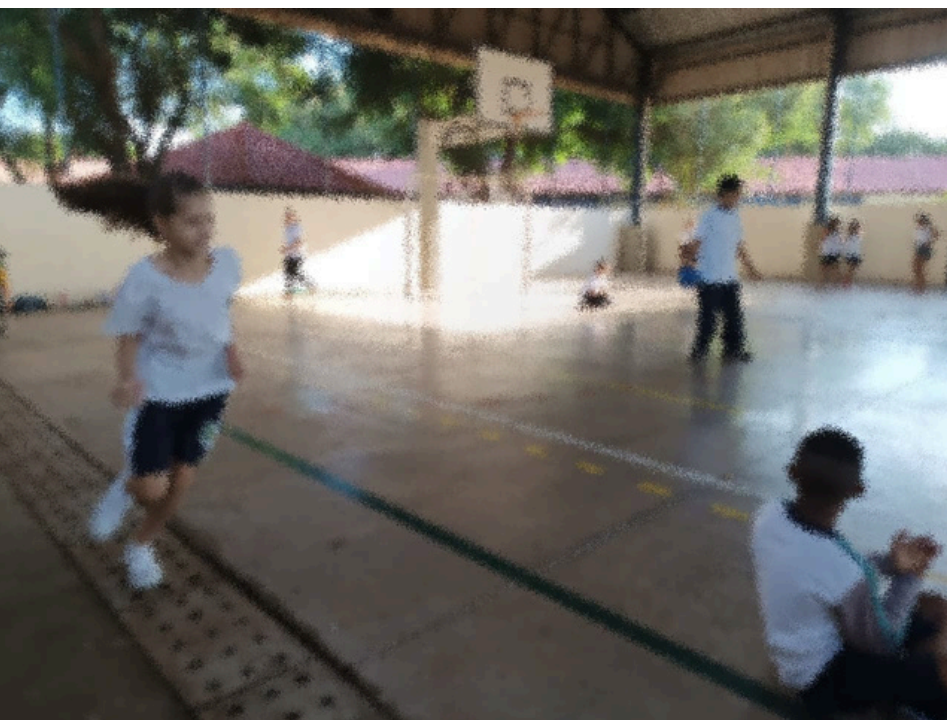


Fabrício de Freitas  
Lilian Aparecida Ferreira

**NO CONFLITO, REFLITO.  
SE CONVERSO, NÃO BRIGO!**



Ilustrações de  
Sara Mandolini e Gelson  
Teodoro de Souza Junior

Freitas, Fabricio.

No conflito, reflito. Se converso, não brigo!  
/ Fabricio de Freitas ; orientadora Lilian Aparecida  
Ferreira ; ilustrações de Sara Mandolini e Gelson  
Teodoro de Souza Junior. - Bauru : UNESP, 2026  
110 f. : il.

ISBN: 978-65-86498-64-6

Produto educacional elaborado como parte das  
exigências do Mestrado Profissional em Docência para a  
Educação Básica da Faculdade de Ciências, UNESP, Bauru

1. Jogos. 2. Diálogo. 3. Ensino. 4. Condutas  
motriz. 5. Conflitos. I. Ferreira, Lilian Aparecida.  
II. Mandolini, Sara. III. Souza Junior, Gelson  
Teodoro. IV. Universidade Estadual Paulista. Faculdade  
de Ciências. V. Título.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA - UNESP  
FACULDADE DE CIÊNCIAS - FC  
CÂMPUS DE BAURU/SP

# **NO CONFLITO, REFLITO. SE CONVERSO, NÃO BRIGO!**

## **ELABORAÇÃO**

Fabrício de Freitas

## **ORIENTADORA**

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Lilian Aparecida Ferreira

## **QUADRINISTA**

Gelson Teodoro de Souza Junior

## **ILUSTRAÇÃO E DIAGRAMAÇÃO**

Sara Mandolini

## **TÍTULO DA DISSERTAÇÃO**

CONFLITOS E AS SITUAÇÕES DE VIOLÊNCIA GERADOS PELAS  
INTERAÇÕES ENTRE OS/AS ESTUDANTES NA VIVÊNCIA DOS JOGOS  
SOCIOMOTRIZES DE COOPERAÇÃO-OPOSIÇÃO EM AULAS DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA

Produto educacional desenvolvido como parte integrante do Programa de Pós-Graduação em Docência para Educação Básica (Mestrado Profissional), pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP.

## MENSAGEM AOS ESTUDANTES

Olá! Que bom ter você aqui!

Este e-book foi feito especialmente para você, que gosta de brincar, se mover, jogar, correr, pular e viver aventuras nas aulas de Educação Física!

Você já brigou com alguém por causa de uma bola? Já ficou chateado porque alguém não passou a bola para você? Já discutiu por causa de um ponto? Ou já se sentiu triste porque ninguém te escolheu para o time?

Se a resposta foi **sim**, calma... isso acontece com todo mundo.

Os conflitos fazem parte dos jogos e da vida. Eles não são coisas ruins — na verdade, podem ser o começo de algo muito legal, como aprender a **conversar, combinar, respeitar e jogar melhor** com os colegas.



Este e-book é um guia de aventuras para você:

- descobrir como resolver problemas durante os jogos;
- aprender a conversar sem brigar;
- se divertir sem excluir ninguém;
- conhecer missões, desafios e jogos com companheiros e adversários ao mesmo tempo (jogos sociomotrizes);
- melhorar suas atitudes, suas ideias e seu jeito de conviver.

Aqui você vai encontrar atividades, histórias, perguntas e desafios que vão te ajudar a se tornar um jogador mais justo, mais parceiro e mais feliz nas aulas!

**Prepare-se: você é o protagonista desta jornada.  
Então...**



**JOGO VALENDO**



Querido estudante, este e-book foi estruturado em três grandes momentos, inspirados nas ações de intervenção realizadas na pesquisa e na estrutura das aulas de Educação Física.

**1**

## **CONHECER E ENTENDER**

Explorar o que são conflitos, sentimentos, violência e desrespeito no contexto dos jogos.

## **OBSERVAR E REGISTRAR**

**2**

Analisar cenas de conflitos (quadrinhos), observar jogos reais, registrar no Diário do Jogo.

**3**

## **INTERVIR, CRIAR E TRANSFORMAR**

Criar novas regras, propor mudanças nos jogos, aplicar na quadra e refletir coletivamente.

# SUMÁRIO

<b>1. O que é conflito?</b> .....	<b>10</b>
<b>2. Como sentimos os conflitos?</b> .....	<b>16</b>
<b>3. A lógica dos Jogos: por que os conflitos aparecem?</b> .....	<b>25</b>
<b>4. Quadrinhos para observar conflitos e situações de violência</b> .....	<b>33</b>
<b>5. Diário do Jogo</b> .....	<b>47</b>
<b>6. Missões para conviver melhor</b> .....	<b>54</b>
<b>7. Intervindo nos conflitos</b> .....	<b>63</b>
<b>8. Jogos sociomotrizes: como jogar, observar e intervir</b> .....	<b>68</b>
<b>9. A aula na quadra: aplicando o que aprendi</b> .....	<b>82</b>
<b>10. Para quem quer ir além</b> .....	<b>92</b>
<b>Mensagem final aos estudantes</b> .....	<b>102</b>
<b>Agradecimentos</b> .....	<b>104</b>
<b>Mensagem aos professores</b> .....	<b>105</b>

<b>Referências essenciais.....</b>	<b>107</b>
<b>Sobre o autor.....</b>	<b>108</b>
<b>Sobre a orientadora.....</b>	<b>109</b>
<b>Sobre os colaboradores.....</b>	<b>110</b>



**ESTE SUMÁRIO É INTERATIVO!**

Clique para ser direcionado/a à página desejada. Para retornar ao sumário é só clicar na numeração de cada página, localizada no canto inferior.



# 1

## O QUE É CONFLITO?

### VAMOS ENTENDER JUNTOS



Conflito é quando duas pessoas querem coisas diferentes, pensam diferente ou se sentem de um jeito que não combina com o que está acontecendo no jogo. Ele aparece quando:

- alguém acha que a bola saiu e o outro acha que não;
- duas pessoas querem ser capitão ao mesmo tempo;
- alguém sente que não foi respeitado;
- um colega fala de um jeito que machuca;
- as regras não estão claras para todo mundo.

E sabe o que é mais importante?

**CONFLITO NÃO É BRIGA.**  
**CONFLITO NÃO É VIOLÊNCIA.**  
**CONFLITO É DIFERENÇA.**

E diferença é normal, faz parte da vida e dos jogos.

## EXEMPLOS DO DIA A DIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA

“Eu toquei primeiro!”

“Assim não é justo!”

“A bola saiu!”

“Não valeu, começou antes!”

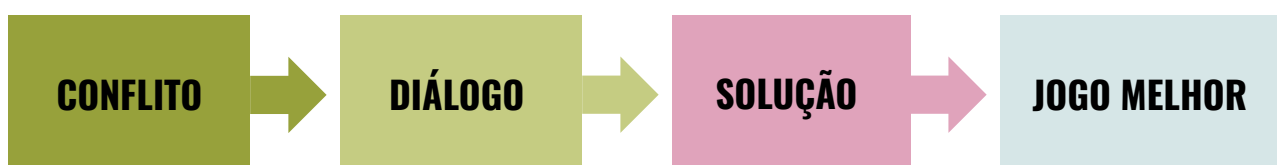
“Você sempre passa a bola só pros seus amigos.”

Essas frases aparecem muito nas aulas — e tudo bem! O que importa é como **lidamos com elas.**

## QUANDO EXISTE CONFLITO, EXISTE OPORTUNIDADE

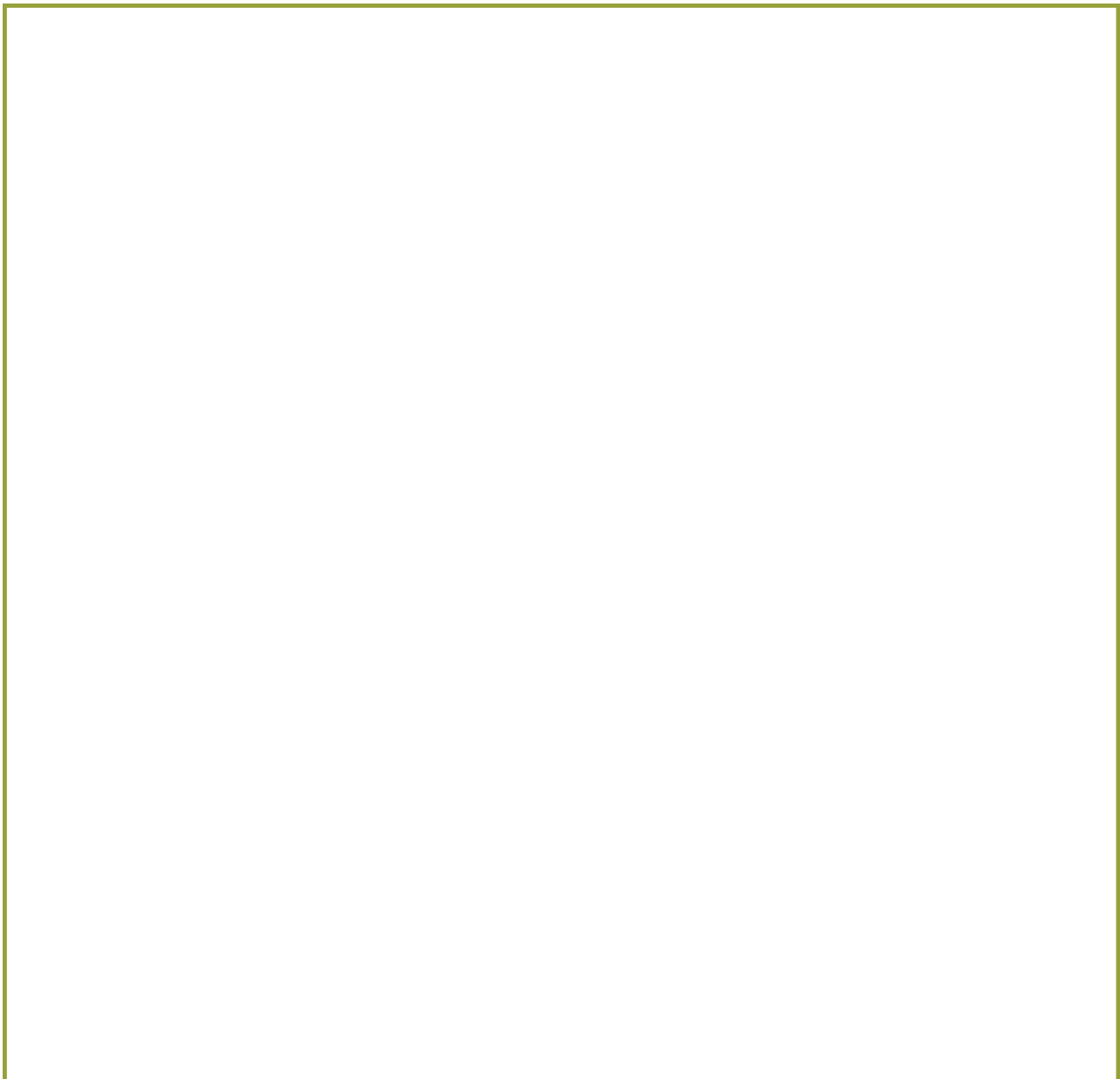
Quando conversamos, explicamos o que sentimos e ouvimos o outro, transformamos o conflito em:

- acordo;
- parceria;
- regras novas;
- mais respeito;
- um jogo mais legal para todo mundo.



**ATIVIDADE**  
**“EU JÁ VIVI UM CONFLITO QUANDO...”**

Desenhe ou escreva sobre uma situação de conflito que você já viveu na aula.



## ATIVIDADE COMPLETAR AS FRASES

Conflito é quando...

---

---

---

Eu me sinto assim  
quando estou em um  
conflito...

---

---

---

Eu gostaria que meus  
colegas fizessem o  
seguinte...

---

---

---

Quando fico bravo(a), me  
ajuda quando o outro...

---

---

---

## PARA FINALIZAR O CAPÍTULO

Todo mundo passa por conflitos. Eles fazem parte do jogo e da vida. O que nos faz crescer é aprender a lidar com eles com respeito, diálogo e escuta.

Agora que você já sabe o que é conflito, vamos descobrir **como observá-los, entender seus sentimentos e registrar tudo como um verdadeiro investigador das emoções!**

## 2

### COMO SENTIMOS OS CONFLITOS?

#### POR QUE SENTIMOS TANTO DURANTE OS JOGOS



Quando jogamos, nosso corpo e nossas emoções ficam mais despertos. Estamos correndo, disputando, combinando regras, cooperando com colegas e às vezes tentando vencer. Tudo isso mexe com a gente.

É por isso que os conflitos aparecem com mais força nas aulas de Educação Física: **o corpo fala, o movimento acelera, e nossas emoções vêm junto.**

#### O CORPO REAGE

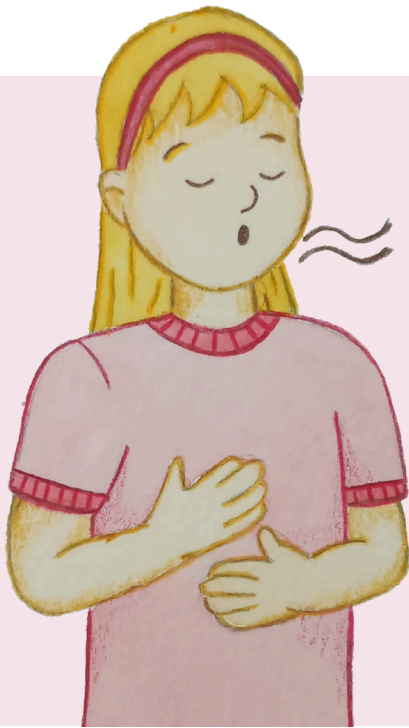


Quando estamos em um conflito, o corpo pode reagir de várias formas:

- o coração bate mais rápido;
- a respiração fica curta;
- a barriga aperta;
- a voz fica mais alta;

- rosto esquentando;
- vontade de falar rápido;
- vontade de responder antes de pensar;
- o corpo endurece.

**Essas reações não são “erradas”. Elas são sinais!**  
O importante é aprender o que fazer com esses sinais.  
Por isso, antes de responder, vale tentar:



**RESPIRAR FUNDO!**



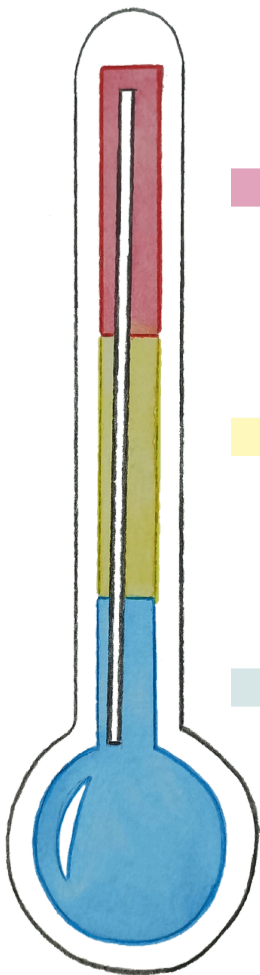
**CONTAR ATÉ 5...**



**PEDIR PARA CONVERSAR COM CALMA.**

## O TERMÔMETRO DAS EMOÇÕES

Imagine suas emoções como um termômetro:



**QUENTE (INTENSO):** BRAVO, FRUSTRADO, QUERENDO DISCUTIR.

**MORNO (ALERTA):** INCOMODADO, CONFUSO, TENTANDO ENTENDER O QUE ACONTECEU.

**FRIO (CALMO):** TRANQUILO, CONCENTRADO, DISPOSTO A CONVERSAR.

Nas aulas, é importante perceber em qual nível você está. Assim, fica mais fácil conversar, pedir ajuda e evitar brigas.

# ATIVIDADE “MEU TERMÔMETRO”

Desenhe seu próprio termômetro das emoções.  
Do lado, escreva:



O que me deixa no **azul**?

---

---

---

O que me deixa no  
**amarelo**?

---

---

---

O que me deixa no  
**vermelho**?

---

---

---

## EMOÇÕES FAZEM PARTE DOS JOGOS

Nos jogos sociomotrizes as emoções ficam mais aparentes, como:

Alegria por  
marcar pontos.

Vergonha ao  
errar.

Raiva por  
perder a bola.

Tristeza por não serem  
escolhidas.

Frustração quando a  
regra não é respeitada.

Orgulho ao  
ajudar o time.

Essas emoções aparecem porque os jogos proporcionam interações entre os participantes e o ambiente.

**Onde há interação com o outro, há emoção.**

# ATIVIDADE

## “NOME DA EMOÇÃO”

**Imagine as situações.**  
**Depois, desenhe ou escreva a emoção que aparece em cada situação.**

Quando dois disputam a bola.



Quando trombam com você.



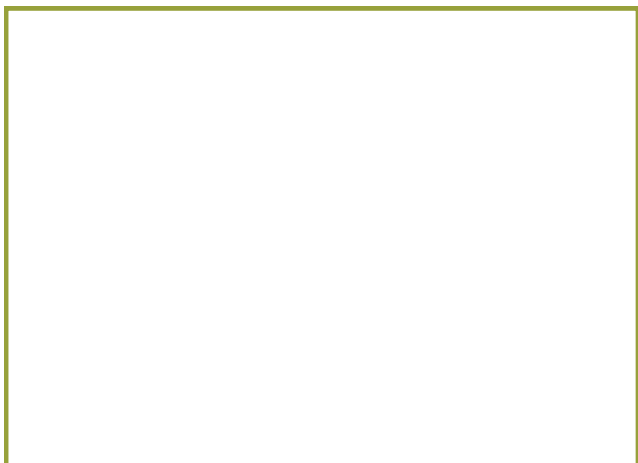
Quando alguém faz ponto.



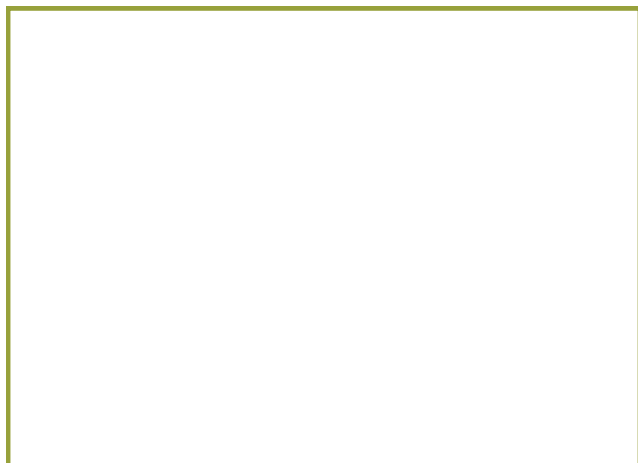
Quando não deixam você jogar.



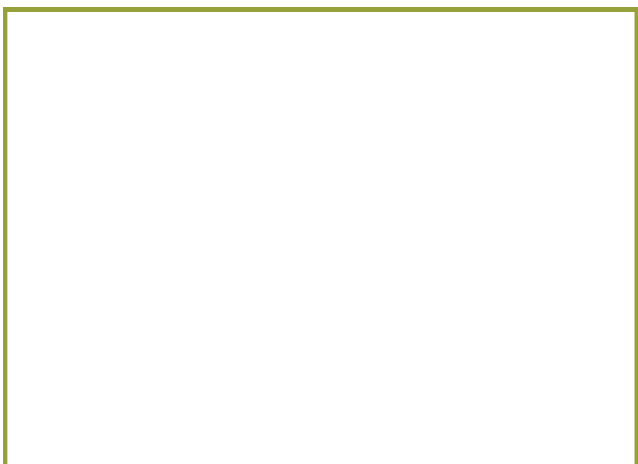
Quando um colega grita com você.



Quando não te passam a bola.



Quando seu time perde.



Quando seu time vence.



## RODA DE CONVERSA “QUANDO EU SINTO...”

A Roda de Conversa é um momento para falar, ouvir e respeitar os colegas, onde cada voz é importante e todos aprendem juntos. Após a vivência dos jogos, é hora de falar e ouvir os colegas, compartilhando o que sentiram, aprenderam e pensaram durante a atividade.

**Esse momento é essencial para que a turma perceba que todas as emoções são válidas.**

- O que eu sinto quando estou jogando?
- Como meu corpo reage quando estou nervoso?
- O que eu gostaria que meus colegas fizessem quando fico bravo?

### PARA FINALIZAR O CAPÍTULO

Você aprendeu que as emoções fazem parte dos conflitos e que o corpo dá sinais importantes.

No próximo capítulo, vamos entender **por que os conflitos surgem dentro dos jogos** — e como as regras, e a disputa influenciam nossas atitudes.

## A LÓGICA DOS JOGOS: POR QUE OS CONFLITOS APARECEM?

### POR QUE BRIGAMOS DURANTE OS JOGOS



Os conflitos não aparecem "do nada". Eles surgem porque **os jogos têm uma lógica própria**, um jeito específico de acontecer. Essa lógica influencia o que sentimos, como agimos e como nos relacionamos com os colegas.

