

SEÇÃO 1

SEÇÃO 2

SEÇÃO 3

SEÇÃO 4

SEÇÃO 5

SEÇÃO 6

SEÇÃO 7

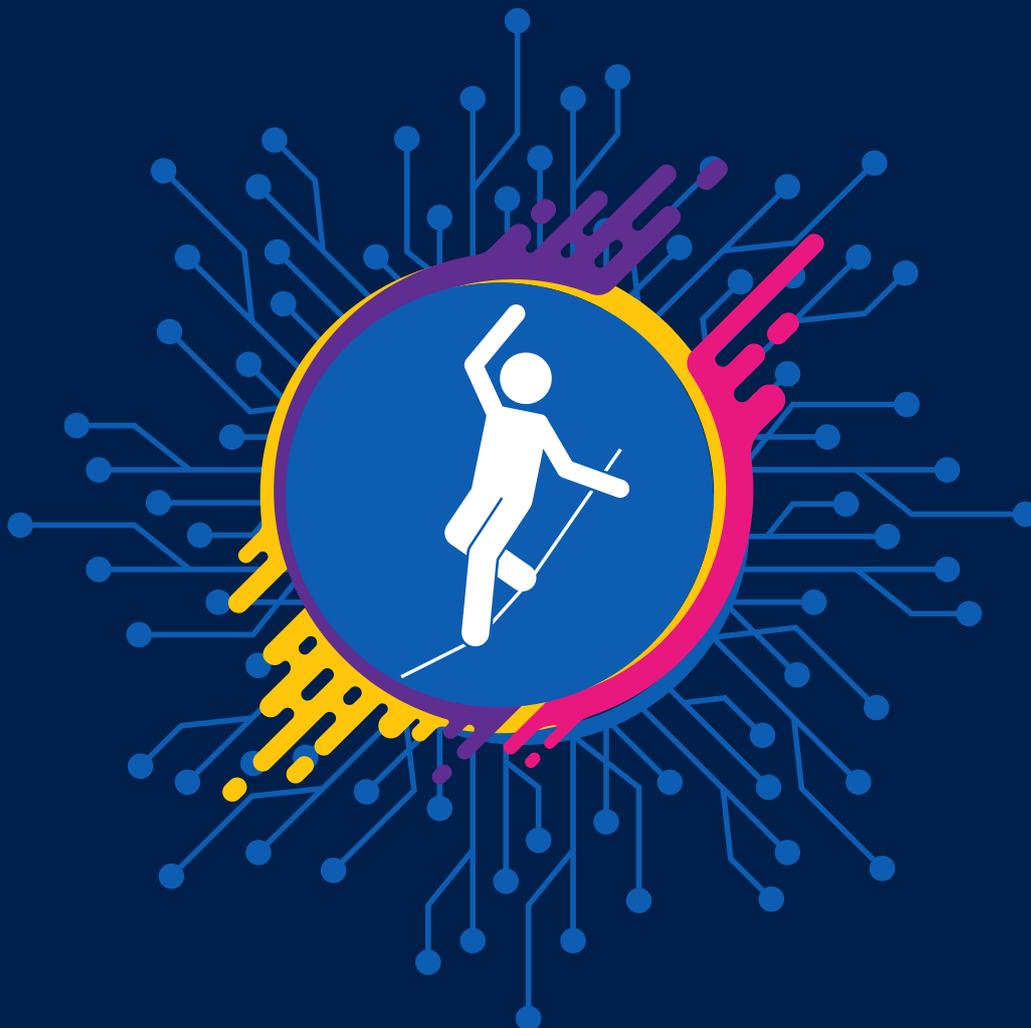
SEÇÃO 8

SEÇÃO 9

SEÇÃO 10

PRODUTO EDUCACIONAL

**PRÁTICAS DE AVENTURA E JOGOS DE VERTIGEM:
SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA OS ANOS INICIAIS
DO ENSINO FUNDAMENTAL**



MESTRANDO: EVANDRO DE JESUS FERREIRA
ORIENTADOR: PROF. DR. MARCELO PARAÍSO ALVES

SEÇÃO 1

SEÇÃO 2

SEÇÃO 3

SEÇÃO 4

SEÇÃO 5

SEÇÃO 6

SEÇÃO 7

SEÇÃO 8

SEÇÃO 9

SEÇÃO 10

FICHA TÉCNICA



MESTRANDO: EVANDRO DE JESUS FERREIRA
ORIENTADOR: PROF. DR. MARCELO PARAÍSO ALVES

Ficha Técnica do Produto Educacional(PE).

