guia para compreender a criança, a brincadeira e o desenvolvimento infantil.

Nossa proposta pedagógica para o ano letivo iniciou em agosto e irá até o final de novembro, pautada em dois temas: ginástica geral (atividades circenses) e esportes com bola, sempre fazendo a transposição didática para o nível de aprendizado e de desenvolvimento das crianças. 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, balançar, entre outros.

Para a realização dessas atividades/brincadeiras com seus filhos/as, vocês precisam assumir a função de brinquedista. O que é o brinquedista? É aquele que assume o papel de incentivar, promover 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 a 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 ficaram 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, 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 e 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.

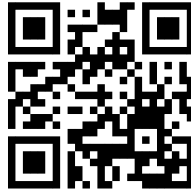
Somados a isso, tem o momento da confecção dos materiais com a criança para produção do ambiente de brincadeira, momento em que são trabalhadas as habilidades motoras finas, manipulativas, importantes para o desenvolvimento da escrita.

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 tema da aula. A ideia posta para esse momento da aula é de que a criança ouça a música, observe as imagens, procure imitar o movimento, crie novos movimentos, dance e festeje junto com vocês a realização das atividades. 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.

Assista ao vídeo-orientação referente ao texto no link ou no QR Code abaixo:
<https://youtu.be/8ZQ5JL-m1-k>



Aula I

Conteúdo: Ginástica Geral (saltos)

Tema: As aventuras dos Dodôs² (filme de animação: A era do gelo 3)

Figura 1 - Esqueleto e modelo de Dodô. Museu de História Natural da Universidade de Oxford, Reino Unido.



Fonte: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dod%C3%B4>.
Acesso em: 12 ago. 2020.

-
2. Dodô é uma espécie extinta de ave da família dos pombos que era endêmica de Maurício, uma ilha no Oceano Índico a leste de Madagascar. Era incapaz de voar e não tinha medo de seres humanos, pois evoluiu isolado e sem predadores naturais na ilha em que habitava. Foi descoberto em 1598 por navegadores holandeses, e totalmente exterminado menos de cem anos mais tarde. É considerado o mais famoso animal extinto em tempos históricos, com notável presença na cultura popular (Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dod%C3%B4>. Acesso em: 12 ago. 2020).

Objetivos:

- Aprimorar as habilidades motoras de salto e equilíbrio com os movimentos básicos da ginástica geral.
- 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.
- 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.
- Explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).

Introdução

Iniciamos nossa proposta de atividade com um trecho do filme de animação “A Era do Gelo 3”, apresentando a história do personagem Dodô e seu grupo de amigos. Após uma inundação nas geleiras, restaram poucos alimentos e a turma do Manny (mamute) lutou para pegar uma fruta. Eles precisam correr muito e saltar obstáculos, uma aventura garantida. As crianças deverão utilizar as possibilidades de salto e equilíbrio para percorrer um circuito, alcançando as frutas para alimentar o Dodô.

Brincadeira

Utilizaremos um recipiente (balde, caixa ou outro objeto), com uma imagem do personagem Dodô colada para representar a sua boca. O objeto deverá ser posicionado próximo ao local do início do circuito para a criança correr para depositar o pedaço de fruta na boca do Dodô. Para iniciar o circuito,

usaremos quatro folhas de EVA (espuma sintética) coloridas, organizadas em linha reta no chão, com uma distância (20 cm) entre elas. Após as folhas de EVA, penduraremos as imagens de pedaços de melancia em um varal ou coladas na parede com fita adesiva (pensando a altura possível de se alcançar saltando, não muito alto nem muito baixo). A criança, após passar pulando pelas folhas de EVA, deverá saltar e pegar um dos cinco pedaços de fruta pendurados na parede e correr para depositar na boca do Dodô (balde ou caixa). Planejamos realizar o circuito cinco vezes, estimulando as crianças a alimentar o personagem e desafiando-as a vencer o desafio.

Iniciando a brincadeira, a criança deverá pular de uma folha para outra:

- a) pulando com os dois pés juntos e os braços abaixados paralelos ao corpo;
- b) pulando com os dois pés juntos e braços abertos, erguidos na linha do ombro;
- c) o mesmo exercício anterior, pulando em um pé só;
- d) o mesmo exercício anterior, pulando com o outro pé;
- e) pulando com os dois pés e os braços estendidos acima da cabeça.

Para cada vez que passar pelo caminho das folhas de EVAs pulando, deve pegar um pedaço de fruta e depositar na boca do Dodô (balde ou caixa). Quando conseguir colocar os cinco pedaços de fruta no balde ou caixa, a brincadeira estará finalizada e a criança deve ser estimulada a comemorar o fato de ter conseguido alimentar o Dodô, sendo direcionada para o momento festivo, quando deve ser explorado o videoclipe de músicas infantis.

Momento festivo

Após realizarem todas as etapas do desafio, os Dodôs estão alimentados e foram comemorar com uma música muito legal. Propomos explorar o momento da música, criando movimentos divertidos, incentivando a criança a explorar suas emoções e ritmos. O brinquedista deve mediar as atividades incentivando a criança a se divertir.

Materiais

Imagens dos Dodôs, fita, EVA colorido, balde, durex ou fita adesiva.

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

<https://youtu.be/CWh2Obe6w7g?list=PLHaLi2OgL5DATucIhZB-ranWTOWJlYfYI>



Link do videoclipe:

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

Texto 2: Aprendizagem e desenvolvimento na brincadeira da criança³

Para Vigotski, autor russo da psicologia do desenvolvimento humano, aprendizagem e desenvolvimento humano são conceitos articulados. A aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo se apropria ativamente do conteúdo da experiência humana, adquire informações, habilidades, atitudes, valores etc., a partir de seu contato com a realidade, com o meio ambiente e, fundamentalmente, com as outras pessoas.

Por exemplo: o aprendizado do andar, correr, pular, brincar, falar, escovar os dentes, vestir-se, ler e escrever, contar, normas de educação, cantigas infantis, dançar, afeto, emoção, os conceitos culturais pai, mãe etc.

Já o desenvolvimento humano, para esse autor russo, significa o alargamento das possibilidades psicológicas de sentir, pensar e agir do ser humano em sua relação com o mundo.

O que significa isso? Significa que, toda vez que aprende algo novo, esse novo aprendizado permite que eu amplie minha capacidade de sentir, pensar e agir no mundo. Por exemplo: a criança, quando está na fase de engatinhar, mantém suas pernas e braços ocupados ao realizar o movimento; a posição da cabeça voltada para o chão limita sua percepção do espaço à sua volta, reduzindo sua possibilidade de ação. No momento que aprende a andar, libera

3. Texto de referência: OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento - um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1993. (Série: Pensamento e ação no magistério).

suas mãos para manipular objetos, pegar coisas, fazer coisas com elas. Estando na posição de pé e com a cabeça livre para observar o horizonte olhando para frente e para os lados, amplia sua percepção do meio. Na medida em que aprende a falar, pode se comunicar, dizer o que pensa, o que gosta, o que não gosta, o que está sentindo.

Enfim, como se observa nos exemplos citados, a aprendizagem suscita e impulsiona o desenvolvimento. Ou seja, tudo aquilo que a criança aprende com o adulto ou com outra criança mais velha vai sendo elaborado por ela, vai se incorporando a ela, transformando seus modos de sentir, pensar e agir.

Assim, a lição que estamos querendo passar com esse tema é a de que precisamos estar atentos para identificar e perceber que aquilo que a criança já consegue fazer sozinha, sem ajuda, significa que já aprendeu. Por exemplo: a criança que já é capaz de escovar os dentes sozinha, sem ajuda, aprendeu. Mas, em relação à criança que ainda precisa de muita ou pouca ajuda para escovar os dentes, significa que essa tarefa específica ela ainda não aprendeu e, portanto, ainda precisa da orientação dos adultos para aprender.

Atenção, a ideia posta aqui é: aquilo que uma criança é capaz de fazer com a ajuda de alguém hoje, ela conseguirá fazer sozinha amanhã.

Esse movimento de aprender e se desenvolver vai ocorrer durante toda a vida do ser humano: daí a importância das famílias, dos amigos, dos profissionais, do outro, nas nossas vidas. Daí a importância de o adulto brincar com a criança, estar junto com ela na brincadeira, significando suas ações e ensinando-a a brincar, investir em situações de brincadeira que estimulem as demais crianças a se aproximarem e brincarem com ela.

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

<https://youtu.be/43n3D2Oeqvc>



Aula 2

Conteúdo: Ginástica geral (atividades circenses)

Tema: Em busca do circo do rei Julien

Objetivos:

- 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.
- Explorar experiências corporais e de comunicação por meio da música (dançando, cantando e criando movimentos).
- Enriquecer o acervo cultural da criança por meio de brincadeiras, vídeos, desenhos animados e literatura infantil.
- Explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).
- Desenvolver as habilidades de salto em um circuito de coordenação motora.

Introdução

Após os Dodôs serem alimentados, eles saíram para dar um passeio. No caminho, encontraram um panfleto anunciando a presença de um circo na cidade. Todos ficaram muito animados querendo ir ao circo, mas não sabiam onde o circo estava localizado. Ao procurarem o endereço do circo, encontraram o rei Julien (filme de animação Madasgar). Ele era muito esperto e disse aos Dodôs que sabia onde ficava o circo, mas só iria dizer se eles cumprissem alguns desafios.

Nessa atividade, a criança faz parte do grupo dos Dodôs, portanto também irá participar dos desafios propostos pelo rei Julien para chegar ao circo. O brinquedista também irá compor esse grupo, mediando as ações, incentivando e compartilhando a brincadeira com a criança, promovendo muita diversão.

Brincadeira

O primeiro desafio consiste em realizar giros em torno do próprio corpo, com os braços abertos. Dar dois giros para cada lado, podendo variar de diferentes maneiras (com as mãos acima da cabeça, com os braços ao lado do corpo, com um pé só...).

No segundo desafio, o rei Julien pediu para todos realizarem o rolamento deitados no chão, podendo colocar um lençol, tapete ou canga para a criança realizar o movimento com mais conforto. Rolar de um lado para o outro, com os braços ao lado do corpo e com os braços esticados acima da cabeça, podendo criar variações, se quiserem.

Após realizar esses dois desafios, O rei Julien parabenizou os Dodôs e colocou três ingressos do circo no chão, dizendo: podem pegar os ingressos, mas precisam antes dar três pulos com os pés juntos e pegar os ingressos apoiados em um pé só no chão (fazer essa sequência para pegar cada ingresso).

Momento festivo

Após realizarem todos os desafios propostos pelo rei Julien, os Dodôs conseguiram encontrar o circo, todos ficaram muito felizes e foram comemorar juntos com uma música muito legal (videoclipe com música infantil).

O brincadista nesse momento deve explorar com a criança a música, o movimento e a linguagem, conversando sobre as informações do videoclipe.

Materiais

Papel, caneta (para confecção do panfleto e dos ingressos), tapete, lençol, canga para colocar no chão, celular ou televisão.

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

<https://youtu.be/y1hz4-tt9C4?list=PLHaLi2OgL5DATucIhZB-ranWTOWJIYfYI>



Link do videoclipe:

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

Texto 3: A mediação pedagógica na brincadeira da criança⁴

Assumindo a perspectiva histórico-cultural, buscaremos compreender como ações educativas intencionais e planejadas podem possibilitar o desenvolvimento da criança durante situações de brincadeiras.

Para a perspectiva histórico-cultural (Vigotski e seus colaboradores), o desenvolvimento humano, ou seja, nascer em um determinado contexto social e cultural, não é garantia de que o sujeito irá desenvolver-se como tal, o que somente ocorrerá por meio da **mediação** efetiva realizada nos processos de sua inserção na cultura.

O bebê carece da mediação da mãe para atribuir significado a seus atos. De igual forma, em relação à criança com autismo, cujas relações sociais se encontram afetadas, há que se descobrir o melhor meio para garantir que a significação dada pelo outro, via mediação, resulte em uma ação compreensível para ela.

Segundo Friedmann (1996), é no brincar que a criança se expressa e evolui como ser humano, traduz valores, costumes e formas de pensamento. Entretanto, para a criança com autismo, em que as diferenças apresentadas são consideradas como impeditivas do ato de brincar, é necessário dar condições para que ela amplie suas experiências sociais durante a brincadeira, visto que

4. Texto de referência: SALLES, Flaviane Lopes Siqueira; CHICON, José Francisco. **A mediação pedagógica do professor no brincar da criança com autismo**. Campos dos Goytacazes, RJ: Encontrografia, 2020. (Série Desenvolvimento Humano e Práticas Inclusivas).

o ato de brincar não é algo natural e, portanto, exige uma mediação do adulto para que aconteça e a criança se situe em seu meio social.

Compreendendo que o processo de inclusão ainda é um fenômeno que precisa ser superado por todos e que a troca de experiências por meio da brincadeira é primordial para o desenvolvimento da criança, destacamos a importância do conceito de **mediação pedagógica**, que se diferencia de outras mediações cotidianas por sua intencionalidade e sistematicidade. Do ponto de vista da psicologia histórico-cultural, a intervenção educativa assume grande importância no processo de desenvolvimento humano e, consequentemente, no desenvolvimento da criança, apontando caminhos e permitindo que ela internalize novos conceitos.

Seja em uma brinquedoteca, na escola ou em casa, é necessário criar condições favoráveis e um ambiente propício para que a criança supere os obstáculos impostos pela deficiência/autismo e se aproprie das condições de brincar. Segundo Chicon, Fontes e Sá (2013), ações educativas bem elaboradas, que envolvem a brincadeira, alargam as experiências da criança com autismo com o brincar e ampliam suas relações com o outro (professores, adultos e crianças), favorecendo as práticas inclusivas em diferentes contextos.

Para isso, precisamos inicialmente compreender que as relações que a criança estabelece com a família, com o brinquedo e com o outro são importantes, pois é em seus modos de se expressar, de sentir e de agir que encontramos pistas que nos levam ao seu repertório de interesse e nos propiciam iniciar não só um processo de interação como também de ampliação desse repertório, provocando, assim, desenvolvimento social.

Outra questão importante é situar a todos os envolvidos com a criança (pais, professores, colegas de turma) em relação à deficiência. Para isso, a arte de contar histórias se revela como potente recurso, que favorece o desenvolvimento de todos e estimula o pensamento e a linguagem da criança, orientando, assim, a conduta em relação à criança com autismo. Ao pensar em brincadeiras que envolvem histórias infantis, até na confecção do material a ser utilizado, estamos mediando conhecimento, pois, ao dar sentido e significado àquele objeto, favorecemos a interação das crianças durante a brincadeira.

Entendemos que a **mediação pedagógica** é uma ação complexa e que para sistematizar e efetuar as ações que favoreçam o brincar com as crianças com e sem autismo, no mesmo espaço-tempo de interação, faz-se necessária a participação de duas ou mais pessoas atuando em parceria, destacando, assim, a importância do trabalho colaborativo em contextos inclusivos.