Cada jogo cria um **mundo particular**, com regras, interações e desafios que mexem com nossos sentimentos.

### O QUE É A LÓGICA INTERNA DE UM JOGO



É tudo aquilo que faz o jogo funcionar:

- as regras;
- o espaço onde jogamos;
- os objetos usados (bola, corda, bambolê...);
- os jogadores (parceiros e/ou adversários);

- como as equipes são formadas;
- quem coopera e quem se opõe.

Quando algum desses elementos não está claro, não está combinado, ou não é respeitado, surgem conflitos.



## **JOGOS COM COMPANHEIROS E ADVERSÁRIOS E COMO ELES INFLUENCIAM OS CONFLITOS**

### **JOGOS SOCIOMOTRIZES DE COOPERAÇÃO–OPOSIÇÃO**

Times competem entre si, mas há cooperação dentro das equipes. Aqui é onde surgem mais conflitos!

- tensão por causa do placar;
- acusações de injustiça;
- desentendimentos sobre quem deveria ter passado a bola;
- reclamações sobre formação dos times.

## A DISPUTA PELA BOLA: UM GRANDE GERADOR DE CONFLITO

Nos jogos da pesquisa, surgiram muitas frases como:

- “Eu toquei primeiro!”
- “A bola é minha!”
- “Não valeu, começou antes!”

Isso acontece porque **a bola tem grande valor funcional**: quem controla a bola, controla o jogo. Por isso, ela vira objeto de disputa e tensão.



## REGRAS: QUANDO NÃO ENTENDEMOS, BRIGAMOS

Segundo a pesquisa, muitos conflitos surgem porque as regras:

- não estão claras para todos;
- não foram explicadas com calma;
- não foram combinadas coletivamente;
- não foram entendidas da mesma forma.

**Quando isso acontece, cada um interpreta do seu jeito — e o conflito aparece.**



## ATIVIDADE

### "DESCOBRINDO ONDE NASCE O CONFLITO"

O professor seleciona um jogo (rouba-rabo, bola na casinha, rouba-bandeira, bola na torre) e pergunta:

*Registrar em folha separada ou Diário do Jogo.*

- 1 Onde pode surgir um conflito nesse jogo?
- 2 Qual regra pode ajudar a diminuir esse conflito?
- 3 Como posso agir quando fico bravo durante o jogo?

### EXEMPLO DE RESOLUÇÃO DE UM CONFLITO

Durante um jogo de cooperação-oposição, duas crianças disputaram a posse da bola ao mesmo tempo. Cada uma acreditou ter tocado primeiro. Sem clareza na regra de posse simultânea, ambos elevaram o tom de voz.

Após intervenção, os alunos criaram uma nova regra: **quando dois tocam juntos, o lance reinicia**. Essa regra reduziu conflitos em todas as aulas seguintes.

## POR QUE ENTENDER A LÓGICA DO JOGO AJUDA A CONVIVER MELHOR



Porque quando sabemos:

- como as regras funcionam;
- como o jogo organiza as relações entre os participantes;
- onde podem nascer conflitos;
- como nos sentimos dentro da atividade.

Ficamos mais preparados para **resolver problemas, conversar, escutar e propor novas ideias.**



## PARA FINALIZAR O CAPÍTULO

Agora que você já sabe por que os conflitos aparecem, vamos observar algumas cenas reais que mostram conflitos acontecendo dentro dos jogos.

No próximo capítulo, você será um **investigador de situações-problema**, analisando quadrinhos e ajudando a pensar soluções!



POR QUE BRIGAMOS?



POR QUE DISCUTIMOS?



POR QUE AGREDIMOS?

## QUADRINHOS PARA OBSERVAR CONFLITOS E SITUAÇÕES DE VIOLÊNCIA

### AGORA VOCÊ É UM INVESTIGADOR DE CONFLITOS



Neste capítulo, você vai observar **cenas em quadrinhos** que mostram conflitos reais que acontecem nos jogos. Todas elas foram inspiradas nas situações analisadas durante a pesquisa com os estudantes.

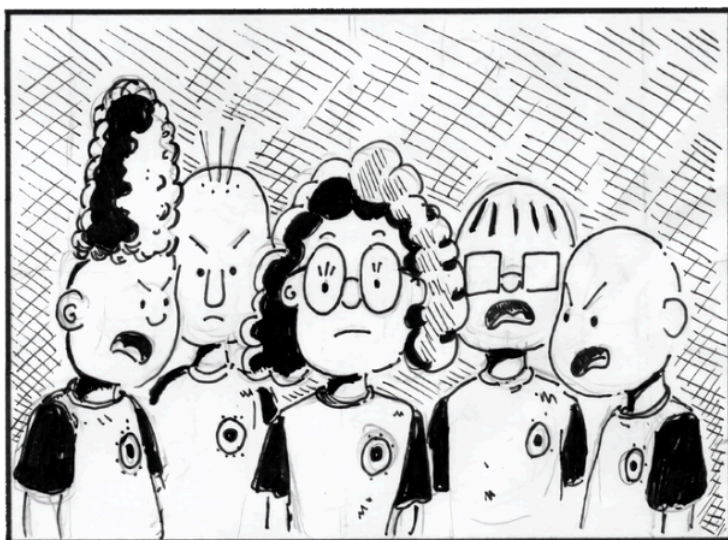
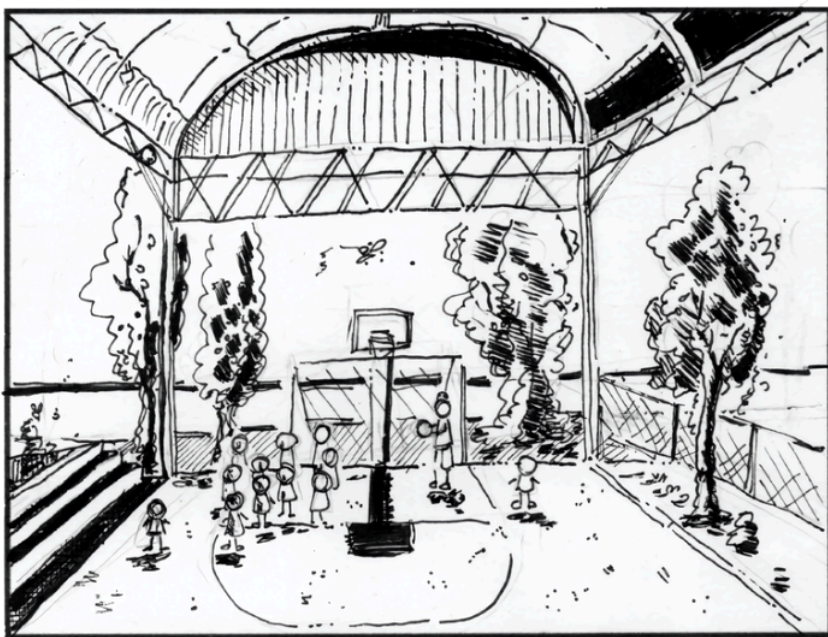
Seu desafio será:

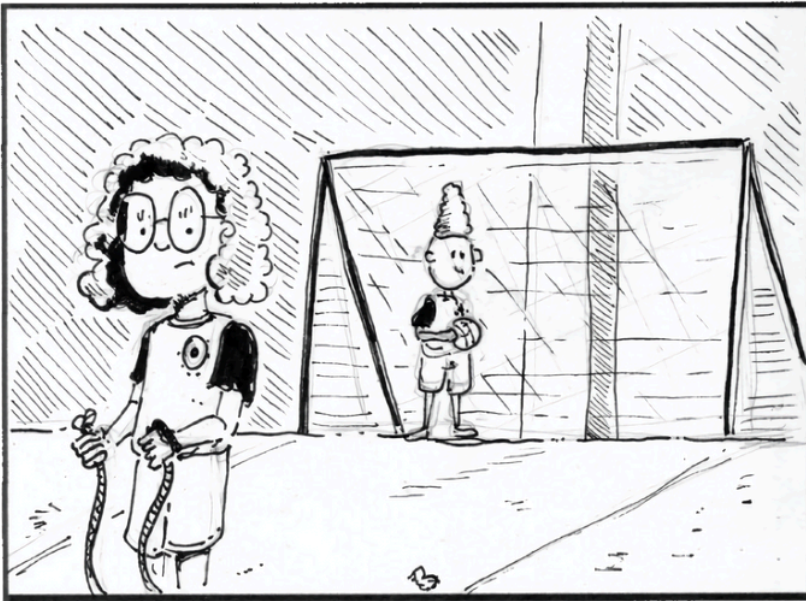
- observar;
- identificar sentimentos;
- analisar o que aconteceu;
- propor soluções;
- registrar suas ideias.

O professor pode projetar, imprimir ou ler as cenas junto da turma. Se preferir, pinte os quadrinhos.

## MENINA TAMBÉM JOGA BOLA, UÉ!

*Estela adora jogar futebol, mas na escola alguns colegas dizem que futebol é “coisa de menino”. Ela fica triste e acaba escolhendo outra brincadeira para não ficar de fora.*





O QUE ESTÁ ACONTECENDO?

---

---

---

FRASES POSSÍVEIS:

---

---

---

EMOÇÕES ENVOLVIDAS:

---

---

---

## PERGUNTAS PARA ANALISAR

O que causou o conflito?

Se você estivesse ali, o que sentiria?

Como a turma poderia resolver?