Título: Práticas de aventura e jogos de vertigem: sequência didática para os anos iniciais do ensino fundamental

Origem do produto: Emerge do Trabalho de dissertação de Mestrado Profissional em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente .

Nível de ensino a que se destina o Produto Educacional: anos iniciais do ensino fundamental.

Público Alvo: professores de educação física que trabalham e ou pretendam trabalhar com os anos iniciais do ensino fundamental.

Categoria: Sequência Didática.

Finalidade: auxiliar os professores de educação física na introdução da temática (aventura) nos anos iniciais do ensino fundamental.

Disponibilidade: Sem restrição, mantendo o respeito a autoria deste produto, não sendo permitido o uso comercial a terceiros.

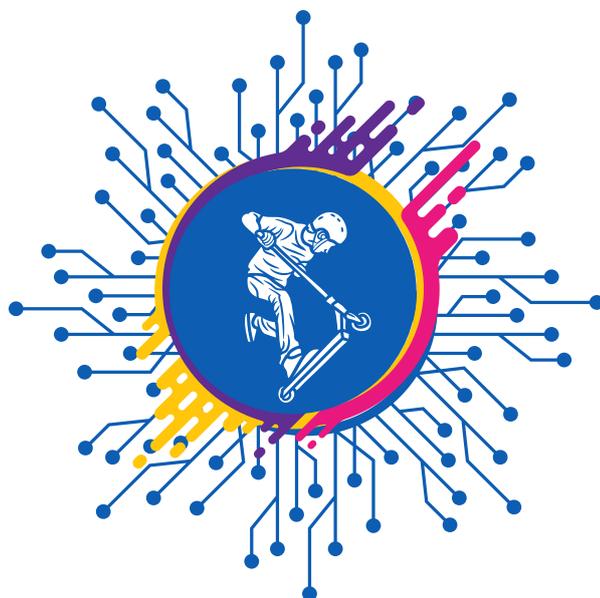
Divulgação: Por meio digital.

Idioma: Português

Cidade: Volta Redonda - RJ

País: Brasil

Ano: 2024



SEÇÃO 1

SEÇÃO 2

SEÇÃO 3

SEÇÃO 4

SEÇÃO 5

SEÇÃO 6

SEÇÃO 7

SEÇÃO 8

SEÇÃO 9

SEÇÃO 10

SUMÁRIO



MESTRANDO: EVANDRO DE JESUS FERREIRA
ORIENTADOR: PROF. DR. MARCELO PARAÍSO ALVES



Sumário

FICHA TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL(PE).

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO

INTRODUÇÃO

PÚBLICO-ALVO

APORTE TEÓRICO: CONCEPÇÃO DE JOGO

OBJETIVOS

APLICAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

CONSTRUÇÃO DOS INSTRUMENTOS

REFERÊNCIAS

SEÇÃO 1

SEÇÃO 2

SEÇÃO 3

SEÇÃO 4

SEÇÃO 5

SEÇÃO 6

SEÇÃO 7

SEÇÃO 8

SEÇÃO 9

SEÇÃO 10

APRESENTAÇÃO

[SEÇÃO 1](#)

[SEÇÃO 2](#)

[SEÇÃO 3](#)

[SEÇÃO 4](#)

[SEÇÃO 5](#)

[SEÇÃO 6](#)

[SEÇÃO 7](#)

[SEÇÃO 8](#)

[SEÇÃO 9](#)

[SEÇÃO 10](#)





APRESENTAÇÃO

Sabemos que o papel do Produto Educacional (PE) produzido a partir dos programas de pós-graduação *stricto sensu* é estabelecer um diálogo com o contexto social e cultural em que foi desenvolvido, servindo de interlocução com outros profissionais da área de concentração em que se encontra.

Do mesmo modo, tais PE não são concebidos como imutáveis, visto que, dialogam com a lógica das licenças Creative Commons o que os impediriam de serem produtos totalmente prontos, acabados e fechados.