Dessa forma, compreendemos que, ao assumirmos o papel de estimular a brincadeira, estamos assumindo também uma mediação capaz de propiciar não só o desenvolvimento social e cultural da criança, como também estabelecer novas relações e transformações de seus processos psicológicos, criando condições favoráveis para a superação de obstáculos impostos pela deficiência/autismo.

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

<https://youtu.be/2gLzKFnnkDQ>



Aula 3

Conteúdo: Ginástica geral (atividades circenses)

Tema: Os bonés saltitantes

Objetivos:

- 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.
- Explorar experiências corporais 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.
- Explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).
- Desenvolver as habilidades de salto em um circuito de coordenação motora.

Introdução

Dando sequência ao tema circo, com os movimentos da ginástica geral, a atividade de hoje acompanha a história dos Dodôs, que conseguiram encontrar e entrar no circo. O rei Julien era o mestre de cerimônias do circo e, ao avistar Dodô e seus amigos na plateia, convidou um deles (representado pela criança) para participar do espetáculo “Os Bonés Saltitantes”.

A estrutura da brincadeira será uma série de três saltos, criando um pequeno circuito. No final do mesmo, as crianças encontrarão três caixinhas mágicas com tampa sobre uma mesa, tendo em seu interior a imagem de três diferentes formas de expressão facial. A cada repetição da atividade no circuito, a criança irá escolher uma das três caixinhas mágicas para abrir. Ao encontrar a imagem, deverá dizer à qual expressão facial se refere (alegria, tristeza ou raiva) e reproduzir essa expressão facial, voltando novamente para os saltos no circuito.

Brincadeira

Iniciaremos o circuito usando um objeto que seja elevado do chão, onde a criança possa subir, como uma caixa ou uma cadeira, pulando de cima para baixo. Seguindo, marcaremos com uma fita no chão um local para que a criança possa pular para frente, sem pisar na linha, e, por último, colocaremos duas fitas coladas no chão em paralelo, separada por uns 30 centímetros entre elas, em que a criança deverá pular abrindo e fechando as pernas, sem pisar nas fitas marcadas no chão.

Após completar o circuito, a criança encontrará três recipientes (que podem ser caixinhas, copos ou algo de sua criatividade). Neles, estarão escondidas três imagens com expressões faciais diferentes. Escolhemos uma carinha feliz e sorrindo, uma carinha triste e uma cara de bravo. A cada repetição dos saltos no circuito, a criança poderá escolher uma caixinha e uma expressão facial para representar, podendo ser uma imagem impressa ou desenho.

Após realizar as atividades do circuito, a criança é convidada a festejar a realização das tarefas, sendo orientada a assistir ao videoclipe de músicas e personagens infantis.

Momento festivo

O brincadista nesse momento deve explorar com a criança a música, o movimento e a linguagem (expressão facial), conversando sobre as informações do videoclipe.

Após terminar a brincadeira, o rei Julien parabeniza a criança e a convida para voltar a plateia para aguardar pela próxima atração.

Materiais

Imagens de expressões faciais, fita crepe, caixote ou cadeira, bonés, música e televisão ou celular.

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

https://youtu.be/oQStEx_AWLE?list=PLHaLi2OgL5DATucIhZB-ranWTOWJlYfYI



Link do videoclipe:

Música: <https://www.youtube.com/watch?v=3zA3Cu4FNac&feature=youtu.be>

Texto 4: O brincar e a diversidade⁵

O brincar faz parte da vida da criança. É brincando que ela inicia, desde a mais tenra idade, sua interação com o mundo, estabelecendo formas de comunicação, relacionamento e experimentação. O brincar é atividade constante, que estimula o aprendizado e a apropriação de valores culturais e sociais.

O adulto, de maneira geral, vê as atividades lúdicas quando praticadas por ele como atividades de lazer e ócio, e, quando se trata da criança, acredita que a brincadeira tem sempre valor educativo. Nem sempre é assim. O brincar é livre. Tem valor essencial no desenvolvimento dos seres, mas é também atividade criativa, de diversão e descontração. E, ainda assim, é no brincar que a criança tem a possibilidade de desenvolver habilidades motoras, perceptivas e cognitivas.

Muitos estudos com crianças sugerem que o brincar da criança requer estratégias sociais de grande complexidade. A criança não se limita à imitação do mundo adulto, ela reinventa, a todo tempo, um novo mundo. Esse mundo tem um pouco do que recebe de informação e um pouco dela mesma e de seus gostos e paixões próprias.

Estimular o brincar, desde a produção do brinquedo até o exercício da brincadeira propriamente dita, é proporcionar bons momentos de diversão, lazer, estímulo sensorial e criativo e interação social. É dar à criança a opor-

5. Texto de referência: Manual de brinquedos e brincadeiras inclusivos. Instituto Mara Gabrilli (IMG). Disponível em: <https://www.reab.me/manual-com-brinquedos-e-brincadeiras-inclusivos-baixe-o-seu/>. Acesso em: 17 ago. 2020.

tunidade de crescer e se desenvolver de maneira saudável em um ambiente alegre e seguro para ela, o ambiente lúdico.

Além disso, as brincadeiras que são transmitidas de geração em geração constituem um patrimônio cultural imaterial. É por meio dessa prática de troca lúdica e informal que valores culturais regionais são perpetuados. Cada geração adiciona à brincadeira alguma mudança sutil, seja na cantiga, na forma de confeccionar o brinquedo, na regra do brincar, e a transmite adicionada de valor. A brincadeira carrega em si esses valores antigos e novos, estabelecendo uma conexão entre as muitas gerações.

É a maneira lúdica de relacionar-se com o mundo e com os outros que permite às pessoas aprender e ensinar as diversas formas de enxergar o mundo. O brincar não tem idade, não tem fronteiras e nem espaço para preconceito e discriminação. Os brinquedos e as brincadeiras devem ser universais, inclusivos e sempre permitir a participação de quem quiser brincar ou quiser ajudar na brincadeira.

O segredo do aprendizado não está na capacidade do ser humano em assimilar teorias, mas na maneira como cada conteúdo é transmitido. Não há fórmula mágica para nenhuma criança — com ou sem deficiência — aprender. O que deve existir é respeito às potencialidades de cada uma, com a oferta de ferramentas adequadas.

Carlos Drummond de Andrade dizia que ao brincar com a criança o adulto estava brincando com ele mesmo. Aproveite essa oportunidade e não só incentive, mas participe da brincadeira; ambos, adultos e crianças, só têm a ganhar, já que não há contraindicações para o brincar. Presenciar o desenvolvimento de uma criança vale cada esforço dispensado. Acredite! Pois, a criança aprende e aprende melhor brincando.

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

https://youtu.be/9Mbsbm_danU



Aula 4

Conteúdo: Ginástica geral (atividades circenses)

Tema: O palhaço sombra

Objetivos:

- Contextualizar as atividades lúdicas por meio de personagens da cultura infantil, potencializando o sentido e significado nas ações das crianças na brincadeira.
- Vivenciar movimentos circenses de saltos, rolamentos e giros.
- Interagir com os colegas e familiares na realização de brincadeiras.
- Conhecer e respeitar as regras das brincadeiras.
- Explorar experiências corporais 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.
- Explorar as diferentes formas de comunicação durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).
- Desenvolver as habilidades manuais na confecção de materiais para organização das brincadeiras.

Introdução

Nessa aula, o rei Julien apresenta o palhaço sombra no picadeiro. No primeiro momento, o palhaço será representado por um adulto, este será caracterizado como palhaço, convidando a criança para ajudar na caracterização do personagem, fazendo uma pintura facial ou com acessórios como óculos e perucas, devem usar a criatividade para compor o personagem.

Brincadeira

Primeira ação: iniciaremos com a brincadeira “Siga o mestre” adaptada. Os participantes da brincadeira ficarão posicionados atrás do palhaço e imitarão os movimentos: pulando como um canguru, pulando duas vezes para frente, duas vezes para trás, pular para um lado duas vezes, pular para o outro duas vezes. Devem ficar atentos para não errar.

Segunda ação: devemos realizar piruetas, rodando em volta do próprio corpo com as mãos levantadas, podendo ser em pé ou deitado no chão. Deve ser um momento divertido, criando movimentos novos e lúdicos.

Terceira ação: para essa atividade precisaremos de uma folha com o desenho de uma mão. A criança deverá abrir a mão e passar a canetinha contornando-a. Quando levantar a mão, ficará apenas o contorno desenhado na folha. Essa folha será colada na parede, representando um alvo. As crianças terão que pular para frente, três vezes, até próximo à parede, e alcançar a folha batendo com as mãos no local indicado.

Quarta ação: a brincadeira será o morto vivo. Escolhemos os seguintes comandos: morto (agachado), vivo (em pé), morto, vivo, pipoquinha (pulando), morto, caixão (deitado no chão), rolar para um lado, rolar para o outro. O último movimento dessa brincadeira será livre, quando quem estiver orientando a brincadeira decide qual vai ser, explorando a criatividade de movimentos.

Atenção: ao final da brincadeira, é sugerido trocar os papéis: quem seguiu os comandos será, agora, o mestre.

Após realizar essa sequência de brincadeiras, a criança é convidada a festejar a realização delas, sendo orientada a assistir ao videoclipe de músicas e personagens infantis.

Momento festivo

O brinquedista, nesse momento, deve explorar com a criança a música, o movimento e a linguagem, conversando sobre as informações do videoclipe.

Após terminar a brincadeira, o rei Julien parabeniza a criança e a convida para voltar à plateia para aguardar pela próxima atração.

Materiais

Tinta branca, tinta vermelha, blusa listrada, papel Chamex, caneta piloto.

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

<https://youtu.be/F73dEK0EEho?list=PLHaLi2OgL5DATucIhZB-ranWTOWJIYFYI>



Link do videoclipe:

Música: <https://www.youtube.com/watch?v=qmUQr3zrqXM&t=48s>

O circo chegou. Mundo Bitá.

Texto 5: Aspectos marcantes da brincadeira no desenvolvimento infantil⁶

Na correria do dia a dia e das obrigações com o trabalho, muitas vezes nos esquecemos da importância do brincar. Essa falta de interação com os pequenos pode fazer diferença no desenvolvimento físico, cognitivo e social, pois o brincar é fundamental para a vida da criança, uma vez que estabelece uma conexão entre o mundo imaginário e o mundo real.

É um processo indispensável para que a criança aprenda a ter domínio das situações presentes em sua rotina, aprimorando as relações consigo mesma e com as outras pessoas. Reconhecer e utilizar esse instrumento lúdico também dentro de casa é uma forma de ampliar o desenvolvimento social, emocional e cognitivo da criança e promover novas formas de interação.

Quando brinca, a criança interage com o seu ambiente material e emocional, constrói conhecimento, socializa, apropria, produz e reproduz cultura e estabelece a sua maneira própria de ser e estar no mundo. Vigotski (2007) ressalta que a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento iminente, ou seja, aqueles níveis de aprendizado que estão prestes a acontecer e que impulsionam o desenvolvimento das crianças. Elkonin (1998) e Leontiev (2003) ampliam esta teoria afirmando que é durante a brincadeira que ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico infantil.

6. Texto de referência: SALLES, Flaviane Lopes Siqueira; CHICON, José Francisco. **A mediação pedagógica do professor no brincar da criança com autismo**. Campos dos Goytacazes, RJ: Encontrografia, 2020. (Série Desenvolvimento humano e práticas inclusivas).

Para esses autores, a brincadeira é o caminho de transição para níveis mais elevados de desenvolvimento.

Dentre os aspectos marcantes na brincadeira que favorecem o desenvolvimento infantil, podemos destacar:

Aspectos relacionados ao desenvolvimento dos movimentos básicos fundamentais na relação da criança com o mundo: pela brincadeira, é possível estimular na criança uma série de movimentos básicos como andar, correr, saltar, arremessar, lançar, receber, rebater, chutar, equilibrar, subir, descer, escorregar, empurrar, puxar, rolar, balançar, girar e outros, além de trabalhar a força, resistência muscular e cardiorrespiratória, destrezas, coordenação motora fina e ampla que contribuem para o seu desenvolvimento individual, social e relacional. Isso porque, ao brincar, as crianças adquirem um maior domínio de seus movimentos, percebendo melhor o que está à sua volta.

Aspectos sociais e emocionais: por meio da brincadeira e ao interagir, seja com o adulto ou com outras crianças, é possível criar ou recriar histórias imaginárias para direcionar o comportamento da criança e estimular sua criatividade, oportunizando ocasiões de aprendizagens, resolução de problemas, interação social e superação de conflitos. Outro fator que pode ser observado na brincadeira é o desenvolvimento emocional e da personalidade da criança. Pela brincadeira, a criança pode exprimir sentimentos que muitas vezes não são exteriorizados fora do contexto lúdico, como: agressividade, domínio da angústia e ansiedade, aumento das experiências sociais e relacionais etc. Nesse caso, o brincar atua como uma válvula de escape para as emoções da criança. Dentre os estudiosos sobre o desenvolvimento da criança, Wallon foi o primeiro a levar não só as emoções para o ambiente de aprendizado, mas, também, o corpo. Suas ideias se fundamentam em elementos básicos que se comunicam entre si: a afetividade, o movimento, a inteligência e a formação do eu como pessoa. Segundo Wallon (2008), as emoções dependem fundamentalmente da organização dos espaços para se manifestarem. Falar, gesticular, sorrir, são exemplos de movimentos expressivos que encontramos na criança durante situações de brincadeira.

Aspectos de comunicação e linguagem: Os aspectos simbólicos de sociabilidade, linguagem e cognição também são estimulados na brincadeira. Por meio das brincadeiras, as crianças interagem entre si, vivenciam situa-

ções, manifestam indagações, formulam estratégias e analisam seus erros e acertos, podendo reformular suas novas ações. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição (KISHIMOTO, 1998). Outra brincadeira rica em criatividade e comunicação é o faz de conta, em que a criança, ainda que necessite ser estimulada, vivencia situações imaginárias utilizando de objetos que favorecem a linguagem e ampliam o vocabulário infantil.

A brincadeira oferece às crianças uma ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e tomada de consciência: ações na esfera imaginativa, criação das intenções voluntárias, formação de planos da vida real, motivações intrínsecas e oportunidade de interação com o outro, que, sem dúvida contribuirão para o seu desenvolvimento. Desse modo, convidamos a todos e todas: vamos brincar!

Assista ao vídeo-orientação referente ao texto no link ou no QR Code abaixo:
<https://youtu.be/ajRThXazPGU>



Aula 5

Conteúdo: Ginástica geral (atividades circenses)

Tema: O mágico e o malabarista

Objetivos:

- Vivenciar os movimentos circenses do mágico e do malabarista.
- 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.
- Explorar experiências corporais 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.