## POSSIBILIDADES DE SOLUÇÃO

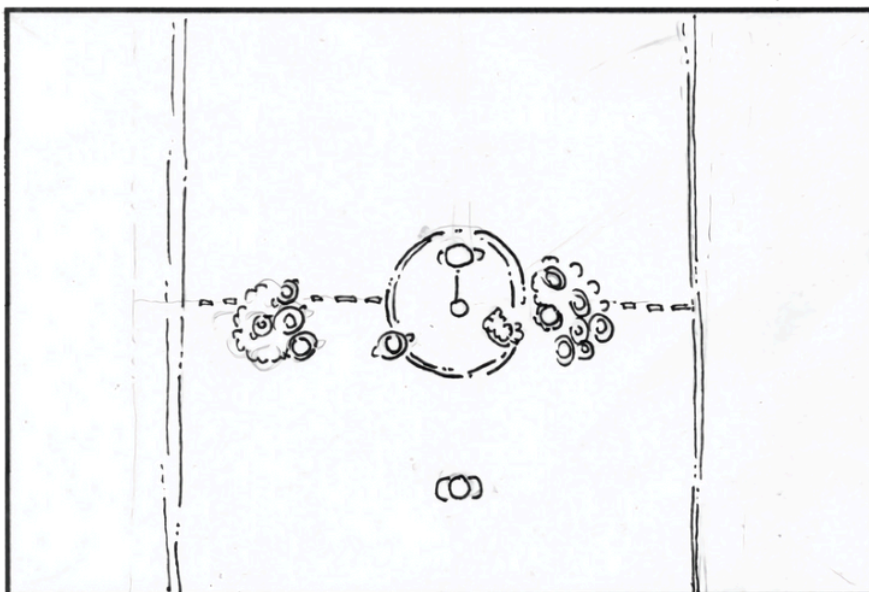
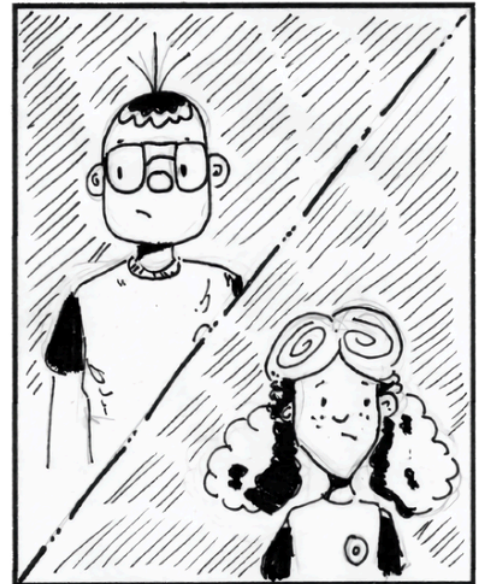
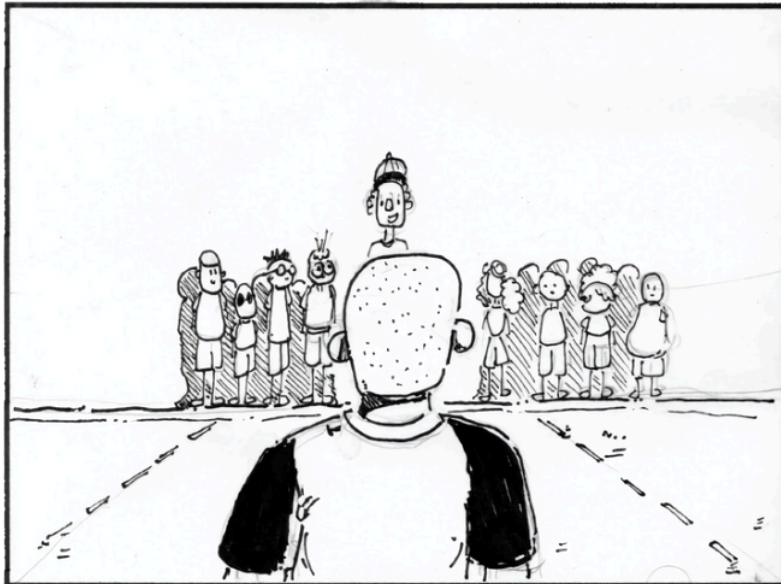
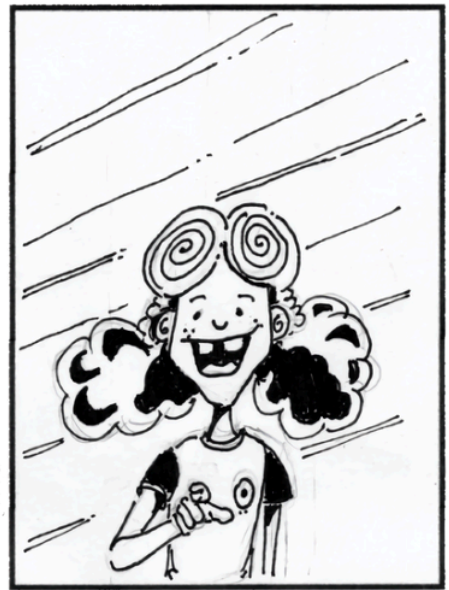
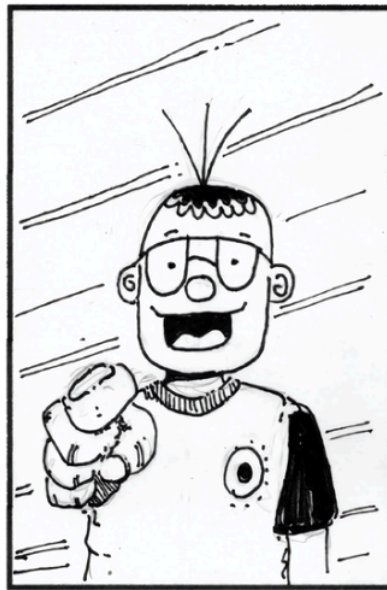
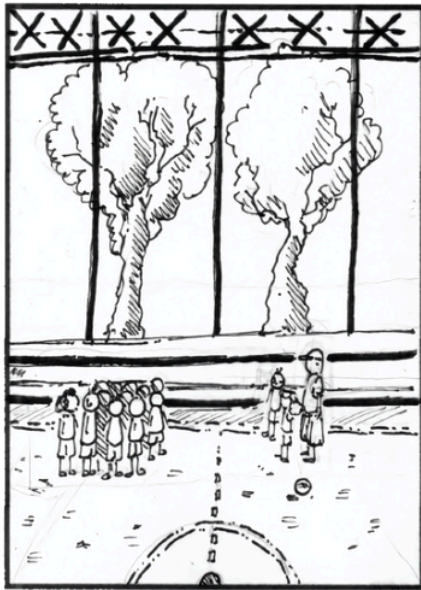
---

---

---

## DE NOVO O ÚLTIMO DA FILA...

*Natanael quase sempre é escolhido por último quando o time é formado. Alguns colegas acham que ele não joga bem e acabam xingando quando algo dá errado.*



## O QUE ESTÁ ACONTECENDO?

---

---

---

## FRASES POSSÍVEIS:

---

---

---

## EMOÇÕES ENVOLVIDAS:

---

---

---

## PERGUNTAS PARA ANALISAR

O que cada pessoa viu?

Todos entenderam a regra?

A professora explicou a regra antes?

A regra foi criada coletivamente?

Como decidir sem brigar?

## POSSIBILIDADES DE SOLUÇÃO

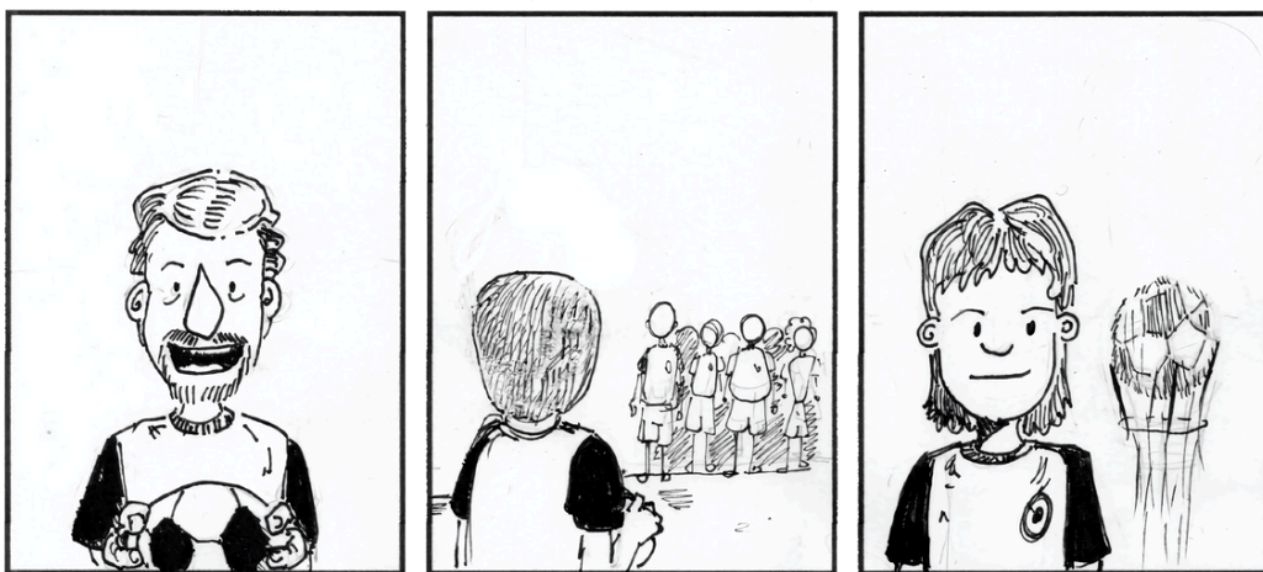
---

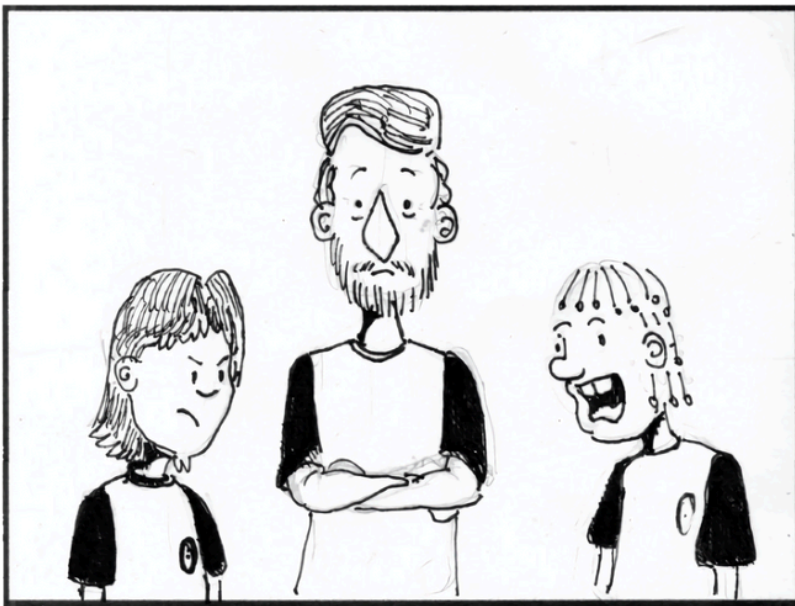
---

---

### ASSIM NÃO VALE!

*Gabriel tenta vencer a qualquer custo e acaba trapaceando. Isso gera brigas, xingamentos e muita confusão durante o jogo.*





O QUE ESTÁ ACONTECENDO?

---

---

---

**FRASES POSSÍVEIS:**

---

---

---

**EMOÇÕES ENVOLVIDAS:**

---

---

---

**PERGUNTAS PARA ANALISAR**

Como o colega excluído se sente?

Quem decidiu assim? Por quê?

O jogo fica mais divertido desse jeito?

Como incluir todos?