Considerando o exposto, salientamos o caráter plural concedido à presente Sequência Didática (SD)¹, pois não acreditamos na possibilidade de replicação deste material sem a intervenção dos(as) professores(as) e estudantes que dele façam uso.

¹A Sequência Didática neste estudo é entendida como “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos estudantes [...]” (Zabala, 1998, p. 18).

INTRODUÇÃO

SEÇÃO 1

SEÇÃO 2

SEÇÃO 3

SEÇÃO 4

SEÇÃO 5

SEÇÃO 6

SEÇÃO 7

SEÇÃO 8

SEÇÃO 9

SEÇÃO 10





INTRODUÇÃO

Criação cotidiana de currículo: pensando uma possível aprendizagem em redes de subjetividades

O presente PE possui a sua gênese em uma pesquisa de dissertação de Mestrado Profissional intitulada Jogos de Vertigem e Educação Física: a aventura nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Partindo de uma revisão integrativa da literatura, percebemos que os docentes que atuam na escola encontram inúmeras dificuldades para desenvolver a aventura como uma cultura corporal de movimento: ausência desse conteúdo em sua formação, falta de equipamento, espaço destinado às aulas de Educação Física, dentre outros.

Desse modo, buscamos na noção de tática dos sujeitos ordinários (Certeau, 1998) outras maneiras de usarfazer ações educativas, no intuito de suprir as lacunas e as dificuldades encontradas em seus cotidianos.

Nesse sentido, o cotidiano escolar e o seu território são reconhecidos como um espaço de produção de cultura (Certeau, 1998), portanto, torna-se fundamental contextualizar as ações educativas desenvolvidas por professores(as), estudantes e comunidade, afetando o currículo, pois estes reinventam os produtos que chegam até eles.

Seguindo essa lógica, o PE ora proposto emerge sob o formato de uma Sequência Didática (SD) , possibilitando aos sujeitospraticantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental a experiência da vertigem.

Nessa linha de pensamento, entendemos que o(a) docente deve repensar a sua aula enredada à sua realidade social, priorizando a dinamicidade das atividades aqui propostas, inclusive da sequência a ser desenvolvida.

Assim, ao considerar os múltiplos espaços e a pluralidade das escolas que estão mergulhadas em demandas e necessidades singulares, ela não pode ser concebida como um produto acabado, portanto, deve ser repensado e aplicado em diálogo com a realidade local.

PÚBLICO-ALVO

SEÇÃO 1

SEÇÃO 2

SEÇÃO 3

SEÇÃO 4

SEÇÃO 5

SEÇÃO 6

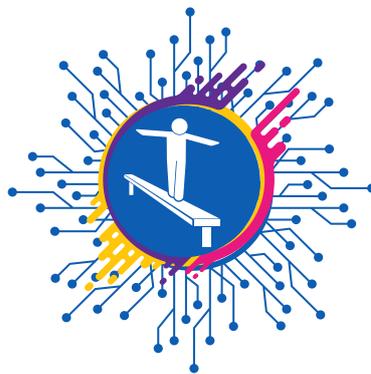
SEÇÃO 7

SEÇÃO 8

SEÇÃO 9

SEÇÃO 10

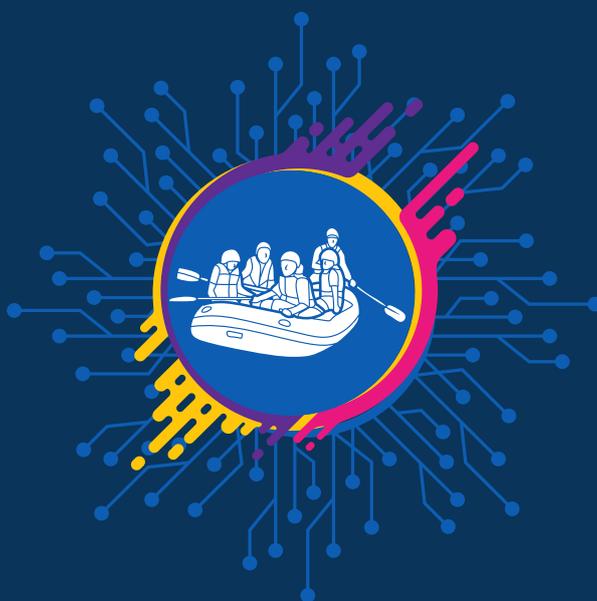




PÚBLICO-ALVO

Salientamos que o PE aqui proposto é direcionado aos professores de Educação Física que trabalham e/ou pretendam trabalhar com as Práticas de Aventura nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