Introdução

Dando sequência à proposta da atividade anterior na temática Circo, o próximo espetáculo apresentado por rei Julien é: “O Mágico e o Malabarista”, que terá esses dois personagens centrais. O espetáculo começa com o malabarista assustado, dizendo ao mágico que perdeu seus materiais para realizar os malabares. O mágico, para ajudar o malabarista, se dispôs a colaborar da seguinte maneira: o mágico terá um tecido encantado (faixa de “tecido não tecido” — TNT ou outro qualquer) com o objetivo de esconder os objetos. Já o malabarista terá a varinha (confeccionada com folha de xamex, bastão etc.) e a palavra mágica (pirlim-pim-pim ou poderia ser: sim-sala-bim, ou outra de interesse da criança) para tocar nesse tecido e revelar o objeto que ele esconde. Esse objeto revelado será usado pelo malabarista para realizar o espetáculo. Nesse contexto, a criança assume o personagem do malabarista, e o brinquedista, o do mágico.

Brincadeira

Com o cenário e os objetos organizados, iniciaremos a brincadeira. O mágico aparece com o tecido encantado cobrindo um objeto. O malabarista vai em direção ao mágico, aproxima a varinha do tecido encantado (criança verbal fala e criança não verbal se esforça para falar, mas vale o gesto de tocar com a varinha) e fala: pirlim-pim-pim, afastando o tecido e revelando o objeto oculto. Nesse primeiro momento, apareceu uma bola de soprar cheia. Então, de posse do objeto, o malabarista deve executar dois movimentos: a) controlar o objeto, deslocando-o pelas diferentes partes do corpo; e b) lançar o balão no ar e, batendo com as mãos, evitar que caia no chão (explorar o movimento).

Em seguida, o mesmo procedimento da mágica será realizado. Agora, o objeto coberto pelo tecido mágico será uma bolinha de jornal. Essa atividade será realizada em dupla, jogando a bolinha de um para o outro, em uma distância de um metro e meio mais ou menos (entendendo que, quanto mais perto, mais fácil; quanto mais longe, mais difícil), por três vezes no mínimo. Primeiro, na posição sentados, e, em seguida, em pé.

Na sequência, teremos a última mágica. O objeto coberto pelo tecido mágico será o lenço reciclável voador. Nesse caso, utilizaremos uma sacola de supermercado que será recortada em forma de quadrado (funciona como na brincadeira com o balão). Com esse objeto, a criança realizará dois movimentos: a) controlar o objeto, deslocando-o pelas diferentes partes do corpo; e b) lançar o lenço voador no ar e bater com as mãos, explorando diferentes formas de manipular o objeto.

Após realizar essa sequência de brincadeiras, a criança é convidada a festejar a realização delas, sendo orientada a assistir ao videoclipe de músicas e personagens infantis.

Momento festivo

O brincadista nesse momento deve explorar com a criança a música, o movimento e a linguagem, conversando sobre as informações do videoclipe.

Após terminar a brincadeira, o rei Julien parabeniza a criança e a convida para voltar à plateia para aguardar pela próxima atração.

Materiais

Tecido, balões, sacola plástica, jornal, fita adesiva, televisão ou celular.

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

<https://youtu.be/hs3YPmz00K8?list=PLHaLi2OgL5DATucIhZB-ranWTOWJIYFYI>



Link do videoclipe:

Música: <https://www.youtube.com/watch?v=d5oPuLs-yIo>

Texto 6: Características do jogo/brincadeira infantil⁷

De acordo com estudos de Kishimoto (1998), são características do jogo e da brincadeira infantil:

Prioridade do processo de brincar — entende-se que a brincadeira, por ser uma ação voluntária da criança, um fim em si mesma, não pode criar nada, não visa a um resultado final. O que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe. Enquanto brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. Quando ela brinca, não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física, mas interessada na ação lúdica, na diversão em si que a brincadeira proporciona.

Efeito positivo — a brincadeira é normalmente caracterizada pelos signos do prazer e da alegria. Quando brinca livremente e se satisfaz, nessa ação, a criança demonstra por meio do sorriso. Esse processo traz inúmeros efeitos positivos no domínio corporal, na expressão de afetos e emoção, no ganho em termos de movimentos básicos, na resolução de situações-problema, na interação com os adultos e outras crianças, no desenvolvimento da linguagem, entre outros.

7. Texto de referência: 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.

Prazer/desprazer — embora predomine, na maioria das situações, o prazer, a alegria, o entusiasmo como distintivo do jogo e da brincadeira, há casos em que o desprezo pode estar presente. Por exemplo, quando a brincadeira é de ganhar e perder, pode ocorrer o desprezo no caso do derrotado, ou de frustração por executar uma brincadeira que está além de sua capacidade de realização, ou por ser menosprezado pelos colegas. Essas duas últimas situações podem ser evitadas por nós.

Existência de regras explícitas e implícitas — a existência de regras em todos os jogos e brincadeiras é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, bem como regras implícitas, como na brincadeira de faz de conta, em que a criança se faz passar pela mãe que cuida de sua filha. Nesse caso, são regras do comportamento social comum ao papel de mãe que atua no cuidado de seu/sua filho/a e que guiam a ação da criança na brincadeira, mas que ficam ocultas.

Espaço e tempo — toda brincadeira tem sua existência em um espaço e tempo. Há não só a localização histórica e geográfica, mas uma sequência na própria brincadeira. Por exemplo: na brincadeira de amarelinha, a malha tem que ser jogada em uma casa e ficar dentro dela; caso não fique, a vez de jogar é do colega. A malha ficando na casa escolhida, é preciso realizar saltos evitando pisar na casa onde a malha está posicionada, deslocando até a última casa, retornar saltando, pegar a malha e sair, para só então iniciar nova jogada ou passar a vez para o próximo.

Flexibilidade — as crianças estão mais dispostas a ensaiar novas combinações de ideias e de comportamentos em situações de brincadeira. A ausência de pressão do ambiente cria um clima propício para investigações necessárias à solução de problemas. Assim, brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ação.

Incerteza — Na realização das brincadeiras, nunca se tem o conhecimento prévio dos rumos da ação do jogador. A incerteza está sempre presente. A ação do jogador dependerá, sempre, de fatores internos, de motivações pessoais, bem como de estímulos externos, como a conduta de outros parceiros (familiares, amigos, profissionais, colegas).

Desse modo, é importante salientar, tendo em vista nossa reflexão e reconhecimento:

Na psicologia cognitiva: Vigotski (2007) e Elkonin (1998) entendem a brincadeira como uma situação imaginária criada pelo contato da criança com a realidade social (jogo imaginário ou faz de conta).

Na área da educação: teóricos como Chateau, Vial e Alain (apud KISHIMOTO, 1998) assinalam a importância do jogo/brincadeira infantil como recurso para educar e desenvolver a criança, desde que respeitadas as características da atividade lúdica. Enfim, a criança aprende e aprende melhor brincando.

Assista ao vídeo-orientação referente ao texto no link ou no QR Code abaixo:
<https://youtu.be/oaD1CL-gPwo>



Aula 6

Conteúdo: Ginástica geral (atividades circenses)

Tema: O show final de mágica

Objetivos:

- Vivenciar movimentos referentes às ações de mágico, equilibrista, contorcionista e malabarista.
- 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.
- Explorar experiências corporais 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.

Introdução

A criança será instruída a se fantasiar de mágico e assumir a identidade do personagem colocando um chapéu, utilizando uma varinha e vestindo uma capa. Já caracterizada, a criança será lembrada e apresentada pelo brinquedista a três personagens do circo — o equilibrista, o malabarista e o contorcionista, por meio de imagem e seus movimentos característicos, indicados a seguir:

Equilibrista: a criança irá imitar a posição de equilíbrio conhecida como “avião”. Apoiado em um pé só, com o tronco inclinado para a frente e os braços abertos e afastados do corpo.

Malabarista: utilizando uma sacola plástica com ar dentro (ou um balão) a criança deverá lançá-la no ar e tocar com as mãos, evitando que caia no chão.

Contorcionista: a criança irá realizar um movimento similar a uma “ponte”, deitada no chão, com os joelhos dobrados e os pés apoiados no chão, os braços estendidos, levantando o bumbum ou quadril do chão, movimento conhecido como “elevação de quadril”.

Atenção: Nesse momento, o objetivo é que a criança consiga associar as imagens mostradas ao movimento característico do personagem.

Brincadeira

Após a criança receber a instrução sobre os personagens do circo citados, o brinquedista conta a história de que o malabarista, o equilibrista e o contorcionista que iriam fazer o “Show Final de Mágica” desapareceram. Para ajudar, o mágico se propôs a fazer cada personagem aparecer com suas mágicas.

Circuito

Antes de iniciar a brincadeira, um circuito deverá ser montado da seguinte forma: será posicionado um degrau, um banco, algo que a criança possa pular de cima para baixo, dar mais três pulos com os pés juntos,

chegando a uma mesa, onde estarão posicionadas três caixas, tendo no seu interior a imagem dos personagens citados: malabarista, equilibrista e contorcionista. No local, a criança deverá escolher uma caixa, aproximar a varinha e dizer a palavra mágica: Pirlim-pim-pim ou outra que desejar. A caixa será aberta e o personagem do circo será revelado.

A criança irá repetir esse circuito três vezes até achar todos os personagens. Sempre que encontrar um personagem, a criança deverá realizar o movimento característico já ensinado no começo da aula (malabares, ponte e avião).

Momento festivo

A criança deverá realizar o circuito pela última vez, porém, como todos os personagens já foram encontrados, será dito que essa será a última mágica do show, para surpreender a todos. O brinquedista deverá fazer bolhas de sabão e a criança com a varinha mágica irá tocar nas bolhas e fazê-las desaparecer.

Durante esse momento, para tornar a brincadeira mais divertida e animada, estará tocando a música no videoclipe: Circo da alegria.

Materiais

Água, detergente, aro, imagens/fotos, caixa de som ou celular, cadeira, caixas, capa, varinha, chapéu.

Como fazer Bolha de Sabão: para cada sete medidas de água deverá ser colocada uma medida de detergente ou sabão líquido infantil, uma medida de açúcar (caso queira tornar a mistura mais consistente).

Como fazer o Aro para fazer as bolhas de sabão: poderá ser utilizado um funil, um arame, um barbante (o diâmetro deverá ser de acordo com o tamanho da bolha pretendida).

Figuras 1, 2 e 3: contorcionista, equilibrista e malabarista, respectivamente⁸



Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

<https://youtu.be/j-BP00Smkw0?list=PLHaLi2OgL5DATucIhZB-ranWTOWJIYfYI>



Link do videoclipe:

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

Música: Circo da Alegria (Patati Patatá).

8. Fonte: Figuras 1, 2 e 3, respectivamente: (1) Disponível em: <https://wl-incrivel.cf.tsp.li/resize/728x/jpg/b1b/c33/0364335598af412b19c0a56893.jpg>. Acesso em: 10 ago. 2020. (2) Disponível em: http://4.bp.blogspot.com/-32slbRI4xuE/U_YBmc88hSI/AAAAAAAAA-SU/ZeSDNorGR7g/s1600/Avi%C3%A3o.jpg. Acesso em: 10 ago. 2020. (3) Disponível em: <https://i.pinimg.com/564x/dd/da/6d/ddda6d0aaab25158bd94f28dc2b4e3e0.jpg>. Acesso em: 10 ago. 2020.

Texto 7: A brincadeira de papéis sociais da criança⁹

A brincadeira de papéis sociais não tem seu surgimento naturalizado e tão pouco instintivo, entretanto origina-se historicamente, socialmente e culturalmente. Sua existência é realizada pelo acesso e acúmulo de interação da criança com o adulto e com outras crianças mais experientes. É uma atividade humana em que sua realização possibilita para a criança seu desenvolvimento social e afetivo, cognitivo e psicomotor.

A brincadeira de papéis sociais é a atividade em que a criança internaliza e representa de forma lúdica (jogo de faz de conta) as relações sociais que estão presentes nos diversos contextos em que ela se insere, por exemplo, brincar de ser médico, de ser mãe, motorista, cozinheiro etc. (ELKONIN, 1998).

Para deixar melhor explicado, vamos narrar a brincadeira de papéis sociais realizada por uma criança na brinquedoteca e o papel importante do mediador/brinquedista para estimulá-la a permanecer na brincadeira, atuando como cozinheira no preparo do alimento. Rael (nome fantasia) se dirige ao cantinho da cozinha, local organizado com um fogão e uma pia de brinquedo e utensílios domésticos, como panelinhas, pratinhos, legumes e frutas de plástico, e começa a interagir com esses materiais. A brinquedista observa seu interesse por esse cantinho, aguarda ele começar a brincar e se

9. Texto de referência: NOBRE, Thierry Pinheiro. **A criança com autismo e o jogo protagonizado**. 2020. 19 f. Trabalho de Iniciação Científica da Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória/ES, 2020.

posiciona ao seu lado para brincar junto, estimulando sua ação lúdica, como se observa no episódio a seguir:

Episódio: Brincando de preparar o alimento para comer

Rael se dirige ao cantinho da cozinha na brinquedoteca, senta próximo ao fogão, pega uma caixa organizadora dos utensílios domésticos, virando-a e espalhando os objetos no chão. Nesse momento, a professora brinquedista Gisele (nome fictício), que o acompanha, senta ao seu lado e nomeia alguns utensílios com ele: garfo, faca, percebendo que ele já tem familiaridade com a função desses objetos. Passa, então, a explorar sua experiência e conhecimento relacionados às práticas sociais no preparo do alimento em uma cozinha, procurando incentivá-lo e significar suas ações.

Rael pega um copo, leva-o à boca em um gesto de tomar alguma coisa e olha para a professora. Ela observa seu gesto, pega uma jarra e verbaliza: “Pegue seu copo, vou servir a água com a jarra”. Rael segue a instrução e é servido. Depois leva o copo à boca, simulando tomar água, e sorri. Observando que ele já desviava o olhar (a atenção) para um carrinho que se encontrava ali perto, a professora imediatamente pega uma panelinha e o instiga a fazer comidinha para comerem, orientando verbalmente sua conduta na brincadeira: “Como é que come de mentirinha? Pegue pequenos pedaços da massinha colorida que está no chão”. “Coloca os pedacinhos aqui”. “Vamos colocar vários”. “Agora mistura com a colher” (a professora mostra como fazer e ele a imita). “Muito bom”. “Agora bota aqui no pratinho pra gente comer” (o menino, concentrado, segura a panelinha com uma mão, e com a colher na outra mão coloca a comida no prato que está com a professora). A professora, segurando o prato cheio de comida (pedaços de massinha), pega o garfo e simula comer, sendo imitada por Rael.

Na sequência, quando Rael desviava novamente a atenção para uma paisagem pintada na parede, a professora o incentiva a pegar os legumes de plástico que estavam no chão. Ele pega os legumes e uma faca e começa a cortá-los (simulação). A professora orienta verbalmente sua conduta novamente, sugerindo que coloque os legumes cortados em uma panela maior, coloque tempero e ponha a panela no fogão para cozinhar. Gestos que o menino seguiu com atenção, inclusive lembrando de girar o botão do fogão para liberar o gás. Enquanto espera a comida cozinhar, a professora verbaliza: “Agora tem que lavar o prato” (colocando o prato na pia ao lado do fogão,

embaixo da torneira). O menino, guiando-se pela palavra, realiza o gesto de abrir a torneira para lavar o prato. Depois, sem a mediação verbal da professora, pegou a colher, destampou a panela, mexeu a comida e desligou o fogo.