**POSSIBILIDADES DE SOLUÇÃO**

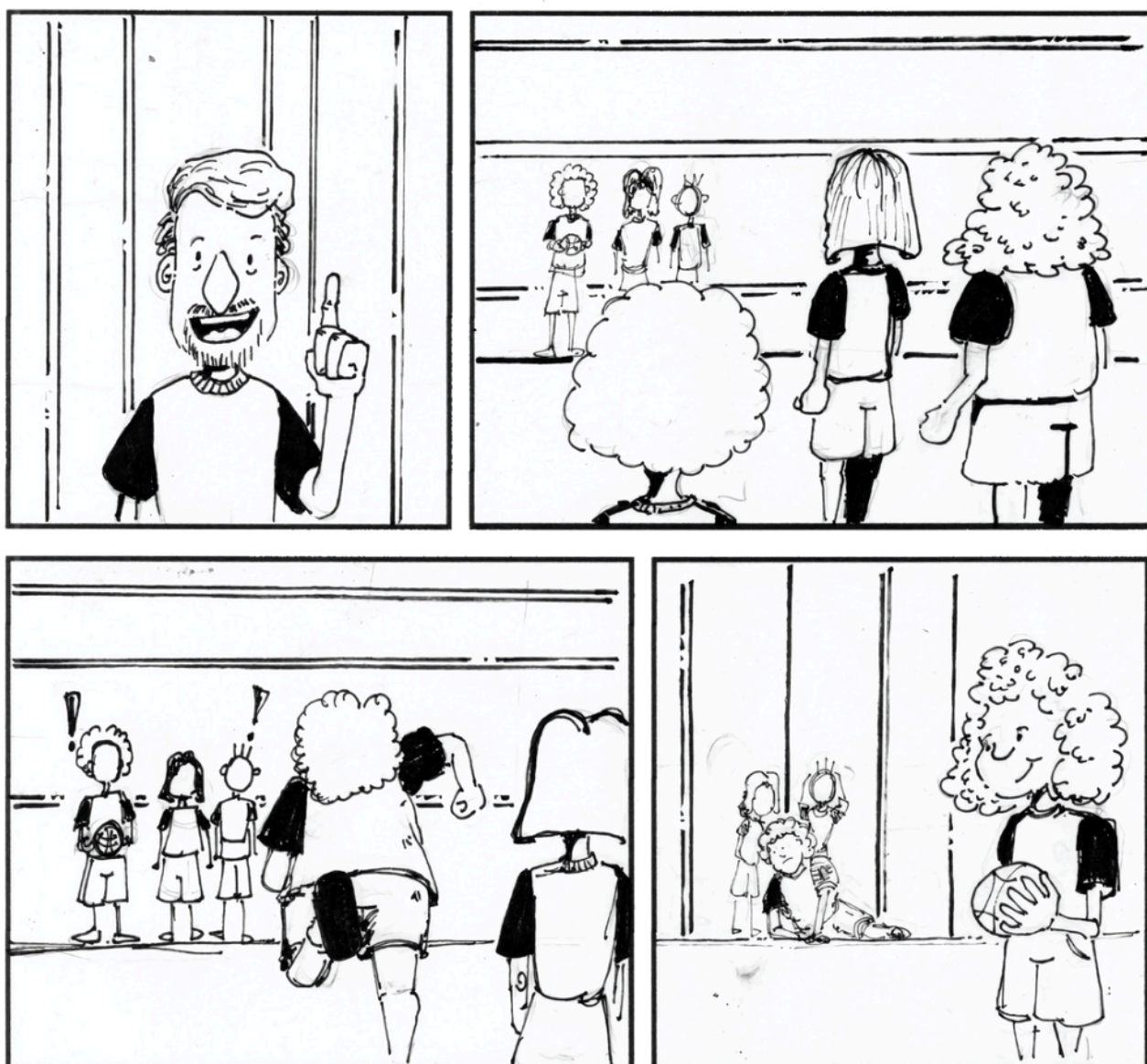
---

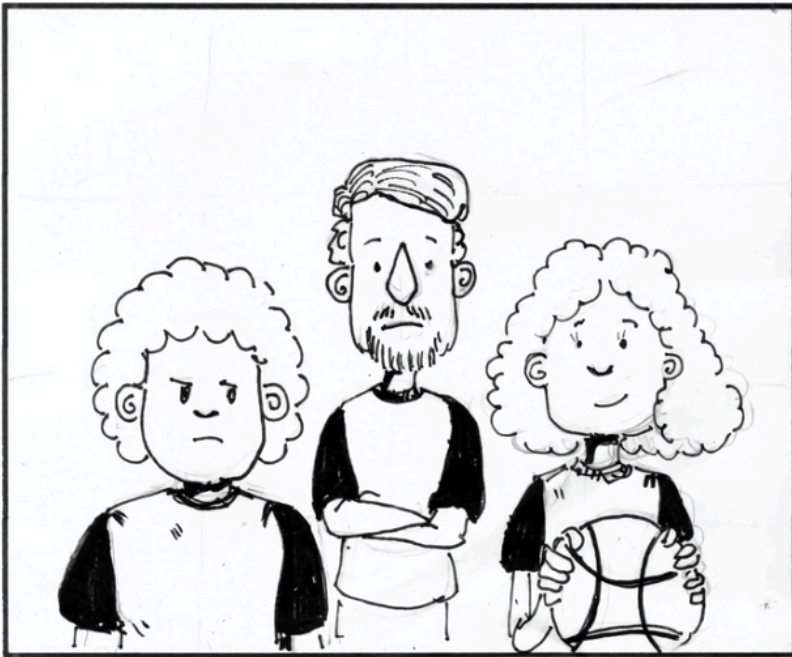
---

---

## FOI SEM QUERER, MAS MACHUCOU!

*Halina não quer machucar ninguém, mas joga sem cuidado. Empurrões e trombadas acabam causando conflitos e machucados*





O QUE ESTÁ ACONTECENDO?

---

---

---

FRASES POSSÍVEIS:

---

---

---

EMOÇÕES ENVOLVIDAS:

---

---

---

## PERGUNTAS PARA ANALISAR

As palavras machucaram? Como?

O colega queria ajudar, mas errou?

Como conversar sem ferir?

## POSSIBILIDADES DE SOLUÇÃO

---

---

---

# ESPAÇO DE REGISTRO

1

Qual cena mais chamou sua atenção? Por quê?

---

---

---

---

---

2

Qual conflito você já viu acontecer na sua turma?

---

---

---

---

---

3

O que você faria para resolver?

---

---

---

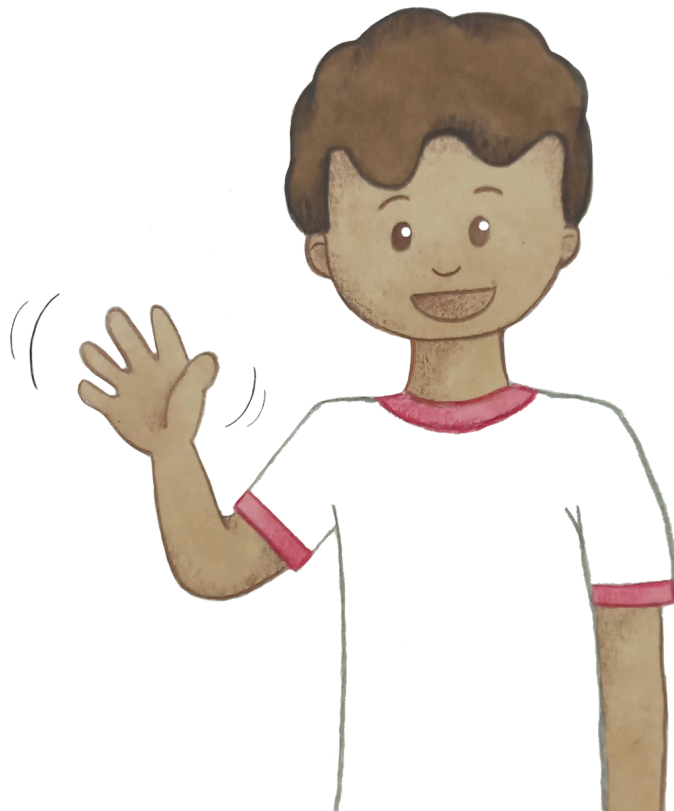
---

---

## PARA FINALIZAR O CAPÍTULO

**Você está se tornando um ótimo observador!**

Agora que já sabe encontrar conflitos nas cenas, no próximo capítulo você vai aprender a registrar tudo no Diário do Jogo, como um verdadeiro pesquisador da convivência.

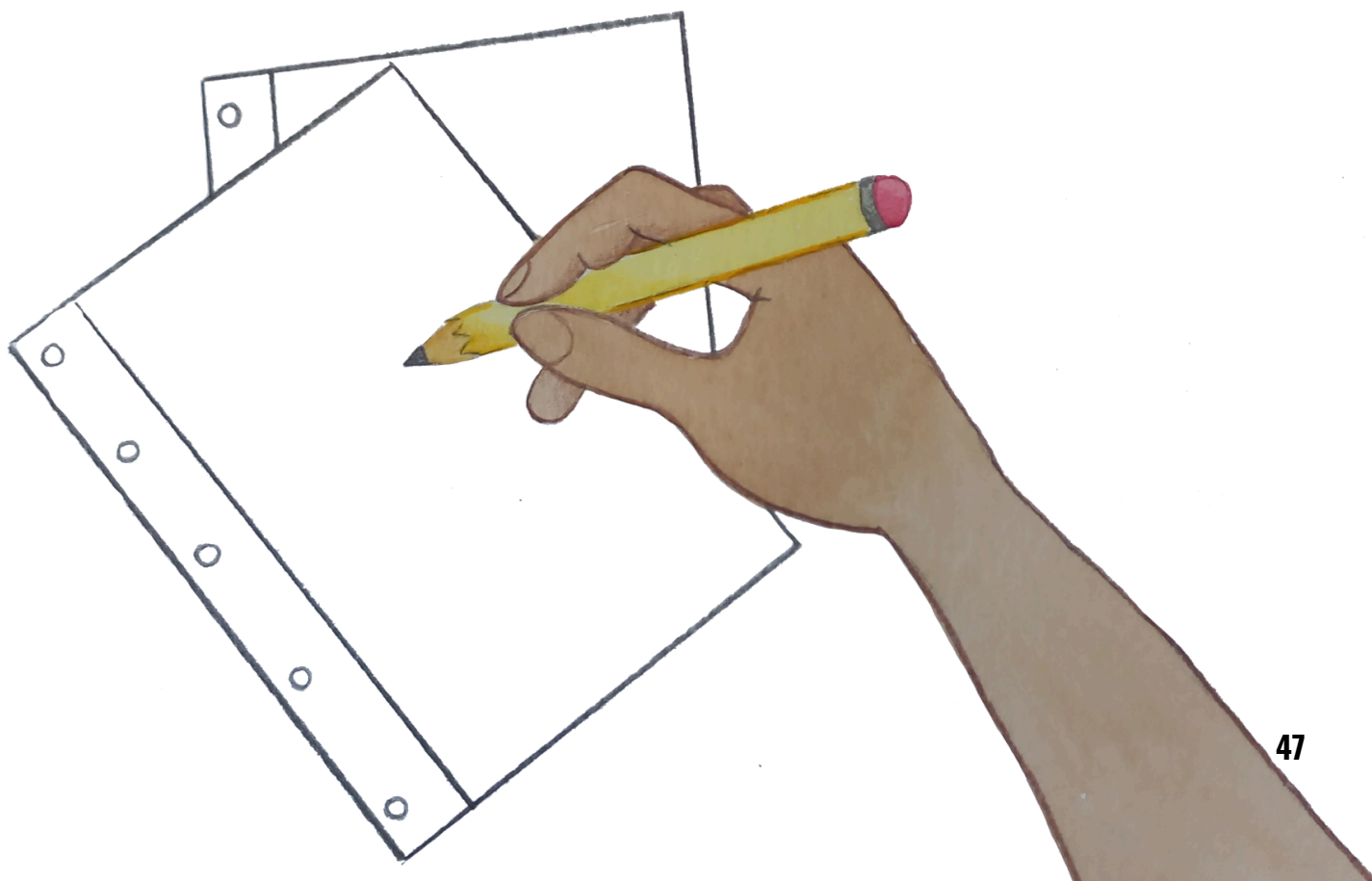


## DIÁRIO DO JOGO

### O QUE É O DIÁRIO DO JOGO



O **Diário do Jogo** é um caderno especial onde você pode registrar tudo o que viveu durante as aulas de Educação Física: suas emoções, conflitos que aconteceram, atitudes positivas, dificuldades e aprendizados.



Ele funciona como um **mapa da convivência**, ajudando você a perceber:

- como se sente durante os jogos;
- como reage aos conflitos;
- como pode melhorar suas atitudes;
- como ajudar seus colegas;
- como a turma pode fazer combinações mais justas.

O Diário também ajuda o professor a entender o que a turma está vivendo — e a pensar novas atividades para melhorar a convivência.

## COMO USAR O DIÁRIO

Você pode preenchê-lo:

- no final da aula;
- no início da próxima aula;
- depois de um conflito;
- sempre que quiser registrar algo importante.

Não é prova. Não é para acertar ou errar.  
É para **expressar sentimentos, pensar sobre atitudes e crescer como pessoa e jogador.**

# MODELO DO DIÁRIO DO JOGO

1

Hoje jogamos (Escreva o nome do jogo ou atividade):

---

---

2

Como eu me senti? Marque ou desenhe:

FELIZ

BRAVO

NORMAL

TRISTE

CONFUSO

ANIMADO

3

Teve algum conflito?