ÂPORTE TEÓRICO: CONCEPÇÃO DE JOGO



SEÇÃO 1

SEÇÃO 2

SEÇÃO 3

SEÇÃO 4

SEÇÃO 5

SEÇÃO 6

SEÇÃO 7

SEÇÃO 8

SEÇÃO 9

SEÇÃO 10



APORTE TEÓRICO: CONCEPÇÃO DE JOGO

Entendendo a importância do jogo para o contexto sociocultural do(a) estudante dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, nos aproximamos de Caillois (2017) na tentativa de ampliar as experiências corporais das crianças que estão no referido nível de ensino.

Sabemos que a Base Nacional Comum Curricular trouxe, em sua promulgação em 2018, a aventura como uma inovação no currículo da Educação Física, especificamente para os Anos Finais do Ensino Fundamental e Médio, entretanto, nos aproximamos do autor supramencionado (Caillois, 2017) para propor, por intermédio dos jogos de vertigem, a aventura para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Para Caillois (2017), o jogo é uma atividade livre, visto que se o jogador for forçado a fazê-lo, perde imediatamente o seu caráter envolvente e lúdico. Do mesmo modo, é uma atividade que adquire uma característica de incerteza, pois não pode ser determinado o seu desenrolar, muito menos os resultados que serão obtidos.

Outro aspecto que o caracteriza é o seu grau de liberdade e de invenção. Para Caillois (2017), o jogo é improdutivo porque não gera bens, riquezas ou novos elementos de qualquer tipificação e, a menos que haja uma mudança de propriedade dentro do círculo do jogador, resulta na mesma situação do início do jogo.

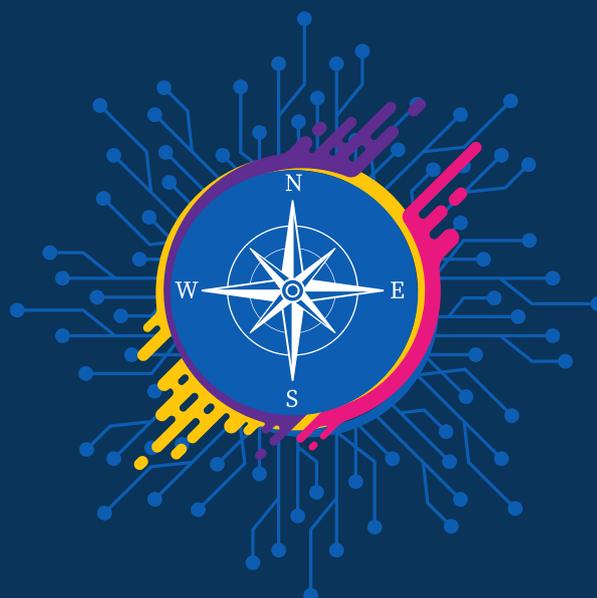
Assim, Caillois (2017) propõe uma divisão em quatro possibilidades principais de acordo com as características de cada um, prevalecendo o papel da competição (agôn), do acaso (álea), do simulacro (mimicry) e para o nosso estudo a última categoria e a mais importante, a llinx (vertigem), caracterizada por jogos baseados na busca da vertigem, uma tentativa de desestabilizar temporariamente a percepção e impor à consciência lúcida um tipo de pânico voluptuoso, provocando um desejo de embriaguez ou turvação (Caillois, 2017).

As crianças buscam a vertigem pela sensação que a atividade causa nelas, por exemplo, nos parques infantis, nos brinquedos de girar, em que elas giram os brinquedos aumentando a cada momento sua velocidade tentando entrar em um tipo de transe e euforia causados pela perda do fôlego.

Buscando em minhas memórias, não por mero saudosismo, mas para discutir o modo como as experiências corporais se modificaram com o tempo (novas tecnologias, violência social, industrialização, condições de trabalho dos responsáveis, condições de moradia, dentre outras questões que nos impactam no mundo atual – pandemia da covid-19 – as gerações atuais perderam o contato com ambientes que favorecem as sensações de vertigem, do risco e da adrenalina.