A professora pegou o prato limpo, deu para o menino e falou: “Toma aqui. Pega o prato para botar comidinha”. “E aí! Vai botar no prato pra gente comer?”. O menino pega o prato e o coloca de lado, com o garfo pega uma comida (pedaço de massinha que estava junto aos legumes) na panela e leva na direção da boca da professora para ela comer. Ela, por sua vez, finge comer e diz: “De mentirinha, né”. O menino sorri e dá uma gargalhada. Em seguida, deixa a brincadeira, deslocando-se para outro cantinho de brinquedos (Gravação em vídeo, 06-10-2016).

Nesse caso, logo se percebe que a palavra falada, além da função de comunicação, é necessária para ordenar e guiar as ações de Rael na brincadeira de fazer comidinha.

Na brincadeira, observa-se que Rael, em sua experiência cotidiana em casa, já se encontra familiarizado com os objetos que compõem uma cozinha e suas funções, pelo manuseio daqueles objetos que lhes são seguros e pela observação do comportamento dos adultos. No entanto, ao assumir o papel de cozinheiro na relação com a professora brincadista, parece faltar-lhe o conhecimento das etapas a seguir para o preparo do alimento, deixando-o sem saber o que fazer. Talvez o questionamento sobre qual seria o próximo passo pudesse levá-lo a desinteressar-se da atividade.

Como em sua característica Rael dispersa facilmente a atenção, permanecendo por pouco tempo nas atividades de que participa, nota-se que logo após simular tomar água, na relação com a professora brincadista, atitude bem simples na cozinha, seu olhar e atenção já estavam sendo dirigidos para um outro objeto (carrinho), o que poderia dissimular seu interesse nessa brincadeira já iniciada por ele.

Esse afastamento da referida brincadeira só não ocorre devido à ação mediadora da professora brincadista, que, atenta ao comportamento do menino, interveio, redirecionando sua atenção de volta para a brincadeira de fazer comidinha, fornecendo-lhe um propósito bem definido na atividade — preparar o alimento — e, principalmente, o auxílio necessário, por meio da palavra, no ordenamento de suas ações (“Pegue pequenos pedaços da massinha

[...]. “Coloca os pedacinhos aqui”. “Vamos colocar vários”. “Agora mistura com a colher”), fornecendo a ele a segurança, a motivação e o sentido/significado necessários para permanecer concentrado na brincadeira.

É importante observar que não se trata apenas de inserir a criança na atividade, mas também de como incentivá-la a permanecer e aprender. Logo, o brincar implica aprendizado, e a participação do outro é essencial para a atuação da criança no plano simbólico e na ação da sua imaginação.

Bem, agora que entendemos um pouco sobre a brincadeira de papéis sociais, que tal provocar as crianças a brincar de mágico, palhaço, princesas, bombeiros, médicos, professores/as, mãe/pai-filho/a, motorista, fadas, super-heróis, cozinheiro e outras que a criança queira experimentar, dando asas à imaginação, à fantasia, ao faz de conta?

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

<https://youtu.be/XF3xqPBwlhw>



Aula 7

Conteúdo: Esporte com bola (basquetebol)

Tema: O campeonato de basquete com Pocoyo¹⁰ (personagem de desenho infantil).

Objetivos:

- Vivenciar os movimentos de passe, quique e arremesso do basquetebol.
- 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.
- Aprimorar a coordenação visomotora das crianças ao realizar movimentos de lançar a bola em direção ao alvo.
- Explorar experiências corporais e de comunicação por meio da música (dançando, cantando e criando movimentos).

10. Pocoyo é uma série de animação infantil espanhola-britânica, criada e distribuída pela *Granada International*. Sua primeira temporada conta com 52 episódios, cada um com 6 minutos de duração (Wikipédia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pocoyo>. Acesso em: 22 out. 2021).

- Enriquecer o acervo cultural da criança por meio de brincadeiras, videoclipes, desenhos animados e literatura infantil.
- Desenvolver as habilidades manuais na confecção de materiais para organização das brincadeiras.

Introdução

Na história abordada, a bolha de sabão viajou pelo ar e chegou até a cidade dos esportes, onde acontecia o “festival de esportes com bolas”. No primeiro dia, ocorria o campeonato de basquete e um dos times que se preparava para jogar era o do Pocoyo. O Pocoyo, sendo o capitão do time, propôs brincadeiras como estratégias de jogo.

Um vídeo é mostrado para a criança visualizar o Pocoyo e sua turma jogando basquete.

Para caracterizar a criança com o personagem Pocoyo, usaremos um tecido azul (TNT ou outro) e confeccionaremos faixas, tocas, capas etc., para vesti-la.

Brincadeira

O objetivo da brincadeira é fazer com que a bola chegue até a cesta. Para isso acontecer, a criança precisará realizar as seguintes etapas:

- a) Passe e recepção da bola: a brincadeira acontecerá em dupla (criança e brinquedista. Caso tenha outras pessoas, devem ser incluídas na brincadeira). O brinquedista de posse da bola em pé de frente para a criança, afastados um do outro a uma distância de dois metros ou mais, dependendo da habilidade da criança. O brinquedista deverá jogar a bola para a criança, que, por sua vez, deverá pegar a bola sem deixá-la cair, e vice-versa, por três ou quatro vezes. O mesmo movimento deverá ser repetido, porém jogando a bola com as mãos acima da cabeça.
- b) Quicar a bola (bola que quique): a brincadeira acontecerá em dupla (criança e brinquedista). A criança será desafiada a jogar a bola no

chão com as duas mãos e observá-la quicar. Em seguida, será desafiada a jogar a bola no chão, de forma que quique e volte para sua mão (duas a três vezes). Por fim, deverá jogar a bola com as duas mãos no chão, de forma que quique, para o brinquedista pegar. O brinquedista deve fazer o mesmo movimento para a criança pegar a bola. Quanto maior e mais leve a bola escolhida, mais fácil será para a criança pegar e lançar.

- c) Arremessar a bola na cesta: o brinquedista e a criança devem estar posicionados a um metro ou mais (de acordo com a habilidade da criança. Distância menor mais fácil; distância maior, mais difícil) de distância da cesta (podendo ser uma cesta de roupa, lixo, balde, caixa de papelão, etc.) demarcada com uma linha (fita adesiva, corda, pedaço de pano). A criança será desafiada a arremessar a bola na cesta.

Após realizar essa sequência de brincadeiras, a criança é convidada a festejar a realização delas, sendo orientada a assistir ao videoclipe de músicas e personagens infantis.

Momento festivo

O brinquedista, nesse momento, deve explorar com a criança a música, o movimento e a linguagem, conversando sobre as informações do videoclipe — música do Mundo Bitá: O esporte que escolher.

Materiais

Bolas, uma cesta, (podendo ser uma cesta de roupa, de lixo, balde, caixa de papelão, caixote) e uma fita (podendo ser uma corda), caixa de som.

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

<https://youtu.be/07c6DJ7vHvE?list=PLHaLi2OgL5DATuclhZB-ranWTOWJIYFYI>



Link do videoclipe:

Música: <https://www.youtube.com/watch?v=DRPx8bd80hE&t=1s>

Vídeo de Pocoyo jogando basquete:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ng42hN134dI>

Texto 8: A ginástica historiada no desenvolvimento infantil¹¹

Os movimentos, as práticas e as manifestações corporais vêm permeadas de intencionalidade, com sentidos e significados, possibilitando o aprendizado e o desenvolvimento infantil na formação humana. Segundo Ayoub (2001), a expressão corporal nos primeiros anos de vida é entendida como uma das linguagens fundamentais a serem desenvolvidas na infância. Para a autora:

A riqueza de possibilidades da linguagem corporal revela um universo a ser vivenciado, conhecido, desfrutado, com prazer e alegria. Criança é quase sinônimo de movimento; movimentando-se ela se descobre, descobre o outro, descobre o mundo à sua volta e suas múltiplas linguagens. Criança é quase sinônimo de brincar; brincando ela se descobre, descobre o outro, descobre o mundo à sua volta e suas múltiplas linguagens. Descobrir, descobrir-se. Descobrir, tirar a cobertura, mostrar, mostrar-se, decifrar. Alfabetizar-se nas múltiplas linguagens do mundo e da sua cultura (AYOUB, 2001, p. 57).

Nesse sentido, é fundamental elaborar projetos educativos que visem estimular as práticas corporais das crianças, tendo em vista sua relevância. Além

11. Texto de referência: OTA, Giovanna Sayuri Garbelini. **Ginástica historiada e formação humana na educação Infantil**. 2016. 81 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) — Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), Campinas/SP, 2016.

disso, vale destacar que a literatura, filmes, brinquedos, brincadeiras, jogos, músicas, desenhos animados e toda produção cultural para/do/com o universo infantil são importantes para a formação humana de qualquer criança.

Vejamos o exemplo da literatura infantil. Conforme Coelho (1986, p. 27):

A literatura infantil é, antes de tudo, literatura; ou melhor, é arte: fenômeno de criatividade que representa o mundo, o homem, a vida, através da palavra. Funde os sonhos e a vida prática, o imaginário e o real, os ideais, e sua possível/impossível realização.

Então, perguntamos: qual a relação da ginástica historiada (GH) com esses conceitos?

É que a GH se configura em uma reprodução corporal de uma contação de histórias. Assim, a GH possibilita realizar a articulação entre literatura e movimento. Ela vem possibilitar à criança aflorar sua imaginação, por meio da escolha de uma personagem, de um cenário, vivenciando e conhecendo um mundo que na sua vida real não seria possível. Esses elementos são grandes potenciais para impulsionar o desenvolvimento humano.

Vigotski (2007) afirma que as atividades lúdicas afloradas pela imaginação e pelo faz de conta têm uma contribuição significativa no aprendizado e desenvolvimento da criança, organizando experiências anteriores e novas possibilidades de interpretar o ambiente social onde está inserida, sendo fundamentais para promover sua autonomia.

A imaginação permite às crianças ampliarem os próprios interesses e necessidades. Logo, mediante as variadas possibilidades que a GH promove, vamos ilustrar a grandiosidade dela para a brincadeira de faz de conta a partir de uma narrativa de uma experiência realizada pelos familiares com as crianças em casa.

Vamos trazer a narrativa referente ao tema circo, com a presença do personagem do Rei Julian, do filme de animação Madagascar, da Disney®, como apresentador dos espetáculos circenses.

Assim, na história, o Rei Julian anuncia que três artistas do circo haviam desaparecido e que, para o espetáculo continuar, o mágico (a criança), caracterizado com uma capa, cartola e varinha mágica, deveria pular do alto

(banco) para baixo (chão), dar três pulos até chegar próximo a três caixas que estavam sobre uma mesa, dirigir a varinha para uma delas e dizer a palavra mágica: pirlim-pim-pim. A caixa, então, era aberta e dentro dela estava a imagem de um dos artistas desaparecidos (o malabarista), o qual a criança deveria representar, realizando o malabarismo com as bolas de soprar. Em seguida, incorporava o personagem do mágico com a indumentária, repetia os movimentos de pular, dirigia a varinha para a segunda caixa, dizendo a palavra mágica e retirando a imagem do segundo artista (o equilibrista). Então, realizava o movimento correspondente ao equilibrista (postura do avião em um pé só). Por último, a criança repetia os gestos e retirava da caixa o terceiro artista (o acrobata). Realizou o movimento da ponte (deitou no chão e ergueu o quadril para cima), terminando o espetáculo. Após, para comemorar o sucesso das apresentações circenses, a criança e a mãe colocam um videoclipe com a música “O circo” e cantam e dançam em frente à TV.

Diante dessa narrativa, é possível notar que a ginástica historiada possibilitou reunir os elementos da literatura, das artes circenses e da música com as práticas corporais. Essa articulação facilita a compreensão e realização da proposta pedagógica de ensino pelas crianças de uma maneira lúdica, ampliando suas possibilidades de sentir, pensar e agir no contexto social onde se encontram.

Vale ressaltar que a imitação (elemento que está presente na narrativa) é um mecanismo da criança de reconstruir aquilo que está observando em sua relação com o meio social, realizando ações que podem estar em um plano de desenvolvimento importante para sua vida. Bem, como já sabemos: a criança aprende e aprende melhor brincando. Vamos brincar!

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

https://youtu.be/UhhtP-I3-_g



Aula 8

Conteúdo: Esportes com bola (boliche)

Tema: Pocoyo brincando com a Lola (sua cachorrinha)

Objetivos:

- Contextualizar as atividades lúdicas por meio de personagens da cultura infantil, para que as crianças encontrem sentido e significado em suas ações na brincadeira.
- Vivenciar movimentos de rolar e lançar a bola em direção ao alvo.
- Interagir com os colegas e familiares na realização de brincadeiras.
- Conhecer e respeitar as regras das brincadeiras.
- Aprimorar a coordenação visomotora das crianças ao realizar movimentos de rolar e lançar a bola em direção ao alvo.
- Explorar experiências corporais e de comunicação por meio da música (dançando, cantando e criando movimentos).
- Ampliar o acervo cultural da criança por meio das brincadeiras, vídeos, desenhos animados e literatura infantil.
- Explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).

- Desenvolver as habilidades manuais na confecção de materiais para organização das brincadeiras.

Introdução

Nessa história, o Pocoyo estava em um festival de esportes com seus amigos e tinha acabado de participar de um jogo de basquete. Quando caminhava pelo pátio, Lola, sua cachorrinha, se aproximou dele abanando o rabinho, trazendo em sua boca uma bolinha para brincar. Pocoyo pega a bolinha da boca de Lola e joga um pouco distante para ela correr e pegar. Mas a bolinha rolou e bateu em alguns copos que estavam espalhados no chão e se perdeu. Pocoyo e Lola estão procurando e não conseguem encontrar. Vamos ajudar Pocoyo e Lola a encontrar a bolinha para eles continuarem a brincar.

Usaremos um vídeo de apoio (link mais adiante) com o desenho do Pocoyo para contextualizar a história.

Atenção: a criança poderá se caracterizar de Pocoyo usando uma bandana azul na cabeça ou uma faixa azul amarrada no braço durante a atividade. No nosso caso, utilizamos o TNT para fazer a faixa ou a bandana.

Brincadeira

Primeira atividade: para essa atividade usaremos uma bola pequena, uma bola grande e três copos. Colocaremos os três copos no chão, com a boca virada para baixo, escondendo a bola pequena em baixo de um dos copos. Demarcaremos com fitas coloridas no chão a distância que a criança terá que lançar, começando mais perto e gradualmente aumentando a distância, ficando mais difícil. A criança, na área demarcada, terá que lançar a bola maior, rolando, procurando derrubar um copo de cada vez, tentando encontrar a bolinha perdida da Lola.

Atenção: mesmo que a criança encontre a bolinha na primeira tentativa de lançamento, sugerimos que ela seja incentivada a continuar a derrubar os outros copos. A brincadeira pode ser repetida outras vezes.