SIM

NÃO

Se sim, qual foi?

---

---



Teve situação de violência ou desrespeito?

SIM

NÃO

Se sim, explique:

---

---



Como resolvemos?

---

---

---

---



Quem me ajudou hoje?

---

---

7

O que aprendi como adversário e como companheiro?

---

---

---

---

8

Minha atitude para melhorar na próxima aula:

---

---

---

---

## ATIVIDADE “MEU PRIMEIRO REGISTRO”

**O professor pode projetar na lousa o modelo e pedir que cada criança faça o primeiro preenchimento coletivo.**

Perguntas de apoio:

- O que mais gostei hoje?
- O que menos gostei?
- Algum colega me ajudou?
- Como resolvemos os problemas?
- Como posso melhorar?



## PARA FINALIZAR O CAPÍTULO

Agora você tem uma ferramenta poderosa para acompanhar suas emoções, atitudes e descobertas. O Diário do Jogo vai te ajudar a observar, pensar e agir melhor durante os conflitos.

**No próximo capítulo, você vai descobrir missões especiais para melhorar a convivência na quadra!**

## MISSÕES PARA CONVIVER MELHOR

### BEM-VINDO ÀS MISSÕES DA CONVIVÊNCIA



Agora que você já entende o que é conflito, como ele surge e como pode ser observado, chegou a hora de **agir**.

Este capítulo traz **missões especiais**, inspiradas nas intervenções realizadas durante a pesquisa, para ajudar você e sua turma a transformar conflitos em oportunidades de crescimento, respeito e parceria.

Essas missões podem ser feitas:

- antes do jogo;
- durante o jogo;
- depois do jogo;
- em forma de desafios semanais;
- em momentos de roda de conversa.

Cada missão é uma chance de melhorar a convivência e tornar as aulas mais divertidas e justas.

# MISSÃO 1

## ESCUTAR PRIMEIRO

### OBJETIVO:

Aprender a ouvir antes de responder.

### POR QUÊ?

Muitos conflitos pioram porque respondemos no calor do momento. Quando escutamos o outro, entendemos o que ele sentiu e percebemos que, muitas vezes, a intenção não era machucar.

### DESAFIO

Antes de responder a um colega, pare 2 segundos e diga:

**“Me explica o que aconteceu pra você.”**

### PONTOS DE CONVIVÊNCIA

EMPATIA



CALMA



RESPEITO



## MISSÃO 2 FALAR COM RESPEITO

### OBJETIVO:

Usar palavras que ajudam, não que machucam.

### POR QUÊ?

A violência verbal apareceu muitas vezes na pesquisa, causando tristeza e vergonha. Falar com respeito deixa o jogo mais leve e a turma mais unida.

### DESAFIO

Substitua frases agressivas por frases respeitosas:

“Você estraga tudo!”



“Vamos tentar de novo juntos?”

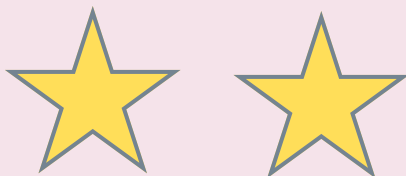
“Sai do meu time!”



“Como podemos melhorar essa jogada?”

### PONTOS DE CONVIVÊNCIA

AUTOCONTROLE



COMUNICAÇÃO



# MISSÃO 3

## AJUDAR QUEM ESTÁ DE FORA

### OBJETIVO:

Incluir todos nos jogos.

### POR QUÊ?

A exclusão foi uma das situações mais encontradas nas aulas observadas. Quando alguém fica de fora, perde a chance de aprender, brincar e se sentir parte da turma.

### DESAFIO

Convide alguém que está sozinho para jogar. Diga:

**“Quer jogar com a gente?”**

### PONTOS DE CONVIVÊNCIA

SOLIDARIEDADE



INCLUSÃO



# MISSÃO 4

## RECRIAR UMA REGRA

### OBJETIVO:

Propor mudanças para melhorar o jogo.

### POR QUÊ?

Recriar regras foi uma intervenção central da pesquisa. Quando a turma participa das combinações, todos entendem melhor e os conflitos diminuem.

### DESAFIO

Escolha um jogo que gerou conflito e responda:

1. Qual foi o conflito?
2. Qual regra poderia ajudar?
3. Como deixar essa regra mais clara?

Depois, teste com a turma.

### PONTOS DE CONVIVÊNCIA

CRIATIVIDADE



RESPONSABILIDADE



# MISSÃO 5

## PAUSA PARA RESPIRAR

### OBJETIVO:

Controlar emoções intensas.

### POR QUÊ?

Na pesquisa, muitos conflitos cresceram porque as emoções ficaram “quentes demais”. A pausa ajuda a evitar brigas.

### DESAFIO

Durante um conflito, afaste-se um pouco, respire fundo e diga:

**“Vamos conversar depois de respirar?”**

### PONTOS DE CONVIVÊNCIA

AUTOCONTROLE



MATURIDADE



# MISSÃO 6

## EQUIPE DO DIÁLOGO

### OBJETIVO:

Resolver conflitos juntos.

### POR QUÊ?

O diálogo é a base pedagógica da mediação (Freire; Crispino).

A conversa transforma o conflito em aprendizado.

### DESAFIO

Formar duplas ou trios de “agentes do diálogo”.

Eles ajudam colegas a conversar quando surge um conflito.

### PONTOS DE CONVIVÊNCIA

COOPERAÇÃO



LIDERANÇA POSITIVA



# MISSÃO 7

## REFAZER A JOGADA

### OBJETIVO:

Resolver conflitos de disputa pela bola.

### POR QUÊ?

Esse foi o tipo de conflito mais frequente na pesquisa.

### DESAFIO

Quando dois tocarem na bola ao mesmo tempo, reiniciar a jogada com calma.

### PONTOS DE CONVIVÊNCIA

JUSTIÇA



EQUILÍBRIO



## ATIVIDADE FINAL

### “QUAL MISSÃO EU PRECISO PRATICAR MAIS?”

Faça um círculo e escreva:

- Qual missão foi mais fácil?
- Qual foi mais difícil?
- Qual ajudou mais sua turma?
- Qual você quer levar para a vida?

*Registrar em folha ou  
no Diário do Jogo.*

## PARA FINALIZAR O CAPÍTULO

As missões foram criadas para ajudar você a crescer não só como jogador, mas como pessoa. Agora que já sabe agir com mais respeito e diálogo, no próximo capítulo vamos conhecer os **jogos sociomotrizes**, entender suas regras e descobrir onde surgem os conflitos em cada um deles.

## INTERVINDO NOS CONFLITOS

### AGORA É HORA DE TRANSFORMAR O JOGO



Depois de observar cenas, identificar conflitos e registrar emoções, chegou o momento de **intervir nos jogos**. Intervir não significa mandar, brigar ou impor. Intervir significa:

- propor ideias;
- ajustar regras;
- combinar caminhos mais justos;
- reorganizar o jogo para que todos possam participar.

Esse capítulo é o centro da aprendizagem da convivência. Aqui, os estudantes aprendem que **são protagonistas** da organização dos jogos, como aconteceu nas intervenções da pesquisa.

## POR QUE CRIAR OU AJUSTAR REGRAS



Os jogos mudam conforme:

- o espaço;
- o número de jogadores;
- o objetivo da atividade;
- a dinâmica;
- a forma de pontuação;
- a interação entre os companheiros e adversários;
- o alvo.

## COMO FUNCIONA A INTERVENÇÃO



**PASSO 1: OBSERVAR**

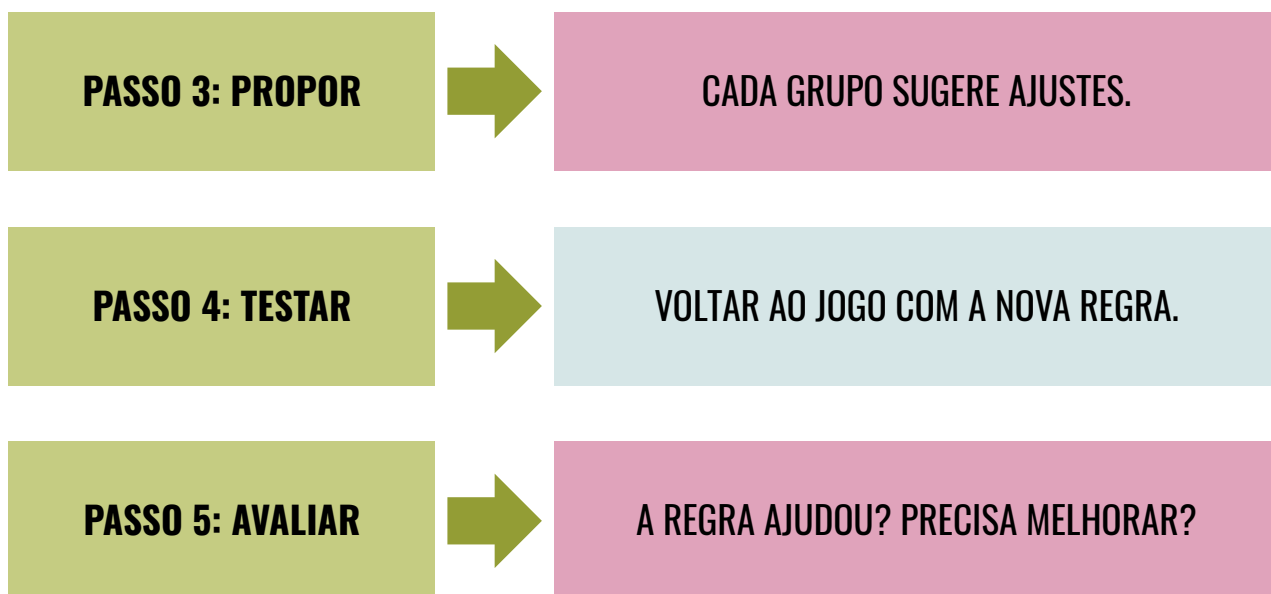


O QUE ESTÁ CAUSANDO O CONFLITO?

**PASSO 2: CONVERSAR**



O QUE CADA PESSOA SENTIU E PENSOU?



## ATIVIDADE “A REGRA QUE RESOLVE”

A turma escolhe um jogo e analisa:

1. Qual conflito aparece com mais frequência?
2. Qual parte da regra causa dúvida?
3. O que podemos mudar?
4. Como testar?
5. A mudança ajudou o jogo a ficar mais justo?

O professor pode registrar as respostas da turma, com todo o grupo, e montar uma “Regra da Semana”.

## ATIVIDADE “CRIANDO E ALTERANDO REGRAS”

### FICHA – CRIANDO REGRAS NOVAS

Nome do jogo:		
Conflito observado:		
Como era a regra original:		
Nova regra criada:		
Por que essa regra melhora o jogo?		
A turma aprovou?	<input type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO

## PARA FINALIZAR O CAPÍTULO

Criar ou ajustar regras não é apenas organizar o jogo. **É organizar a convivência.** Quando a turma aprende a intervir com respeito, a quadra vira um espaço de diálogo, cooperação e criatividade.

No próximo capítulo, vamos conhecer alguns **jogos sociomotriz** (aqueles que há companheiro e adversários ao mesmo tempo na quadra) em detalhes e aprender como intervir em cada um deles!

## JOGOS SOCIOMOTRIZES: COMO JOGAR, OBSERVAR E INTERVIR

Este capítulo reúne alguns jogos sociomotrizes para conhecer, jogar, criar e recriar juntos. Cada jogo vem com:

- como jogar, passo a passo;
- regras básicas;
- onde surgem conflitos (com base nas aulas observadas);
- como os estudantes podem intervir na lógica interna do jogo;
- possíveis adaptações.