Desse modo, buscamos trilhar os percursos que Martins, Pereira e Alves (2023) estabeleceram ao introduzirem as práticas de aventura enredadas aos jogos de vertigem no cotidiano escolar. Tal proposição concebe aulas construídas por intermédio de atividades que estimulam estudantes a experienciarem a vertigem, como, por exemplo: altura, ausência da fixidez, deslizamentos sobre rodas, dentre outras ações.

OBJETIVOS



SEÇÃO 1

SEÇÃO 2

SEÇÃO 3

SEÇÃO 4

SEÇÃO 5

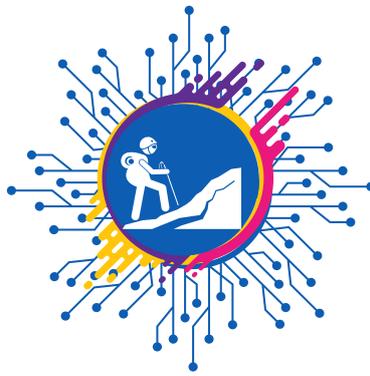
SEÇÃO 6

SEÇÃO 7

SEÇÃO 8

SEÇÃO 9

SEÇÃO 10



OBJETIVOS

Objetivos

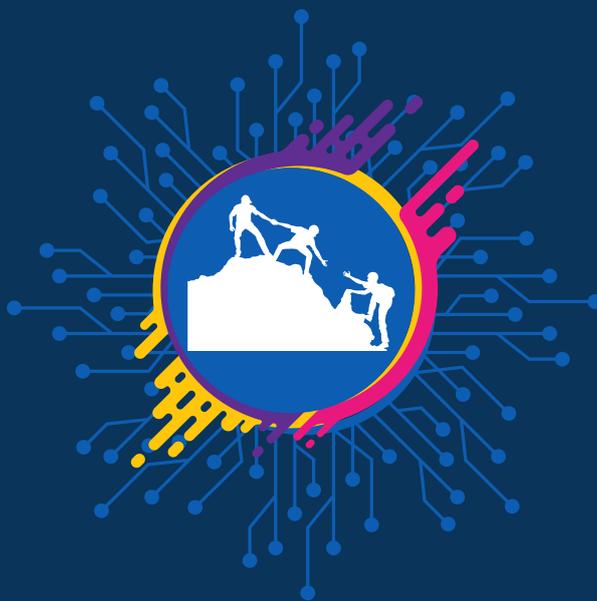
Geral

·Promover a aventura como um conteúdo de aprendizagem da Educação Física, utilizando jogos de vertigem nas aulas dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Específicos

- Experienciar a aventura por intermédio dos jogos de vertigem;
- Aprimorar as habilidades socioemocionais, como solidariedade, cooperação, respeito mútuo e o cuidado consigo e com o outro;
- Estimular o enfrentamento do medo, a ansiedade e a incerteza por meio de situações de desequilíbrio e incerteza;
- Experimentar e fruir, de forma individual/coletiva, combinações de diferentes tipos de equilíbrio, velocidade e altura.

APLICAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA



SEÇÃO 1

SEÇÃO 2

SEÇÃO 3

SEÇÃO 4

SEÇÃO 5

SEÇÃO 6

SEÇÃO 7

SEÇÃO 8

SEÇÃO 9

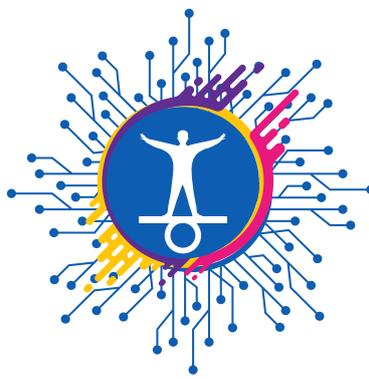
SEÇÃO 10



APLICAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Resumo da sequência didática