Segunda atividade: nessa brincadeira, colocaremos os copos em cima de algum local ou móvel mais elevado, repetindo o processo de esconder a bola pequena em baixo de um dos copos. A criança será desafiada a arremessar a bola maior na direção dos copos derrubando-os, ajudando o Pocoyo a achar a bolinha perdida da Lola (aumentando a dificuldade para a criança).

Terceira atividade: nessa brincadeira, o brinquedista e a criança deverão explorar o movimento de jogar a bola um para o outro de diferentes formas: a) na posição em pé, a uma distância de um metro e meio, jogar a bola um para o outro; b) a mesma situação anterior, porém, jogar a bola quicando no chão de um para o outro; c) o brinquedista deve se posicionar com as pernas afastadas e a criança deverá lançar a bola para passar entre suas pernas, marcando um gol, e vice-versa; e d) a mesma situação anterior, porém, a bola será lançada com os pés para marcar o gol.

Após realizar essa sequência de brincadeiras, a criança é convidada a festejar a realização delas, sendo orientada a assistir ao videoclipe de músicas e personagens infantis.

Momento festivo

O brinquedista, nesse momento, deve explorar com a criança a música, o movimento e a linguagem, conversando sobre as informações do videoclipe — música: Cão amigo (A Galinha Pintadinha).

Materiais

Três copos ou três recipientes redondos, duas bolas – uma pequena para esconder embaixo do copo e uma bola média para derrubar os copos –, bandana na cor azul, fita colorida.

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

https://youtu.be/y5C9_yeb5Ts?list=PLHaLi2OgL5DATucIhZB-ranWTOWJIYFYI&t=1



Link do videoclipe:

Música: <https://www.youtube.com/watch?v=QpsXyVOjSGM>
Cão amigo (Galinha Pintadinha).

Texto 9: Expressão de sentimentos e emoções na brincadeira da criança¹²

Sabemos que o comportamento humano é atravessado pela cultura, e que nós, brasileiros, somos um povo conhecido por ser caloroso, acolhedor e se expressar por meio do toque, do abraço, do beijo, do afago. Essas são nossas formas culturais de nos mostrarmos amigos, de estarmos perto. Mas, o que fazer quando não podemos nos expressar assim? Como lidar com o afastamento dos nossos amigos e familiares? Como viver uma nova rotina sem sair de casa? Essas são algumas questões que vêm sendo levantadas nesse período de isolamento social.

Todos sabemos que, nesse período, novos sentimentos e emoções podem aflorar. Você sabia que emoções e sentimentos são coisas distintas? Vamos começar pensando sobre as emoções, compreendendo-as como uma resposta inata do nosso corpo para atender a algum estímulo externo. Ou seja, são todas as reações que sentimos no nosso corpo em resposta a algo ou alguma situação com a qual nos deparamos.

Por exemplo, o medo surge quando estamos em uma situação de risco ou estamos frente a algo que nos amedronte. Imediatamente, nosso corpo vai promover uma reação relacionada a essa emoção. Sem que tenhamos a consciência ou a percepção disso, em uma fração de segundo, nosso corpo vai liberar adrenalina, nosso coração vai acelerar, o sangue vai para partes que

12. Texto de referência: SOUZA, Ana Catharina Urbano Martins de *et al.* (org.). **Linguagens e afetos**: acolhendo emoções e sentimentos [recurso eletrônico, PDF]. Natal, RN: Terceirize, 2020.

lhes permitam lutar ou fugir. Pode ser que algum de nós saia correndo ou fique paralisado, comece a chorar ou a suar e tremer.

Assim, também acontece com a emoção da alegria. Ao saber uma novidade, alcançar algum objetivo ou viver um momento de grande alegria, o nosso corpo também vai liberar adrenalina, substâncias utilizadas pelos neurônios e que atuam, diretamente, na sensação de prazer/de bem-estar. Assim, a frequência cardíaca vai aumentar e o ritmo respiratório também. Com isso, podemos expressar essa emoção de diferentes modos: pulando, gritando, chorando, ou mesmo gargalhando de forma puramente automática, como observamos as crianças fazendo ao participar das brincadeiras.

Já os sentimentos, têm outro aspecto: eles podem ser pensados e refletidos. Por exemplo, a saudade. Sentimos saudades de alguém, de uma experiência, de um lugar (a brinquedoteca, por exemplo), quando pensamos nessa pessoa, nessa ocasião ou nesse espaço. Então, pensamos e sentimos. O mesmo ocorre com a frustração, por exemplo, se queremos um brinquedo novo, ou sair para brincar na rua e não podemos, nos sentimos frustrados. Podemos também ficar eufóricos ao pensar em reencontrar um amigo que, há muito tempo, não víamos ou na realização de uma brincadeira de nosso interesse.

Elias (2001) afirma que há uma relação entre o sentido da vida e o significado que uma pessoa tem para a outra, isto é, a maneira como um ser humano concebe a si próprio tem relação com o que ele significa para os outros. A análise de aspectos da relação estabelecida entre o sentido que um sujeito tem para o outro implica abordar, também, o contexto em que ambos interagem e a maneira como a relação se configura em momentos diferenciados. Por isso a brincadeira das crianças entre si ou com os adultos é tão importante para o seu aprendizado e desenvolvimento.

Nesse sentido, cabe salientar: a atividade criadora da imaginação se encontra em relação direta com a riqueza e a variedade da experiência acumulada pelo ser humano, porque essa experiência é o material com o qual se edifica a fantasia. Quanto mais rica for a experiência humana, tanto maior será o material de que dispõe essa imaginação (VIGOTSKI, 2018).

Então, durante um dia, podemos sentir várias sensações, dependendo de como estejamos vivendo ou da forma que escolhemos usar o que sentimos para nosso bem-estar. Podemos ficar alegres, tristes, com medo, com raiva...

por vários motivos e cada um tem os seus. Não podemos desvalorizar o sentimento do outro ou alegar que ele não deve ser sentido. Lembramos que uma pessoa pode vivenciar emoções e sentimentos, inclusive ao ouvir opiniões, críticas, conselhos ou apreciações de alguém. Devemos ter cuidado com o que falamos para as pessoas e como falamos, para não as magoar.

As emoções também geram, no nosso corpo, bem-estar ou mal-estar. Exemplos dessas emoções são: a gratidão e a ansiedade. Ao sermos gratos, respiramos melhor, nos sentimos mais leves, mais dispostos. Já a ansiedade, pode causar falta de ar, coração acelerado, tremores. Portanto, percebam o que vocês sentem, como sentem as reações no corpo, como se comportam quando estão sentindo alguma emoção ou sentimento e identifiquem os motivos que os levaram a ter essas reações.

Podemos identificar e lidar com o que sentimos de diversas maneiras. E esses diferentes modos de gerir nossas emoções e sentimentos variam de pessoa para pessoa. As pessoas sentem e se emocionam por razões diferentes. Enquanto uma pode ficar triste por estar em casa no isolamento social, outra pode estar alegre por esse mesmo motivo. Somos diferentes! Respeite as diferenças! Enfim, vamos brincar!

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

<https://youtu.be/pGisB7T3Pi8>



Aula 9

Conteúdo: Esportes com bolas (tênis)

Tema: Pocoyo jogando tênis

Objetivos:

- Vivenciar, por meio de brincadeira, o movimento básico de rebater da modalidade tênis.
- 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.
- Explorar experiências corporais 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.
- Explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).

Introdução

Na aula anterior, Pocoyo estava brincando de lançar a bolinha com sua cachorra Lola, quando esse objeto se perdeu entre os copos. Os dois tiveram ajuda e encontraram a bolinha. Dessa vez, um dos amigos do Pocoyo lançou a bolinha para Lola pegar e ela foi parar na quadra de tênis, onde estavam Elly (a elefanta) e a Lagarta observando Pocoyo e o Pato jogando. No espaço, a Lagarta disse que gostaria de jogar tênis, mas Elly falou que ela era muito pequena. Então, não satisfeita, a Lagarta propôs dois desafios para elas participarem.

Atenção: será apresentado um vídeo (mais adiante) para a criança observar Pocoyo e sua turma jogando tênis. Em nossa partida, iremos nos aproximar dos personagens por meio de uma vestimenta da cor azul (TNT, roupa, lençol...), podendo representar uma capa, uma bandana, uma faixa no braço, dentre outros.

Brincadeira

A brincadeira configura-se em dois desafios, que devem ser realizados duas vezes cada um. Na primeira vez, a criança irá explorar os movimentos com seu próprio corpo, utilizando as mãos. Na segunda vez, quando repetir as brincadeiras deve usar uma raquete (confeccionada de papelão na forma da raquete; papelão e elástico para prender na mão, ou utilizando o chinelo de dedo, colocando-o em uma das mãos da criança) para realizar os movimentos.

O primeiro desafio será realizado no plano em pé, em que a criança consigo mesma irá explorar as diversas possibilidades de rebater a bola de soprar cheia (com uma mão, com a outra mão, com as duas mãos, acima da cabeça, de baixo para cima...). Após esse contato inicial, a criança irá realizar esses movimentos em dupla com o brinquedista, rebatendo a bola de um para o outro. O brinquedista deve incentivar os movimentos da criança com a bola, reforçando positivamente os gestos criados: “Muito bem, muito legal, você consegue”.

O segundo desafio será realizado no plano sentado, em uma quadra de tênis organizada em um espaço de dois metros quadrados, tendo uma rede

no centro (uma faixa de TNT, entre duas cadeiras, um barbante, um cabo de vassoura, qualquer coisa que simule a ideia de uma rede). A criança e o brinquedista sentados, um de cada lado da rede, deverão rebater a bola de soprar de um lado para o outro sem deixar a bola cair no seu espaço de jogo.

Após realizar essa sequência de brincadeiras, a criança é convidada a festejar a realização delas, sendo orientada a assistir ao videoclipe de músicas e personagens infantis.

Momento festivo

O brinquedista, nesse momento, deve explorar com a criança a música, o movimento e a linguagem, conversando sobre as informações do videoclipe — música: Gangnam Style.

Materiais

Para a bola: bola leve, bexiga, sacola plástica com ar. Para a raquete: papelão, elástico, chinelo. Para representar a quadra: fita crepe, TNT (rede), cadeira, lençol.

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

<https://youtu.be/oz9vOE5aA8I?list=PLHaLi2OgL5DATucIhZB-ranWTOWJlYfYI>



Link do videoclipe:

Música: <https://www.youtube.com/watch?v=emXB39CMK8I>

Link da turma de Pocoyo jogando tênis:

<https://www.youtube.com/watch?v=i5u7uTCZauc>

Texto 10: A linguagem no desenvolvimento infantil¹³

Em nossa conversa de hoje, abordaremos a importância da linguagem no desenvolvimento infantil, compreendendo-a como um processo que acontece e se faz nas relações e, portanto, na interlocução das pessoas, podendo ser verbal (fala), escrita (palavras, números, desenhos), gestual (brincadeiras, esportes, danças, sinais...), visual (símbolos de trânsito, sinal de fumaça...), música, artes etc.

A principal **função da linguagem é a de intercâmbio social**. Sim, mas o que é isso? Bem, é para se comunicar com seus semelhantes que o ser humano criou e utiliza os sistemas de linguagem. Essa função de comunicação com os outros é bem visível no bebê que está começando a falar: ele não sabe ainda articular palavras, nem é capaz de compreender o significado preciso das palavras utilizadas pelos adultos, mas consegue comunicar seus desejos e seus estados emocionais aos outros por meio de sons (choro), gestos e expressões. É a necessidade de comunicação que impulsiona, inicialmente, o desenvolvimento da linguagem.

Mas, para que a comunicação com outros indivíduos seja possível de forma mais sofisticada, não basta, entretanto, que a pessoa manifeste, como o bebê, estados gerais como “desconforto” ou “prazer”. É necessário que ela utilize um sistema de informações que traduzam ideias, sentimen-

13. Texto de referência: OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky**: aprendizado e desenvolvimento — um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1993. (Série Pensamento e Ação no Magistério).

tos, vontades, pensamentos, de forma bastante precisa e de fácil compreensão pelo interlocutor.

Como cada indivíduo vive sua experiência pessoal de modo complexo e particular, o mundo da experiência vivida tem que ser extremamente simplificado e generalizado para poder ser traduzido em informações que possam ser transmitidas aos outros.

Oliveira e Padilha (2016) chamam nossa atenção em relação a esse aspecto, ao enunciar que é justamente na expressão das diferentes formas de linguagem que a criança produz os seus modos de significar o mundo, situações, objetos, pessoas, relações, conhecimento e cultura. Assim, considerando que há distintas possibilidades de linguagem, devemos estar atentos à fala, à expressão, ao olhar, ao sorriso, ao entusiasmo, ao silêncio apresentados pelas crianças, pois são carregados de significações.

É por isso que, durante as situações de brincadeira, é necessário dialogar com a criança, provocá-la em situações imaginárias como as histórias infantis, filmes de animação – A era do gelo; Madagascar; o circo; A dona Aranha etc.; brincar e dançar com as músicas do repertório infantil, ofertar diferentes recursos para inseri-la na brincadeira, para que possa usufruir ao máximo dessa interação. Enfatizamos a importância da linguagem verbal (mas não só), pois prezamos pela autonomia da criança, considerando distintas possibilidades de linguagem que podem ser exploradas.

As diferentes linguagens permitem ao ser humano estruturar seu pensamento, traduzir o que sente, registrar o que conhece e comunicar-se com outras pessoas, marcando, desse modo, seu ingresso na cultura.

Para Vigotski (2007), a aprendizagem se inicia muito antes do ensino escolar, e nunca parte do zero, é transformada qualitativamente na/pela cultura. Quando a criança brinca, verificamos no ato de brincar a criação de uma situação imaginária que passa a sinalizar a emancipação da criança em relação ao mundo.

Logo, a criança aprende na relação com outras crianças e adultos e aprende de melhor brincando.

Então: vamos brincar?

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

<https://youtu.be/ApY8otbmSAo>



Aula 10

Conteúdo: Esportes com bola (golfe)

Tema: Aprendendo a jogar Golfe

Objetivos:

- Contextualizar as atividades lúdicas por meio de personagens da cultura infantil, para que as crianças encontrem sentido e significado em suas ações na brincadeira.
- Vivenciar o movimento básico de bater e rebater referente à modalidade golfe.
- Interagir com os colegas e familiares na realização de brincadeiras.
- Conhecer e respeitar as regras das brincadeiras.
- Explorar experiências corporais 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.

Introdução

Será utilizado um vídeo (link indicado mais adiante) para ser exibido para a criança, com o desenho animado do Pocoyo — episódio: Jogando golfe. Nesse episódio, o personagem Pocoyo percebe que sua amiga Elly (a elefanta) está brincando de jogar golfe. Ele se interessa pela brincadeira, pega um taco e tenta jogar, batendo com o taco na bolinha, sem sucesso. Inicialmente, ele se recusa a receber ajuda e quer brincar sozinho. Mas, após algumas tentativas frustradas de jogar golfe, ele resolve pedir ajuda a Elly e percebe que brincando e aprendendo juntos o resultado se torna melhor. Então, vamos ajudar o Pocoyo a jogar golfe.