Esses jogos fazem parte da etapa de **vivência**, onde os conflitos aparecem com maior frequência — e por isso são o melhor laboratório para aprender a conviver.

# JOGO 1

## ROUBA RABO

(EM EQUIPE)

### COMO JOGAR



- Cada jogador coloca um “rabo” (lenço ou fita) preso na cintura.
- O objetivo é pegar o rabo do colega sem deixar o seu ser puxado.

### REGRAS BÁSICAS



- Não pode segurar roupa ou empurrar.
- Só pode puxar o rabo com uma mão.
- Quando perder o rabo, deve sair, trocar de rabo ou retornar ao jogo conforme o combinado da turma.

### CONFLITOS COMUNS

- “Ele me empurrou para pegar meu rabo!”
- “Puxou depois que o professor apitou!”
- “Ele agarrou minha camisa!”

## ALGUMAS POSSIBILIDADES DE AÇÃO

- Criar a regra “**somente a ponta dos dedos**”.
- Delimitar zonas proibidas para reduzir empurrões.
- Criar a regra do “**rabo simultâneo**”: se dois puxarem ao mesmo tempo, a jogada reinicia.



## ADAPTAÇÕES

- Em equipe: somar pontos coletivos.
- Rabo duplo: duas fitas, aumentando o desafio.

# JOGO 2

## CARIMBO EM EQUIPE

### COMO JOGAR



- Dois times, um contra o outro, tentar carimbar a bola (arremessá-la no adversário), do time oposto.
- Quando alguém é carimbado, troca de equipe, ponto ou tarefa combinada.

### REGRAS BÁSICAS



- Times equilibrados.
- Bola deve ser passada antes de arremessar (regra criada pela turma na pesquisa).

### CONFLITOS COMUNS

- “Não quero jogar com ele no meu time!” (Exclusão)
- “Você não passa a bola!”
- “O time dele está roubando!”

## **ALGUMAS POSSIBILIDADES DE AÇÃO**

- Criar times por sorteio.
- Criar rodízio obrigatório a cada rodada.
- Criar a regra “duas passes antes do arremesso”.

## **ADAPTAÇÕES**

- Dois acertos para eliminar um jogador.
- Bola maior para facilitar.

# JOGO 3

## PIQUE-BANDEIRA

### COMO JOGAR



- Dois times, um contra o outro, defendem suas bandeiras (um do lado oposto da outra).
- O objetivo é pegar a bandeira do outro time e trazê-la para sua base.

### REGRAS BÁSICAS



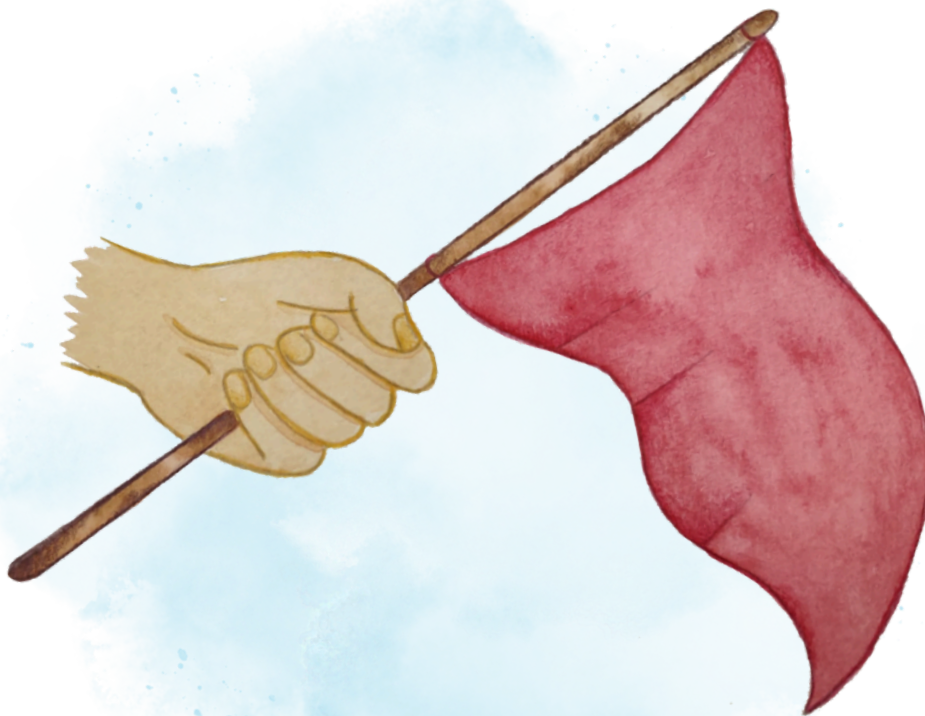
- Ao ser tocado no campo adversário, o jogador “congela”.
- Só pode descongelar com toque de colega.

### CONFLITOS COMUNS

- “Eu toquei primeiro!”
- “Ele saiu da quadra!”
- “Ele mentiu que não foi pego!”

## ALGUMAS POSSIBILIDADES DE AÇÃO

- Criar a regra do “toque simultâneo = jogada zerada”.
- Criar zonas de defesa e ataque mais claras.
- Criar observadores (árbitros aprendizes).



## ADAPTAÇÕES

- Duas bandeiras por time.
- Bandeira que se move (carregada por um jogador).

# JOGO 4

## JOGO DOS 10 PASSES

### COMO JOGAR



- Dois times, um contra o outro, tentam trocar 10 passes sem deixar a bola cair.
- O objetivo do jogo é, ao completar 10 passes, marca-se ponto.

### REGRAS BÁSICAS



- Não pode andar com a bola.
- A bola deve tocar em jogadores diferentes.

### CONFLITOS COMUNS

- Reclamações de erro: “Você sempre estraga tudo!”
- Comparações de habilidade.
- Discussões por disputas de bola.

## **ALGUMAS POSSIBILIDADES DE AÇÃO**

- Criar a regra “passo de segurança” para quem está aprendendo.
- Criar a regra “todo mundo precisa tocar antes do ponto”.

## **ADAPTAÇÕES**

- 5 passes ao invés de 10.
- Bola maior para facilitar.

# JOGO 5

## BOLA NA TORRE

### COMO JOGAR



- Dois times, um contra o outro. A equipe em posse da bola, vai passando entre os companheiros, sem andar ou quicar a bola, para chegar próximo ao capitão na torre, e passar para ele. A equipe sem posse da bola tenta interceptar para ter a posse da bola. Não vale tomar da mão do colega.
- O objetivo é passar a bola entre a equipe, para tentar chegar até a torre onde está o capitão, e de fora da área fazer o passe até o capitão que está na torre. Se o capitão ou capitã conseguir segurar o passe, é ponto da equipe!

### REGRAS BÁSICAS



- Não pode tocar na torre com a mão.
- Não pode invadir a área da torre.

### CONFLITOS COMUNS

- “Ele chutou a torre!”
- “Ele entrou na área!”
- “A bola bateu no chão antes!”

## ALGUMAS POSSIBILIDADES DE AÇÃO

- “Ele chutou a torre!”
- “Ele entrou na área!”
- “A bola bateu no chão antes!”



## ADAPTAÇÕES

- Torres de tamanhos diferentes.
- Tempo limitado para derrubar.

# JOGO 6

## BOLA NA CASINHA

(VARIAÇÃO DA QUEIMADA)

### COMO JOGAR



- Dois times, um contra o outro: em uma metade da quadra fica uma equipe, com cada pessoa responsável por proteger seu cone (sua casinha); do outro lado, a outra equipe faz o mesmo. O time que protege pode interceptar, desviar ou recuperar a bola.
- O objetivo é derrubar todas as casinhas da equipe adversária, protegendo as casinhas de sua equipe.

### REGRAS BÁSICAS



- Não pode invadir o círculo da casinha.
- Quem derruba a casinha marca ponto.

### CONFLITOS COMUNS

- “Ele entrou na área proibida!”
- “A casinha caiu porque alguém empurrou!”
- “Não valeu, bateu em alguém antes!”

## ALGUMAS POSSIBILIDADES DE AÇÃO

- Criar a regra de “olheiros” para observar invasões.
- Marcar a área com cones mais visíveis.
- Definir claramente o que conta como ponto.

## ADAPTAÇÕES

- Casinha dupla.
- Duas bolas em jogo.

## PARA FINALIZAR O CAPÍTULO

Os jogos sociomotrizes são espaços vivos de convivência. É jogando, observando, conversando e ajustando regras que a turma aprende a:



**RESOLVER CONFLITOS**



**TRABALHAR EM GRUPO**



**RESPEITAR AS DIFERENÇAS**



**CRIAR SOLUÇÕES JUSTAS**

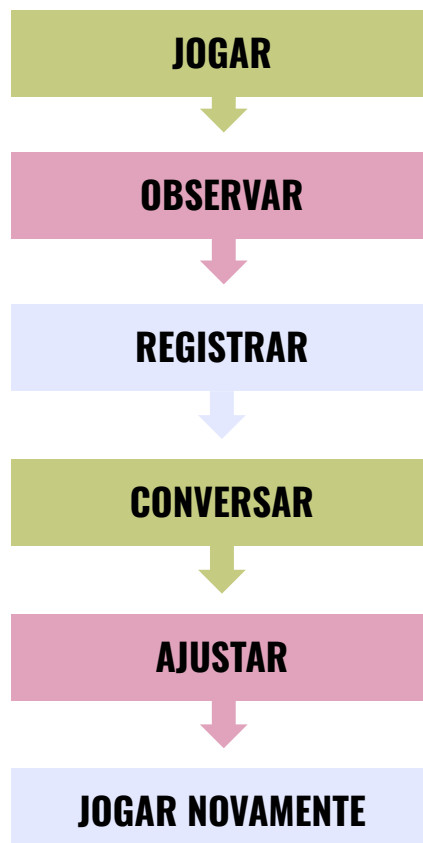
# 9

## A AULA NA QUADRA: APLICANDO O QUE APRENDI

**AGORA É A SUA VEZ DE SER PROTAGONISTA** 

Chegou o momento mais importante da nossa jornada: levar tudo o que você aprendeu para a quadra!

Neste capítulo, você vai viver o **Ciclo do Jogador Consciente**, usando seis passos simples que transformam qualquer jogo em uma grande aula de convivência:





# PASSO 1

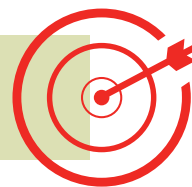
## JOGAR

### **Hora de se movimentar!**

Jogue normalmente, como sempre faz:

- corra;
- passe a bola;
- participe;
- ajude seu time;
- respeite os colegas.

### **DESAFIO DO JOGADOR CONSCIENTE**



Durante o jogo, tente:

- passar a bola para colegas diferentes;
- ajudar quem errar;
- falar com respeito;
- cumprir as regras.

## PASSO 2 OBSERVAR

Agora você vira um **detetive da convivência!**

Observe:

O QUE ACONTECE NO JOGO

QUEM COOPERA

QUANDO SURGE CONFLITO

COMO AS PESSOAS REAGEM

QUEM AJUDA A RESOLVER

### PERGUNTAS PARA PENSAR

- Em que momento surgiu o conflito?
- O que as pessoas sentiram?
- Alguém falou algo que machucou?
- Alguém ajudou a resolver?



## PASSO 3 REGISTRAR

### Hora de usar o **Diário do Jogo!**

Preencha:

- qual jogo foi;
- como você se sentiu;
- se teve conflito;
- como foi resolvido;
- o que você aprendeu.