Aulas	Objetivos	Material	Avaliação
1 ^a	Apresentar a aventura como um conteúdo da Educação Física, bem como a experiência da vertigem e a sensação do desequilíbrio e da incerteza.	Pé de lata, perna de pau e Rola-Rola;	Sugerimos realizar uma roda de conversas.
2 ^a	Aprimorar o equilíbrio estático experienciando diferentes plataformas de apoio.	Jogo do mestre do equilíbrio, equilíbrio bola suíça, equilíbrio bosu;	Sugerimos realizar por meio da observação das ações dos(as) estudantes e por meio das narrativas da experiência, através de desenhos e/ou textos.
3 ^a	Experienciar o equilíbrio dinâmico e a sensação da perda da fixidez;	Falsa baiana, Slackline e ponte suspensa, blocos do equilíbrio;	sugerimos realizar por meio da observação das ações dos(as) estudantes e por meio de narrativas da experiência, através de desenhos e/ou textos.
4 ^a	Experienciar a vertigem em deslocamento horizontal sobre rodas	Skate, patinete e carrinho de mão.	sugerimos realizar por meio da observação das ações dos(as) estudantes e por meio de narrativas da experiência, através de desenhos e/ou textos.



AULA 1

A primeira aula tem como proposição o desenvolvimento da experiência² da vertigem, da sensação do desequilíbrio e da incerteza. Para Allegretti et al. (2007, p. 109), a prática da equilibração fundada na desestabilização “permite a utilização de estratégias de movimento postural, que são usadas, como feedback e feedforward”. Assim, a aula se divide em dois momentos: o primeiro em sala de aula e o segundo na quadra. Em sala de aula, o(a) professor(a) poderá apresentar a proposição da SD para as aulas seguintes; explicar o objetivo da primeira aula e abrir um momento de diálogo com os(as) estudantes, no intuito de tirar dúvidas e construir um espaço de cuidado e segurança com as crianças.

No segundo momento, sugerimos que a aula seja desenvolvida na quadra poliesportiva, no pátio ou em outro espaço que possibilite a colocação do material e as ações das crianças nas estações.

Posteriormente, o(a) professor(a) apresenta os equipamentos que serão utilizados no desenvolvimento das ações educativas, no caso desta aula: Perna de pau, pé de lata, rola-rola, conforme as figuras 1,2 e 3.

Figura 1 – Rola-rola



Fonte: Autoria Própria.

Figura 2 – Pé de lata



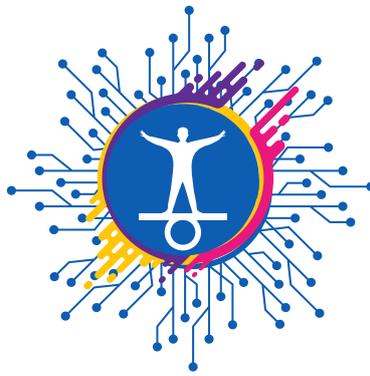
Fonte: Autoria Própria.

Figura 3 – Perna de pau



Fonte: Autoria Própria.

²Neste estudo, a experiência será entendida a partir de Larrosa (2002, p. 27): experiência é o que nos acontece e se o saber da experiência tem a ver com a elaboração do sentido ou do sem-sentido do que nos acontece, trata-se de um saber finito, ligado à existência de um indivíduo ou de uma comunidade humana particular; ou, de um modo ainda mais explícito, trata-se de um saber que revela ao homem concreto e singular, entendido individual ou coletivamente, o sentido ou o sem-sentido de sua própria existência, de sua própria finitude.



AULA 1

Neste momento, deverá ser explicado aos(as) estudantes o cuidado com a utilização do material, bem como a necessidade de cuidar dos colegas durante as práticas educativas, um diálogo com as habilidades socioemocionais.

Ao final da aula, sugerimos a roda de conversa como uma proposta de avaliação da aula. Neste momento, os(as) estudantes poderão narrar suas experiências. O(A) docente também poderá utilizar a produção de desenhos ou outras formas de narrar o mundo para que as crianças possam compartilhar suas impressões da aula.



AULA 2

Na segunda aula, também sugerimos que a aula seja desenvolvida na quadra poliesportiva, pátio ou em outro espaço que possibilite a colocação do material e as ações das crianças nas estações.

Inicialmente, o(a) professor(a) apresentará o objetivo da aula – aprimorar o equilíbrio estático experienciando diferentes plataformas de apoio – e, posteriormente, a exposição da metodologia, das estações e dos equipamentos que serão utilizados (jogo – mestre do equilíbrio; equilíbrio na bola suíça; equilíbrio no bosu) – Figuras 4, 5 e 6.

Figura 4 – Mestre do equilíbrio



Fonte: Autoria Própria.

Figura 5 – Bola Suíça



Fonte: Autoria Própria.