Após as crianças assistirem ao vídeo, o brinquedista deverá enfatizar o que é o golfe, se o aluno já conhece, recapitular quais os instrumentos/objetos utilizados pelos personagens durante a brincadeira e fazê-lo perceber como foi positivo quando o Pocoyo aceitou a ajuda da sua amiga Elly, mostrando a importância da cooperação e da amizade.

O brinquedista deverá convidar a criança a se caracterizar como os personagens no desenho, dando ênfase para a vestimenta do Pocoyo (utilizar panos/tecidos/chapéu/boné/entre outros itens que sejam da cor azul, semelhante à forma como o personagem se veste no episódio).

Brincadeira

As brincadeiras a seguir deverão ser realizadas duas vezes: na primeira vez, o brinquedista e a criança deverão utilizar as mãos vazias ou com o chinelo para simular o taco do golfe e bater nas bolinhas em direção ao objetivo. Na segunda vez, eles deverão utilizar o taco confeccionado com materiais alternativos ou pelo rodo ou vassoura, enfim, o material disponível que mais se aproximar de um taco de golfe.

Troca de passes: o brinquedista e a criança, utilizando as mãos vazias ou com o chinelo, simularão a ideia de um taco de golfe, batendo na bolinha, deslocando-a de um para o outro.

Tacada ao alvo: ainda utilizando a mão vazia ou com o chinelo, a criança irá realizar a tacada em direção ao alvo. O tamanho do alvo e a distância

do jogador irão variar de acordo com as habilidades motoras. Sugerimos iniciar com alvos grandes e pequenas distâncias; à medida que a criança for acertando o alvo com facilidade, pode ir diminuindo o tamanho e aumentando a distância.

Após realizar essa sequência de brincadeiras, a criança é convidada a festejar a realização delas, sendo orientada a assistir ao videoclipe de músicas e personagens infantis.

Momento festivo

O brinquedista, nesse momento, deve explorar com a criança a música, o movimento e a linguagem, conversando sobre as informações do videoclipe — música: “Se você está feliz”, na versão do desenho Pocoyo.

Materiais

Celular, notebook ou computador, roupas/tecidos na cor azul, taco, bola, alvo.

Taco — pode ser confeccionado de diferentes formas e com diferentes materiais. Caso haja a impossibilidade de construção, poderão ser utilizados itens já prontos que assumirão essa função, como a vassoura, o rodo e o chinelo.

Possibilidades para se fazer o taco:

Cabo: pode ser confeccionado utilizando um pedaço de madeira ou um cano.

Base do taco: pode ser confeccionada com uma caixa de leite vazia, com um recorte de papelão ou com um rolo vazio de papel higiênico/papel toalha/papel alumínio, colando-as no cabo com fita ou cola.

Bola — podem ser utilizadas bolas de diferentes pesos e tamanhos: bola de futebol, de tênis, de frescobol, entre outras.

Possibilidade para se fazer a bola:

Amassar algumas folhas de caderno, jornal ou revistas e ir juntando-as até adquirir o formato de uma bola. Em seguida, passar a fita adesiva em volta para deixá-la mais resistente (também pode encapar a bola de papel com uma bexiga e colar a ponta).

Alvo — pode ser confeccionado com caixa de papelão, sapato ou plástico, utilizando uma cadeira, marcando com um X o local indicado, entre outras formas, podendo deixar o alvo maior ou menor de acordo com as habilidades motoras de quem estiver jogando.

Atenção: O brinquedista deve confeccionar os materiais com a criança, sempre respeitando os limites e possibilidades de cada uma.

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

<https://youtu.be/hFnGA-74Lyw>



Link do videoclipe:

<https://www.youtube.com/watch?v=M4PB4HPndbE>

Música: Se você está feliz — Pocoyo.

Link do vídeo do Pocoyo:

<https://www.youtube.com/watch?v=ITs6XFg55Po>

Episódio: Jogando Golf — Pocoyo.

Texto II: A criança, a brincadeira e o domínio do próprio comportamento¹⁴

Estudos realizados por Vygotski e Luria (2007) indicam a importância do processo social e histórico do desenvolvimento infantil e apontam que o **aprendizado da linguagem** pela criança ocorre ao mesmo tempo em que se articulam diversas funções mentais, as quais passam a funcionar de maneira integrada, possibilitando uma nova organização dos modos de sentir, pensar e agir da criança. A atividade simbólica aparece, ampliando as possibilidades de compreensão da realidade e de interferência nessa mesma realidade, sobretudo, a partir dos conhecimentos, habilidades e práticas aprendidas.

Como ressaltam esses autores, desenvolvem-se, nesse processo de aquisição da linguagem pela criança, recursos psíquicos que possibilitam a ela o domínio do próprio comportamento nos diferentes contextos sociais em que se insere e diante das diversas demandas que a vida em sociedade impõe a ela. Aos poucos, na medida em que aprende a engatinhar, andar, correr, saltar, se relacionar e falar, a criança vai sendo capaz de compreender os modos de organização social dos diferentes espaços em que transita e de regular o próprio comportamento em função desses espaços.

Entretanto, um longo percurso é trilhado pela criança no processo de apropriação cultural, de desenvolvimento da atividade simbólica e de autodomínio do comportamento. Entre outros aspectos, Vygotski (2008) e

14. Texto de referência: MAIA, Brenda Patrocínio. **A brincadeira, a criança com autismo e o domínio do próprio comportamento**. 2020. 15 f. Trabalho de Iniciação Científica da Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória/ES, 2020.

Leontiev (2003) chamam a atenção para o papel da brincadeira no desenvolvimento da criança.

Um componente fundamental do brincar diz respeito à possibilidade de se relacionar com a realidade para além do concreto e imediato. Enquanto brinca, a criança vai, gradativamente, inserindo-se no universo simbólico (cultural – cantigas de roda, histórias infantis, escola etc.) por meio de uma atividade mental que implica a inter-relação de diferentes funções na mente.

Na brincadeira, articulam-se o movimento da criança, a dimensão expressivo-linguística, o afeto e a cognição, orientados pela satisfação de seus desejos e necessidades. Transitando entre os planos do real e do imaginário, ao mesmo tempo em que vive experiências distintas e satisfaz desejos, a criança se apropria de modos de ser, de ver e de se relacionar com o meio físico e social, os quais orientam a constituição social e histórica de seu psiquismo.

Desse ponto de vista, a relação com o outro (familiares, professores, colegas...) e a linguagem adquirem um papel importante, permitindo as condições necessárias ao desenvolvimento da consciência e ao controle do próprio comportamento por parte dessa criança.

Além disso, a brincadeira contribui para o processo de autodomínio da criança, principalmente por conta da necessidade de submissão às regras, que aparece como condição para a ludicidade. Como afirma Vigotski (2008, p. 67),

São justamente as regras da brincadeira que fazem com que a criança se comporte de forma mais avançada do que aquela habitual para sua idade. Ao brincar de ônibus, por exemplo, exerce o papel de motorista. Para isso tem que tomar como modelo os motoristas reais que conhece e extrair deles um significado mais geral e abstrato para a categoria “motorista”.

Por ser a brincadeira uma atividade imersa na cultura, ao brincar a criança está sujeita às relações sociais, bem como às regras que perpassam essas relações. Enquanto brinca de pique-ajuda, por exemplo, as crianças, além de compreenderem como se brinca, precisam estabelecer as regras e relações que guiarão a brincadeira, a saber: quem será o pegador, como será o momento de “pega” e o momento de “livrar” aquele que foi pego; se todos quiserem ape-

nas ser o que “foge” não haverá brincadeira, assim como, se todos quiserem ser o pegador, não haverá quem poderá fugir. Assim, o contexto lúdico da brincadeira é orientado por regras produzidas historicamente, mas também alteradas pelas próprias crianças durante a atividade lúdica.

Como atividade humana, o brincar implica aprendizado e a consequente mediação do outro, seja o adulto ou outra criança mais experiente. Isso evidencia o papel fundamental do/a educador/a e de práticas educativas cuidadosamente planejadas de forma a possibilitar o desenvolvimento da brincadeira da criança em espaços coletivos, como a escola ou a brinquedoteca.

Vigotski (2011) ressalta que, ao tratar das crianças com deficiência/autismo, devemos olhar para elas e para o seu desenvolvimento, tomando por base as mesmas leis que regem o desenvolvimento das demais crianças, ou seja, as atenções devem voltar-se para as condições que o meio social oferece para elas, pois são as possibilidades de acesso aos bens materiais e culturais produzidos pelo ser humano que farão avançar o seu desenvolvimento.

Conforme Vigotski (2008), a importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança se justifica pelo fato de que, ao brincar, a criança se autocontrola e se autodetermina quando se submete às regras que estão presentes na brincadeira. Tanto as regras implícitas, nos jogos de faz de conta, quanto as regras explícitas, nos jogos com regras morais, o que se entende é que, ao brincar, a criança amplia sua capacidade em dominar seu próprio comportamento, bem como aprende a controlá-lo, buscando compreender as regras que ditam aquela brincadeira.

Desse modo, o importante é entender que: as crianças aprendem e aprendem melhor brincando. Portanto: vamos brincar!

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

https://youtu.be/k9t_wU2gseM



Aula II

Conteúdo: Esportes com bola (futebol)

Tema: Futebol

Objetivos

- Explorar habilidades cognitivas, tais como: raciocínio lógico, memória e criatividade, a partir da montagem do quebra-cabeça.
- Conhecer e vivenciar fundamentos do esporte futebol, 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.
- Explorar experiências corporais e de comunicação por meio da música (dançando, cantando e criando movimentos).
- Ampliar o acervo cultural da criança por meio das brincadeiras, vídeos, desenhos animados e literatura infantil.
- Explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).

Introdução

Pocoyo e sua turma, após voltarem da Cidade dos Esportes, resolvem brincar de quebra-cabeça, para isso eles precisarão passar por uma série de atividades que envolvem elementos do futebol, utilizando uma bexiga.

Nessa partida, a criança representará o Pocoyo, e o brinquedista será um de seus amigos. Iremos nos caracterizar como os personagens por meio de uma vestimenta da cor azul (TNT, roupa, lençol...), cada um pode escolher o mais legal, uma capa, uma bandana, uma faixa no braço, dentre outros.

Será apresentado um vídeo (indicado no link mais adiante) para a criança observar Pocoyo e sua turma jogando futebol.

Além disso, os familiares devem escolher, com a criança, um desenho em uma folha de papel e recortá-lo em seis partes, confeccionando um quebra-cabeça, que será usado na realização da brincadeira.

Brincadeira

A brincadeira configura-se em três movimentos que serão realizados por duas vezes. A cada vez que um dos movimentos for realizado, a criança recebe uma das seis peças do quebra-cabeça. Após juntar todas as peças ao finalizar a brincadeira, a criança irá realizar a montagem do quebra-cabeça, com o objetivo de identificar a imagem.

O primeiro movimento a ser realizado é de chutar a bexiga de forma livre, a criança consigo mesma, chutando para cima, para os lados, para frente, depois, chutando para o brinquedista, realizando o movimento de passe. O brinquedista estimula a criança com frases de incentivo à ação: “bom chute”, “você consegue”.

O segundo movimento consiste em segurar a bola com as duas mãos, soltar e chutar antes que caia no chão. Esse movimento também será realizado entre a criança consigo mesma, e, posteriormente, com o brinquedista.

O terceiro movimento configura-se em conduzir a bola por meio de pequenos toques, controlando a bola até chegar à área do gol.

Após finalizar a montagem do quebra-cabeça, a criança é convidada a festejar o seu feito, sendo orientada a assistir ao videoclipe de músicas e personagens infantis.

Momento festivo

O brinquedista, nesse momento, deve explorar com a criança a música, o movimento e a linguagem, conversando sobre as informações do videoclipe.

Materiais

Bexiga, tesoura, desenho (quebra-cabeça), lápis de cor/canetinha, fita crepe.

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

https://youtu.be/Zd_aQrAmriI?list=PLHaLi2OgL5DATuclhZB-ranWTOWJIYfYI



Link do videoclipe:

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

Vídeo de Pocoyo jogando futebol com sua turma:

https://www.youtube.com/watch?v=_Asgt-9mCMU&t=134s

Texto 12: Aspectos relacionais da criança na brincadeira¹⁵

Na nossa conversa de hoje, buscaremos compreender as relações sociais da criança durante a brincadeira. Segundo Siqueira, Wiggers e Souza (2012), tem-se na educação infantil, e podemos estender, na brinquedoteca universitária, um ambiente propício para a infância e suas manifestações corporais. Nesses espaços, o corpo da criança é um corpo-brincante. Um corpo que respira, que sente, que pensa, que corre, que pula, que aprende.

A percepção corporal em crianças com e sem deficiência/autismo ocorre pela necessidade de a criança conhecer as funções de seu corpo e estabelecer relações de movimento que pertencem ao sujeito em sua totalidade, revelando sentimentos, emoções, experiências vivenciadas por ela, possibilitando a construção da personalidade e da identidade.

Para Buss-Simão (2012), a justificação da dimensão corporal se legitima a partir de cinco aspectos: a) corpo como suporte, instrumento e portador da aprendizagem humana; b) corpo como direito ético, no qual todos têm o direito de ter um corpo; c) corpo como identidade; d) corpo como linguagem, expressão, “fala” e meio de comunicação; e) corpo como conhecimento.

Crianças vivenciam a dimensão corporal de diversas formas, ora em casa como filhos ou irmãos, ora como alunos na escola, ora como netos, ora como amigos. Em cada um desses contextos, existem práticas sociais que

15. Texto de referência: ARAÚJO, Fabiana Zanol; CHICON, José Francisco. **Educação física e inclusão**: aspectos relacionais da criança com autismo na brincadeira. Campos dos Goytacazes, RJ: Encontrografia, 2020. (Série Desenvolvimento Humano e Práticas Inclusivas).

estabelecem regras e hierarquias “[...] que moldam, condicionam ou constroem os modos como se pode viver e experienciar a dimensão corporal” (BUSS-SIMÃO, 2012, p. 25).

Outra questão importante é a percepção do espaço pela criança, que tem relação direta com a sua ação em determinados lugares. Quando descrevemos sobre espacialidade, é observada, nos contextos escolares ou na brinquedoteca universitária, uma particularidade entre os sujeitos que se evidencia nas relações entre as crianças quanto às distâncias entre elas ou o modo como elas se comportam e reagem espacialmente em relação às outras.

Essa noção da distância espacial é definida por Hall (2005) como proxêmica, isto é, a ocupação pessoal do espaço social pelo ser humano. Esses espaços de relações podem ter distâncias diferenciadas: a distância íntima (com enorme acúmulo de estímulos sensoriais entre os sujeitos, por exemplo, a relação de mãe e filho), distância pessoal (distância não tão íntima, mas com a proximidade para os sujeitos se tocarem), distância social (os sujeitos ficam mais distantes e já não se tocam) e a distância pública (os sujeitos permanecem muito distantes, podem adotar medidas evasivas ou de fuga).