### ESPAÇO INTERATIVO

Desenhe ou escreva:

- "Hoje eu me senti assim..."
- "O conflito foi..."
- "A solução foi..."

## PASSO 4 CONVERSAR COM O PROFESSOR

Agora acontece a **Roda do Diálogo**.  
Todos sentam em círculo e conversam:

O QUE ACONTECEU?

COMO CADA UM SE SENTIU?

O QUE PODERIA SER DIFERENTE?

O JOGO FOI JUSTO?

### REGRAS DA CONVERSA:

- falar sem gritar;
- ouvir sem interromper;
- respeitar opiniões;
- ninguém é julgado.

## PASSO 5

# AJUSTAR AS REGRAS

Agora vocês viram **criadores de regras!**

Perguntas mágicas:

- Qual regra causou problema?
- Como podemos mudar?
- O que deixa o jogo mais justo?

### ESPAÇO INTERATIVO

Jogo:

Conflito observado:

Nova regra criada:

Por que ela ajuda?

## PASSO 6

### JOGAR NOVAMENTE

#### **Hora do teste!**

Volte para o jogo com a nova regra:

- veja se funcionou;
- perceba se o conflito diminuiu;
- observe se o jogo ficou mais legal.

#### **PERGUNTA FINAL**

**A nova regra ajudou?**

- Sim muito
- Um pouco
- Não ajudou
- Criou outro problema



Se precisar, vocês podem ajustar de novo!

## DESAFIO FINAL DO CAPÍTULO

Complete:

Hoje eu aprendi que...

---

---

---

No próximo jogo vou  
tentar...

---

---

---

Uma atitude que quero  
melhorar...

---

---

---

## PARA FINALIZAR O CAPÍTULO

**Parabéns!**  
Você aplicou tudo o que aprendeu:

**JOGOU**

**REFLETIU**

**OBSERVOU**

**CONVERSOU**

**JOGOU MELHOR**

**CRIOU REGRAS**

Isso é ser um **Jogador da Convivência!**

No próximo capítulo, você vai encontrar dicas especiais para levar essas atitudes para a vida inteira!

## PARA QUEM QUER IR ALÉM

### **PORQUE APRENDER A CONVIVER É PARA A VIDA TODA**



Você já aprendeu a jogar, observar, conversar, criar regras e resolver conflitos.

**Mas... e se você quiser ir além?**

Este capítulo é para quem quer:

- ser um colega melhor;
- melhorar as atitudes;
- ajudar os outros;
- transformar a quadra em um espaço de amizade;
- levar o que aprendeu para fora da escola.

## DICAS DE CONVIVÊNCIA



### RESPEITE AS DIFERENÇAS

Cada pessoa joga de um jeito:

- alguns correm rápido;
- outros pensam melhor a jogada;
- alguns erram mais;
- outros acertam mais.

**Todos são importantes no jogo!**

Reflexão:

O QUE EU FAÇO BEM NOS JOGOS?

O QUE MEU COLEGA FAZ BEM?

## **2** AJUDE QUEM ESTÁ APRENDENDO

Ninguém nasce sabendo jogar.

- explique com calma;
- incentive;
- jogue junto;
- comemore o esforço, não só o acerto.

Desenhe alguém ajudando um colega.

## **3** PENSE ANTES DE FALAR

As palavras podem:



AJUDAR



MACHUCAR

Antes de falar, pergunte:  
Isso ajuda ou machuca?



## PERDER TAMBÉM ENSINA

Nem sempre ganhamos.  
E tudo bem!

- aprendemos com o erro;
- melhoramos;
- ficamos mais fortes.



Quando eu perco, posso  
aprender que...

---

---

---

## DICAS DE DIÁLOGO

Para conversar melhor:

- espere sua vez de falar;
- olhe nos olhos;
- não interrompa;
- fale com calma;
- escute de verdade.

FRASE MÁGICA

“Me explica como você se sentiu?”

## DICAS DE DIÁLOGO

**Empatia é se colocar no lugar do outro.**

Imagine:

- se fosse você sendo excluído;
- se fosse você errando;
- se fosse você levando bronca.

Eu me sentiria...

---

---

---

## FRASES MOTIVADORAS

Cole no seu caderno, na mochila ou na parede:



**"ERRAR FAZ PARTE DO  
APRENDIZADO."**



**"JOGAR JUNTO É MELHOR  
DO QUE JOGAR SOZINHO."**



**"MINHAS PALAVRAS  
PODEM CONSTRUIR."**



**"TODO MUNDO MERECE  
RESPEITO."**



**"EU POSSO MELHORAR  
TODOS OS DIAS."**



**"AJUDAR É UMA FORMA DE  
VENCER."**



**"O JOGO É MELHOR  
QUANDO TODOS  
PARTICIPAM."**

# ESPAÇO DE REFLEXÃO

Escreva ou desenhe:

**1**

Uma atitude minha que foi legal:

---

---

**2**

Uma atitude que posso melhorar:

---

---

**3**

Um colega que me ajudou:

---

---

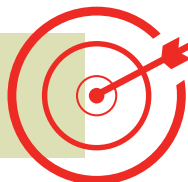
**4**

Uma frase que gostei deste capítulo:

---

---

## DESAFIO DA SEMANA



Escolha UM:

- ajudar alguém diferente;
- elogiar um colega;
- ouvir sem interromper;
- controlar a raiva;
- convidar alguém para jogar.

Depois, registre:

O QUE EU FIZ?

COMO ME SENTI?

O QUE MUDOU?

## PARA FINALIZAR O CAPÍTULO

Ir além é:



PENSAR ANTES DE AGIR



CUIDAR DOS COLEGAS



RESPEITAR DIFERENÇAS



USAR O DIÁLOGO



TRANSFORMAR CONFLITOS EM APRENDIZADO

Você já é um **Jogador da Convivência**.

Agora, está se tornando um **Construtor de Paz**.

## MENSAGEM FINAL AOS ESTUDANTES

### **Você chegou até aqui!**

Jogou, observou, conversou, registrou, criou regras, ajudou colegas e aprendeu a resolver conflitos de um jeito diferente.

**Conflitos não são monstros.**

**Eles são convites para crescer.**

E você aprendeu que:

- conversar funciona;
- ouvir funciona;
- respeitar funciona;
- mudar regras funciona;
- ajudar colegas funciona;
- pensar antes de agir funciona;
- jogar com cuidado e empatia faz o jogo ficar muito mais divertido.

## LEMBRE-SE:

- Cada jogo é uma nova chance de fazer diferente.
- Cada conflito é uma oportunidade de melhorar.
- Cada colega é alguém que merece respeito.
- Cada atitude conta.

Continue usando:

- seu Diário do Jogo
- suas missões cooperativas;
- suas novas regras criadas;
- sua capacidade de resolver problemas.



O jogo só existe porque  
vocês existem.  
O jogo é de vocês.  
Cuidem dele.



## **AGRADECIMENTOS**

A todos os estudantes que participaram das vivências que inspiraram este material.

Aos professores que no chão da quadra fazem a diferença todos os dias.

À escola que acolhe o diálogo.

E a você, leitor(a), por continuar acreditando que a Educação Física é um espaço de encontro, diálogo, respeito e transformação.



**Este e-book termina, mas o jogo continua.**

**Que a quadra seja sempre espaço de diálogo, de alegria e de convivência.**

**Que cada conflito seja visto como uma chance de aprender.**

**Que cada criança se reconheça como protagonista do jogo e da vida.**

**Até a próxima partida!**

## MENSAGEM AOS PROFESSORES(AS)

Este e-book é dedicado aos alunos, mas você, como professor(a), tem um papel fundamental como mediador(a). Por isso, disponibilizamos um **Guia de Orientações**.

Para acessá-lo, basta clicar no link ou escanear o QR Code.



 Link

# Conflito nas aulas de Educação física !!

@#& \* # \$ % A A  
z z # @ @ A E U # z  
P @ \* # A E # z z z  
z z z z z z z z z z

de la  
# A E U @ z z z  
@ # @ @ z z z  
P @ M N A z z z  
z z z z z z



## REFERÊNCIAS ESSENCIAIS

*(Versão simplificada, adaptada para leitura digital)*

Abramovay, M.; Rua, M. da G. **Violências nas escolas**. UNESCO, 2002.

Brasil. **Base Nacional Comum Curricular**. MEC, 2018.

Charlot, B. **Da relação com o saber**. Cortez, 2000.

Chrispino, A. **Mediação de conflitos na escola**. FGV, 2004.

Freire, P. **Pedagogia da Autonomia**. Paz e Terra, 1997.

Granja, M. et al. **Estudos sobre conflitos na escola**.

Parlebas, P. **Jogos, esportes e sociedades**. Coleção Praxiologia Motriz.

Sposito, M. P. **Violência e escola**. Autêntica, 2008.

Outros autores citados ao longo do e-book.

## **SOBRE O AUTOR FABRÍCIO DE FREITAS**



Possui graduação em Licenciatura Plena em Educação Física pela Unesp, Câmpus de Presidente Prudente-SP. Pós-graduação (Lato Sensu) pela Prominas em Gestão Escolar e Didática da Educação Física. Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Docência para Educação Básica na Unesp - Câmpus Bauru-SP. Membro do grupo de pesquisa Núcleo de Estudos e Pesquisas das Abordagens Táticas nos Esportes Coletivos (NEPATEC). Atua como docente de Educação Física no Estado de São Paulo e também na Secretaria Municipal da Educação de Bauru-SP.



**CURRÍCULO LATTES**

<http://lattes.cnpq.br/9905001722637221>

## **SOBRE A ORIENTADORA LILIAN APARECIDA FERREIRA**



Licenciada em Educação Física pela Escola Superior de Educação Física de Jundiaí (1995), mestrado em Ciências da Motricidade pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho/Rio Claro (2000), doutorado em Educação pela Universidade Federal de São Carlos (2005) e Livre-Docente pela UNESP/Bauru em Ensino de Educação Física na Educação Básica (2023). É professora associada da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Tem experiência na área de Educação Física Escolar, atuando principalmente nos seguintes temas: dimensões didático-pedagógicas do ensino, formação de professores, pedagogia dos esportes coletivos. Líder do grupo de pesquisa Núcleo de Estudos e Pesquisas das Abordagens Táticas nos Esportes Coletivos (NEPATEC), cadastrado junto ao CNPq e certificado pela UNESP. Coordena o Laboratório de Pedagogia das Práticas Corporais. Membro da Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana (SPQMH) e da Associação Internacional de Praxiologia Motriz (AIPRAM). Docente credenciada ao Programa de Pós-Graduação, mestrado profissional, em Docência para a Educação Básica da UNESP/Bauru.



**CURRÍCULO LATTES**

<http://lattes.cnpq.br/5593652376712829>

## **SOBRE OS COLABORADORES**

### **GELSON TEODORO DE SOUZA JUNIOR QUADRINISTA**



Gelson, 25 anos, é formado em História, mestrando em Educação Sexual e estudante de Artes. Professor da rede pública paulista, une educação e criação artística em suas pesquisas, dedicando-se ao estudo das histórias em quadrinhos como linguagem educativa. Desenhar é parte central de sua trajetória intelectual e criativa.

### **SARA MANDOLINI ILUSTRADORA E DIAGRAMADORA**

Mestra em Docência para a Educação Básica pelo PPGDEB da Universidade Estadual Paulista. Licenciada em Artes Visuais pela UNESP, Campus de Bauru. Em suas pesquisas, aborda a criatividade como elemento essencial do processo de aprendizagem e ensino. Atua como professora de Artes na Rede Municipal de Ensino de Pederneiras/SP, ilustradora e diagramadora de produtos e recursos educacionais.