Em relação às distâncias no ser humano, o autor considera que as distâncias pessoal e social estão presentes no homem e, com algumas exceções, a distância de fuga e a distância crítica permanecem em raros momentos (podemos perceber esses momentos, algumas vezes, nas crianças com autismo). “Aqui vale ressaltar que os sentimentos que as pessoas têm umas com as outras nessa hora é um fator decisivo na distância usada” (HALL, 2005, p. 142).

Entendemos que a ocupação pessoal do espaço social por um indivíduo, quanto mais próximo estiverem um do outro, no sentido afetivo-emocional, mais potencializadora das relações sociais se torna. Nessa situação, o adulto/brinquedista, que já tem um vínculo afetivo com a criança, vai ter um papel fundamental no desenvolvimento da experiência dela de brincar.

Além da relação de vínculo com o adulto, percebemos algumas ações que facilitam o processo de aproximação entre as crianças:

Atitudes solidárias e de amizade — atitudes de solidariedade ocorrem quando existe um sentimento de nos colocamos no lugar do outro. Segundo Aristóteles (1979), a amizade é absolutamente necessária para a vida dos se-

res humanos, pois, por meio da amizade, primeiro com os nossos familiares, depois com os amigos, é que aprendemos a pensar e agir no mundo. Essas atitudes são muito importantes para a aproximação entre as crianças.

Estabelecendo novas amizades — após a constituição de vínculo com o adulto e com os amigos mais solidários, em um envolvimento de distâncias íntima e pessoal, a criança se sentirá mais segura para estabelecer novas relações de amizade com outra criança.

Problematizando a questão da diferença/diversidade — é muito importante que os adultos (pais, professores) desenvolvam ações de esclarecimento/sensibilização das crianças com desenvolvimento típico para a aproximação das crianças com deficiência/autismo no grupo, problematizando de variadas formas a questão da diferença/diversidade.

Ações colaborativas — faz-se necessário pensar em brincadeiras para aproximar as crianças, tornando o contexto favorável para esse encontro, assim o tipo de atividade proporcionada (a história infantil, o faz de conta) e o material utilizado (colchonete, lençol, cabo de vassoura, copo descartável etc.) podem favorecer a aproximação entre as crianças. Quando colocamos as crianças em um colchão fazendo de conta que é uma brincadeira no navio, isso faz com que as distâncias entre as crianças diminuam, favorecendo novos encontros, toques, cuidado com o outro etc.

Dessa forma, compreendemos que a dimensão corporal é importante faceta do sujeito como um todo e deve ser integrada aos dinâmicos processos de ensino e de aprendizado. O corpo possui significado próprio e é a referência que se tem do indivíduo. Por meio de gesticulações, olhares, atitudes, semblantes e expressões corporais, ele é capaz de representar sentimentos e contar muito de uma cultura.

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

<https://youtu.be/9e5N6bZSPw0>



Aula 12

Conteúdo: Esportes com Bola (futebol)

Tema: Futebol

Objetivos:

- Conhecer e vivenciar movimentos pertencentes à prática do futebol: tocar a bola e chutar 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.
- Explorar experiências corporais 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.
- Explorar as diferentes linguagens durante a realização das brincadeiras (verbal, gestual, visual, escrita etc.).

Introdução

Após Pocoyo e sua turma jogarem golfe, eles decidiram praticar um esporte diferente de todos os outros já realizados anteriormente, pois era o último dia deles na Cidade dos Esportes. Para fechar com chave de ouro, foi escolhido o futebol, explorando as diversas possibilidades de jogar com os pés, vivenciando os movimentos de tocar a bola e chutar ao gol. Com isso, a turma se reuniu no campo de futebol e iniciou a partida.

Nesta partida, a criança representará o Pocoyo, e o brinquedista será a Elly. Iremos nos aproximar da representação do personagem principal, o Pocoyo, por meio de uma vestimenta da cor azul (TNT, roupa, lençol...), deixando livre a criatividade na caracterização, uma capa, uma bandana, uma faixa no braço, dentre outros. Será apresentado um vídeo (indicado no link mais adiante) para a criança observar Pocoyo e sua turma jogando futebol.

Brincadeira

A brincadeira configura-se em duas etapas. A primeira etapa terá dois momentos. No primeiro momento, a criança irá tocar a bola com os pés para o brinquedista e ele irá tocar a bola com os pés de volta para a criança, separados por uma distância de dois metros mais ou menos, realizando um passe. Já no segundo momento, a criança terá que chutar a bola no gol a partir de certa distância. O gol pode ser representado por duas cadeiras separadas, deixando um espaço entre elas; quanto maior o espaço, mais fácil acertar o gol.

Na sequência, passamos para a segunda etapa, também dividida em dois momentos. O primeiro momento, assim como o anterior, será de explorar as possibilidades de tocar a bola um para o outro com os pés, tocando de um para o outro com uma distância pequena entre os participantes, chutando forte, devagar, com a ponta dos dedos. Quanto maior a distância, mais difícil o passe.

Em seguida, passamos para o segundo momento, que também consiste em chute ao gol, porém dessa vez temos a presença do brinquedista que representará o goleiro. Sugerimos que nesse momento tenha uma terceira pessoa, para auxiliar a criança no movimento de chutar a bola no gol. Orientamos, também, que o tamanho do gol aumente, para que possa ser inserido

o goleiro. Indicamos realizar as duas etapas duas vezes, deixando a criança vivenciar o futebol de forma lúdica e divertida.

Momento festivo

Após finalizar a brincadeira de futebol, realizando todos os movimentos solicitados, a criança é elogiada pelo brinquedista e recebe uma medalha como premiação. Para comemorar, o brinquedista convida a criança para brincar e dançar com o videoclipe da música: Macarena. Nesse momento, ele deve explorar com a criança a música, o movimento, a linguagem e a alegria da premiação.

Materiais

Bola, gol (chinelos, cadeiras, baldes, cones), fita crepe. Para confecção das medalhas: papelão, caneta de colorir, fita de cetim, grampeador/cola.

Aula disponível no link ou no QR Code abaixo:

<https://youtu.be/oDRqh4tZYNs?list=PLHaLi2OgL5DATuclhZB-ranWTOWJIYfYI>



Link do videoclipe:

Música: <https://youtu.be/N7xpi89mxqI>

Vídeo de Pocoyo jogando futebol:

https://www.youtube.com/watch?v=H_hwvN7tzsU

Texto 13: A constituição de vínculo na relação de uma criança com autismo e o adulto¹⁶

Em várias descrições (livros, relatos, artigos) da criança com autismo é salientado que o modo de se relacionar e de brincar dessas crianças apresenta-se de forma bastante peculiar. Conforme Vigotski (2007), o desenvolvimento cultural da criança ocorre pela inserção no meio social, onde, pela mediação do outro, acontece o aprendizado, tornando-a cada vez mais semelhante aos seus pares. Dessa forma, se, por um lado, compreendemos a dificuldade da criança com autismo de interagir com crianças e adultos, por outro, sabemos que é somente estabelecendo relações que ela será capaz de aprender e se desenvolver.

O contato é a forma mais importante para a sua sobrevivência, quando ocorrerão as transformações e conexões na estrutura do cérebro, modificando as funções elementares ou biológicas para as funções superiores ou culturais.

Assim, a criança quando nasce se relaciona primeiro com os adultos, seus pais e parentes próximos, e, na medida em que cresce, amplia também o quantitativo de adultos e crianças que fazem parte do seu convívio, influenciando diretamente sua formação.

Nesse sentido, a forma como os vínculos se constituem na criança comporá um modelo interno com o qual ela irá estabelecer suas futuras relações. O

16. Texto de referência: ARAÚJO, Fabiana Zanol; CHICON, José Francisco. **Educação física e inclusão**: aspectos relacionais da criança com autismo na brincadeira. Campos dos Goytacazes, RJ: Encontrografia, 2020. (Série Desenvolvimento Humano e Práticas Inclusivas).

vínculo é o que ata, o que tem capacidade de ligar afetivamente duas ou mais pessoas. “Dessa forma, a [família] [...] se apresenta como peça fundamental para elaboração dos estados emocionais da criança, o que vai influenciar nas [...] suas vivências e na relação com o meio em que se insere” (LEMOS; GECHELE; ANDRADE, 2017, p. 2). Para esses autores, o vínculo surge mediante o contato afetivo e a sensibilidade dos pais nos primeiros meses da criança, respondendo aos sinais e comunicações entre eles.

A afetividade faz parte do sujeito desde seu nascimento e o acompanha durante toda sua vida. Uma criança amada, respeitada e acolhida certamente desperta a curiosidade para conhecer e assim desenvolver seu aprendizado. É na família que a criança faz seus primeiros vínculos afetivos e é por meio dela que é apresentada ao mundo cultural, tenha ela deficiência ou não.

Para Lemos, Gechele e Andrade (2017), a relação de vínculo criada com a família pode possibilitar o desenvolvimento dos aspectos relacionais e a relação de afeto e vínculo com outros adultos e crianças que não sejam da família. A criança, então, se sentirá mais segura para conhecer o mundo e vivenciar outras relações, viabilizando, dessa maneira, na acepção de Vygotski (1997), os aspectos motivacionais (interesses, impulsos...) essenciais para o aprendizado das brincadeiras e das outras práticas sociais.

Quando a criança com autismo estabelece uma relação de vínculo com o adulto, sua ação no meio se enriquece, ampliando suas possibilidades de sentir, pensar e agir.

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

<https://youtu.be/Bl4GqDddaR8>



Avaliação com os familiares das crianças atendidas no projeto

Em decorrência da disseminação da COVID-19, houve a necessidade de nos isolarmos socialmente, reduzir o contato com nossos familiares, amigos e grupos sociais, mudar nossa rotina, nos privando de coisas que antes eram simples, como jogar bola ou brincar no parque. Muitas vidas foram tiradas, causando incerteza, insegurança, medo e ansiedade quanto a esse momento triste de nossa história.

Nesse sentido, a presente avaliação quanti-qualitativa realizada no mês de novembro de 2020, com os familiares das crianças matriculadas no projeto “Brinquedoteca: aprender brincando”, teve por objetivos: a) Avaliar a satisfação ou não dos familiares em relação às atividades lúdicas dirigidas às crianças (videoaula) e de orientação teórico-prática (vídeo-orientação) dirigida a eles, postadas semanalmente pela equipe de trabalho do grupo infantil; b) Avaliar se as atividades lúdicas (videoaulas) postadas pela equipe de trabalho do grupo infantil contribuem para o se-movimentar da criança em casa, em tempos de pandemia; e c) Avaliar se as atividades lúdicas (videoaulas) postadas pela equipe de trabalho do grupo infantil contribuem para a interação dos membros da família em casa, em tempos de pandemia.

As informações foram coletados por meio da aplicação de um formulário on-line, da plataforma Google Forms®, com as seguintes questões: a) Qual o nome do pai/mãe ou responsável?; b) Nome da criança; c) Indique o grau de satisfação com as atividades lúdicas e de orientação postadas pela equipe do projeto “Brinquedoteca: aprender brincando”, para serem realizadas em casa; d) As atividades lúdicas postadas pela equipe do projeto “Brin-

quedoteca: aprender brincando” contribuem para o se-movimentar do seu/sua filho/a em casa, em tempos de pandemia; e e) As atividades lúdicas postadas pela equipe do projeto “Brinquedoteca: aprender brincando” contribuem para a interação dos membros da família, em tempos de pandemia.

O link do formulário de avaliação foi encaminhado por meio do aplicativo de mensagens instantâneas WhatsApp®, para os familiares das 60 crianças matriculadas no projeto, no mês de novembro de 2020. Todos os formulários encaminhados foram devidamente respondidos pelos participantes.

Resultados e análise das informações

Ao analisar os resultados da primeira questão, observa-se, no gráfico 1, que 100% dos familiares assinalaram **satisfação** com as atividades lúdicas (videoaulas) e orientações teórico-práticas (vídeo-orientação) postadas semanalmente pela equipe de trabalho do grupo infantil, por meio das redes sociais WhatsApp® e Facebook®, para o ensino-aprendizagem remoto temporário e emergencial (Earte).

Esse resultado é fruto de uma proposta pedagógica que levou em consideração o contexto no qual as atividades lúdicas foram realizadas, as particularidades das crianças envolvidas, a proposição de atividades lúdicas que vão ao encontro de seus interesses, dando sentido e significando as ações, tornando as brincadeiras mais atrativas, o protagonismo da ação mediadora dos familiares na relação da criança com a brincadeira, recebendo orientação para atuar com elas em casa, como brinquedistas.

Além disso, no desenvolvimento dessa proposta pedagógica foram organizadas diferentes estratégias: ginástica historiada, recursos audiovisuais, edição de trechos de filmes infantis (por exemplo: A era do gelo, Madagascar, dentre outros), videoclipe de músicas do universo infantil (Mundo Bitá, Palavra Cantada, Vinicius de Moraes para crianças, e outras), circuitos, trabalho coletivo em corresponsabilidade com os pais e/ou responsáveis, elaboração e produção de vídeo-orientação teórico-prático sobre temas do desenvolvimento infantil e brincadeira e organização de um sistema de tutoria, envolvendo os membros da equipe de trabalho, no acompanhamento e orientação aos familiares, por meio de ligações telefônicas realizadas pelo menos duas vezes

no mês, com o objetivo de tornar mais próxima e pessoal a relação, em um trabalho de escuta sensível de suas necessidades.

Nessa direção, apresentamos, a seguir, depoimentos de alguns familiares que revelam o **grau de satisfação**, em relação à proposta pedagógica remota, desenvolvida no projeto:

Em tempos difíceis como os atuais, nossos filhos com deficiência têm sofrido com a perda da rotina de escola, terapias e atividades de esporte e lazer. Essa suspensão dos acompanhamentos tem gerado muita ansiedade, estresse e insegurança tanto nas nossas crianças quanto em nós família. Esse acolhimento do Laefa nos mostrou que não estamos sozinhos nesse momento difícil. Nos apontou caminhos para proporcionarmos momentos de alegria com nossos filhos através do brincar. Tem nos ensinado a nos envolver mais nas brincadeiras, brincar junto, nos divertir junto com nossos filhos. Só posso agradecer pela oportunidade que meu filho teve de ser incluído nesse projeto maravilhoso (Carmem¹⁷, 11-2020).

A proposta de trabalhar com brincadeiras nessa quarentena foi valiosíssima pois as sugestões são ricas em ludicidade, acessíveis e divertidas com orientações e objetivos expressos. A articulação com a parte teórica e vídeos explicativos dos professores fortalecem e reiteram a importância dessas atividades (Selma, 11-2020).

Muito lindo o trabalho de vocês. Parabéns! 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.

17. Todos os nomes citados são fictícios.

Fez muita falta esse ano para nossos filhos. Porque amavam estar com vocês (Lucia, 11-2020).

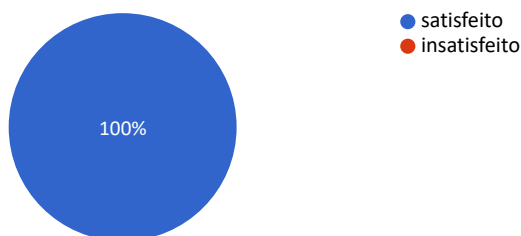
É muito interessante como cada vídeo se completa [videoaula e vídeo-orientação]. Cada detalhe melhora nossa visão como pais de como a criança pode aprender e melhorar muitos aspectos como: equilíbrio, raciocínio lógico e o principal, o vínculo social entre filhos e pais, a partir de uma simples brincadeira. Amei. Obrigada pelo conteúdo (Janaína, 11-2020).

Acredito que uma atividade por semana está perfeito, pois as crianças, às vezes, estão recebendo atividades de outras terapias e até mesmo da escola e aí fica puxado não só para as crianças, mas para os pais também. É só agradecer pelo trabalho lindo que vocês fazem, além da assistência, que para mim é perfeita. Obrigada mesmo (Rose, 11-2020).

Gráfico 1 – Grau de satisfação dos familiares com as atividades propostas

Indique o grau de satisfação com as atividades lúdicas e de orientação postadas pela equipe do projeto “Brinquedoteca: aprender brincando”, para serem realizadas em casa.

60 respostas



Fonte: Elaborado pela equipe de trabalho do Laefa/Ufes.

Como se observa no gráfico 2, 100% dos familiares responderam que as atividades lúdicas (videoaulas) postadas pela equipe de trabalho do grupo infantil contribuíram para o se-movimentar das crianças em casa, em tempo de pandemia. Esse resultado se justifica em razão de as crianças, em isolamento

social, se manterem restritas ao ambiente do lar, com pouco espaço para movimentação dinâmica, reféns, em muitos casos, do uso de jogos e dispositivos eletrônicos (tablet, celular, notebook, televisão e outros), que estimulam o sedentarismo, com efeitos adversos ao bem-estar da criança. Ao contrário, a proposição de atividades lúdicas por meio de videoaulas desperta os familiares e a criança para a possibilidade do se-movimentar em casa, ocupando os espaços disponíveis, confeccionando materiais acessíveis e explorando os movimentos corporais de correr, saltar, arremessar, equilibrar, lançar, girar, trepar, rolar, dançar, chutar, manipular e outros, ampliando sua experiência de brincar, como podemos perceber nos depoimentos a seguir:

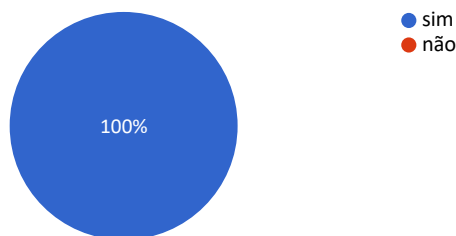
Obrigada. Foi um momento muito divertido e prazeroso mesmo. Eu e Everton ficamos felizes com a participação dos meninos, com o entusiasmo de pular, girar e rolar. Foram muitas gargalhadas. Fiz a edição do vídeo com cortes para não ficar longo, mas foi uma atividade que tanto eu e Everton estivemos mediando e fazendo várias tentativas para eles compreenderem os movimentos. Juro que eu aprendo mais a cada dia com meus filhos. Para mim essa oportunidade de realizar essas atividades planejadas por vocês, que sei que estão carregadas de intencionalidade para o desenvolvimento e aprendizagem dos meninos, me enriquecem como mãe e professora, pois além do vínculo afetivo com meus filhos eu compreendo melhor suas potencialidades. Muito obrigada por pensarem nos nossos filhos com tanto conhecimento e dedicação (Selma, 11-2020).

Assim, como a gente percebe as particularidades em nossos filhos em relação a algumas características, quando a gente assiste as orientações [vídeo-orientação] 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 [...]. 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] (Leandro, 11-2020).

Gráfico 2 – O se-movimentar das crianças em casa

As atividades lúdicas postadas pela equipe do projeto “Brinquedoteca: aprender brincando” contribuem para o se-movimentar do seu/sua filho/a em casa, em tempos de pandemia.

60 respostas



Fonte: Elaborado pela equipe de trabalho do Laefa/Ufes.

Como se observa no gráfico 3, 100% dos familiares responderam que as atividades lúdicas (videoaulas) postadas pela equipe de trabalho do grupo infantil contribuíram para a interação dos membros da família em casa, em tempos de pandemia. Esse resultado se justifica em razão da mudança na organização das atividades de vida diária, que sobrecarregou as famílias, tendo em vista que passaram a realizar seu trabalho de forma remota em casa, somada aos cuidados com os filhos/as e afazeres domésticos, reduzindo o tempo livre para interagir de forma lúdica com as crianças. Assim, os familiares encontraram nas atividades lúdicas postadas pela equipe de trabalho do grupo infantil a oportunidade de mobilizar as crianças para organizar um tempo-espaço de interação e troca de experiências brincantes, como se evidencia nos depoimentos a seguir:

Esse acolhimento do Laefa nos mostrou que não estamos sozinhos nesse momento difícil. Nos apontou caminhos para proporcionarmos momentos de alegria com nossos filhos, através do brincar. Tem nos ensinado a nos envolver mais nas brincadeiras, brincar junto, nos divertir junto com nossos filhos. Só posso agradecer pela oportunidade que meu filho teve de ser incluído nesse projeto maravilhoso (Cris, 11-2020).

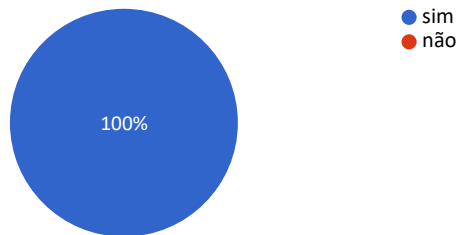
Assim, e com certeza, talvez eu tenha que dizer que as atividades do Laefa foram as que tiveram mais adesão

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 (Leandro, 11-2020).

Gráfico 3 – A interação dos membros da família na brincadeira

As atividades lúdicas postadas pela equipe do projeto “Brinquedoteca: aprender brincando” contribuem para a interação dos membros da família em tempos de pandemia.

60 responses



Fonte: Elaborado pela equipe de trabalho do Laefa/Ufes.

Os resultados encontrados revelam que os familiares perceberam na proposta pedagógica remota da equipe de trabalho do grupo infantil que elas vão ao encontro de seus interesses e possibilidades de realização, atendendo satisfatoriamente a necessidade das crianças em termos do se-movimentar e da interação dos membros da família nas brincadeiras propiciadas, impactando, significativamente, na melhora da qualidade de vida.

Reflexões finais

Ao longo do ano de 2020, 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, tornando 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 um dos familiares expressa bem essa afirmação:

Talvez [essa intencionalidade de organização das atividades por vocês], tenha sido um passo importante para o aproveitamento tão bom que a Mariana teve ao longo desse período de afastamento. Então, como

essas atividades por vídeo tinham uma orientação prévia, a intencionalidade [contexto da aula — ginástica historiada], o fundamento por trás [vídeo-orientação], acho que serviu até como incentivo para mim e a mãe dela em selecionar [as brincadeiras] e dizer: essa aqui temos que fazer, porque Mariana vai gostar. Porque é uma coisa que ela precisa desenvolver melhor (Leandro, 11-2020).

As experiências lúdicas, quando internalizadas pelas crianças, passam a fazer parte de seu repertório cultural, psicomotor, cognitivo e afetivo-social, ampliando suas maneiras de sentir, pensar e agir no mundo. Quando brinca, a criança interage em um ambiente sociocultural produzindo e reproduzindo cultura, constituindo sua maneira própria de ser e estar no mundo. 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 apropriar-se 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

- ARAÚJO, Fabiana Zanol; CHICON, José Francisco. **Educação física e inclusão: aspectos relacionais da criança com autismo na brincadeira**. Campos dos Goytacazes, RJ: Encontrografia, 2020. (Série Desenvolvimento Humano e Práticas Inclusivas).
- ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. Tradução de Leonel Vallandro e Gerf Bornheim. São Paulo: Abril Cultural, 1979.
- AYOUB, Eliana. **A ginástica geral na sociedade contemporânea: perspectivas para educação física escolar**. 1998. 187 f. Tese (Doutorado em Educação Física) — Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), Campinas, SP, 1998.
- AYOUB, Eliana. Reflexões sobre a educação física na educação infantil. **Revista Paulista de Educação Física**, São Paulo, suplemento 4, p. 53-60, 2001.
- BUSS-SIMÃO, Márcia. **Relações sociais em um contexto de educação infantil: um olhar sobre a dimensão corporal na perspectiva de crianças pequenas**. 2012. 312 f. Tese (Doutorado em Educação) — Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro de Ciências em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, 2012.
- CHICON, José Francisco. **Inclusão na educação física escolar: construindo caminhos**. 2005. 484 f. Tese (Doutorado) — Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (Usp), São Paulo, 2005.
- CHICON, José Francisco; FONTES, Alayne Silva; SÁ, Maria das Graças Carvalho Silva de. Atividades lúdicas no meio aquático: possibilidades para a inclusão. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 19, n. 2, p. 103-122, abr./jun. 2013.
- 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. (Recurso eletrônico — e-book).
- COELHO, Betty. **Contar histórias: uma arte sem idade**. São Paulo: Ática, 1986.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender — o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

- ELIAS, Norbert. **A solidão dos moribundos**: seguidos de envelhecer e morrer. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- ELKONIN, Dannil Borisovich. **Psicologia do jogo**. Tradução de Álvaro Cabral. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009. (Coleção textos de Psicologia).
- HALL, Edward Twitchell. **A dimensão oculta**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- 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.
- LEMOES, Suziani de Cássia Almeida; GEHELE, Hanna Hellena Lucavei; ANDRADE, Janete Vaz de. Os vínculos afetivos no contexto de acolhimento institucional: um estudo de campo. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v. 33, p. 1-10, 2017.
- LEONTIEV, Alexis Nikolaevich. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VYGOTSKY, Lev Semionovich; LURIA, Alexander Ramanovich; LEONTIEV, Alexis Nikolaevich (org.). **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução de Maria da Pena Villalobos. 8. ed. São Paulo: Ícone, 2003. p. 119-142.
- MAIA, Brenda Patrocínio. **A brincadeira, a criança com autismo e o domínio do próprio comportamento**. 2020. 15 f. Trabalho de Iniciação científica da Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória/ES, 2020.
- MANUAL de brinquedos e brincadeiras inclusivas. Instituto Mara Gabrilli (IMG). Disponível em: <https://www.reab.me/manual-com-brinquedos-e-brincadeiras-inclusivos-baixar-o-seu/>. Acesso em: 17 ago. 2020.
- NOBRE, Thierry Pinheiro. **A criança com autismo e o jogo protagonizado**. 2020. 19 f. Trabalho de Iniciação Científica da Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória/ES, 2020.
- OLIVEIRA, Ivone Martins de; PADILHA, Ana Maria Lunardi. Crianças com autismo na brinquedoteca: modos de interação e de inserção nas práticas sociais. **Comunicações**, Piracicaba, v. 23, n. 3, p. 185-202, maio 2016. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-unimep/index.php/comunicacoes/article/view/2871>. Acesso em: 15 set. 2020.
- OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky**: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1993. (Série: Pensamento e Ação no Magistério).
- OTA, Giovanna Sayuri Garbelini. **Ginástica Historiada e formação humana na educação Infantil**. 2016. 81 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) — Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), Campinas/SP, 2016.
- SIQUEIRA, Isabelle Borges; WIGGERS, Ingrid Dittrich; SOUZA, Valéria Pereira de. O brincar na escola: a relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 2, p. 313-326. abr./jun. 2012.
- SOUZA, Elizabeth Paoliello Machado de; GALLARDO, Jorge Sérgio Pérez. Ginástica geral: duas visões de um fenômeno. In: AYOUB, Eliana; SOUZA, Elizabeth Paoliello Machado de; GALLARDO, Jorge Sérgio Pérez (org.). **Coletânea**: textos e sínteses do I e II Encontros de Ginástica Geral. Campinas, SP: Gráfica Central Unicamp, 1997, p. 30-45.

- 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.
- SALLES, Flaviane Lopes Siqueira; CHICON, José Francisco. **A mediação pedagógica do professor no brincar da criança com autismo**. Campos dos Goytacazes, RJ: Encontro-grafia, 2020. (Série Desenvolvimento humano e práticas inclusivas).
- SOARES, Carmem Lucia *et al.* **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- SOUZA, Ana Catharina Urbano Martins de *et al.* (org.). **Linguagens e afetos: acolhendo emoções e sentimentos** [recurso eletrônico, PDF]. Natal, RN: Terceirize, 2020.
- VYGOTSKI, Lev Semenovich. **Obras escogidas V: fundamentos de defectologia**. Tradução de Maria Del Carmen Ponce Fernandez. Madrid: Visor, 1997.
- VIGOTSKI, Lev. Semionovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Tradução de José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- VYGOTSKI, Lev Semionovich; LURIA, Alexander Ramanovich. **El instrumento y el signo en el desarrollo del niño**. Tradução de Pablo Del Rio. Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje, 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. Disponível em: <http://www.ltds.ufrj.br/gis/antiores/rvgis11.pdf>. Acesso em: 04 dez. 2018.
- VIGOTSKI, Lev Semenovich. A defectologia e o estudo do desenvolvimento e da educação da criança anormal. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 37, n. 4, p. 861-870, dez. 2011.
- VIGOTSKI, Lev Semionovich. **Imaginação e criatividade na infância**. Tradução de João Pedro Fróis. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2018. (Textos de Psicologia).
- WALLON, Henri. **Do ato ao pensamento: ensaio de psicologia comparada**. Tradução de Gentil Avelino Titton. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. (Coleção Textos Fundantes de Educação).

Sobre os autores

José Francisco Chicon

Professor Associado 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). Doutorado 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). Doutorado em Educação pela Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes, 2008).

Fabiana Zanol Araújo

Professora de Educação Física da rede de ensino da Prefeitura Municipal de Vitória, ES. Mestrado em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes, 2019). Doutoranda em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes, 2021).

Flaviane Lopes Siqueira Salles

Professora de Educação Física da rede de ensino da Prefeitura Municipal de Cariacica e Viana, ES. Mestrado em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes, 2018). Doutoranda em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes, 2021).

Mônica Frigini Siqueira

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

Gabriela de Vilhena Muraca

Professora de Educação Física e pesquisadora 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).

Gabriela Linhares Daltio

Professora de Educação Física do Centro de Atenção Psicossocial Infanto-Juvenil de Serra, 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).

Pedro Sobrado Jabour Braz da Silva

Graduando em Educação Física e pesquisador 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/Ufes).

Brenda Patrocínio Maia



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



A presente proposta pedagógica, apesar de 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 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 brincqedistas — aquele que incentiva, orienta e compartilha a brincadeira com ela, seja em casa, seja no ambiente escolar.

Os organizadores



encontrografia

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