Figura 6 – Bosu



Fonte: Autoria Própria.

A intenção de trabalhar o equilíbrio estático na segunda aula tem como preocupação o preparo para a aula posterior – aula 3 – cujo objetivo será experienciar o equilíbrio dinâmico e a sensação da perda da fixidez.

Conforme Martins e Neira (2018, p. 385) nos chamam a atenção, a Educação Física escolar, a partir da perspectiva cultural, não possui a centralidade na “performance motora segundo padrões estabelecidos externamente”, mas o interesse em permitir que a turma, diante dos conflitos e da realidade social, reelabore as práticas concedendo a elas sentidos/significados próprios. Conforme salientam Martins e Neira (2018, p. 389):



AULA 2

Ressignificar implica atribuir novos significados a uma manifestação produzida em outro contexto com base na própria experiência cultural. Na perspectiva cultural da Educação Física, a ressignificação decorre daquelas atividades de ensino que posicionam os alunos e alunas como sujeitos históricos e produtores de cultura.

Desse modo, com as estações preparadas, sugerimos que o(a) professor(a) passe por cada estação acompanhado(a) dos(as) estudantes, explicando o seu desenvolvimento e sinalizando os cuidados que deverá ter consigo e com os colegas. Neste momento da aula, o(a) professor(a) pode questionar se alguém já conhece algumas das atividades apresentadas, promovendo intervenções e valorizando os saberes advindos das experiências dos(as) estudantes.

Posteriormente, passamos à experimentação das atividades propostas com a divisão dos(as) estudantes nas estações. Cabe frisar que as atividades, apesar de terem sido desenvolvidas em pares, nos exigem supervisão e cuidado, pois pode ser necessária a intervenção docente alertando sobre a importância da atenção e concentração no intuito de evitar acidentes.

Na estação do bosu, os(as) estudantes podem utilizar o equipamento com diferentes graus de dificuldade na execução: na primeira vez com o Bosu na posição normal (superfície plana para baixo e a oval para cima); a segunda ação poderá ser realizada com a parte oval para baixo, esta estratégia terá o intuito de não desperdiçar experiências, pois a palavra Bosu é uma abreviatura que vem de uma expressão em inglês “both sides up”, que significa “ambos os lados para cima”.

Já na estação da bola suíça, os(as) estudantes poderão experimentar o equilíbrio e a perda da fixidez: inicialmente, sentados(as) na bola e, posteriormente, ajoelhados(as), o que exigirá a atenção dos(as) colegas na segurança do(a) companheiro(a) – ver figura 5.



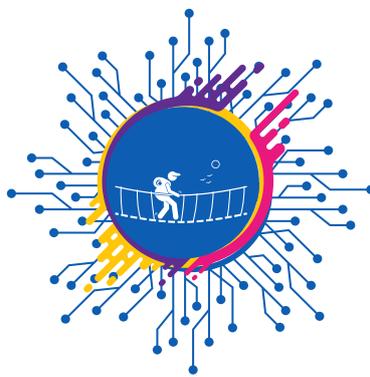
AULA 2

Por fim, na estação do mestre do equilíbrio, os(as) estudantes terão a possibilidade de jogar consigo mesmos, enfrentando seus limites e dificuldades para se manterem equilibrados durante a ação de recolher os cones dispostos no tabuleiro gigante.

Neste jogo, o(a) estudante deve se manter com um dos pés fixos no chão, permanecendo com os pés apontando em uma única direção; ou seja, seus pés não podem se mover. Desse modo, o(a) jogador(a) deve retirar os cones, um de cada vez, colocando-os sobre o cone que permanecerá a sua frente.

Todas as vezes que o jogador abaixar para pegar um novo cone ou para colocar sobre o cone a sua frente, deverá levantar e retornar à posição ereta, ou seja, o jogador não pode abaixar, pegar e colocar sobre o cone a sua frente de uma só vez.

Posteriormente, sugerimos o retorno à sala de aula para que os(as) estudantes avaliem a aula – poderão utilizar o texto descritivo e/ou desenhos relacionados às atividades realizadas. A intenção será apreender as percepções sobre as experiências obtidas em aula.



AULA 3

Conforme já mencionado, a aula poderá ser realizada na quadra poliesportiva, no pátio ou em outro espaço destinado às aulas práticas.

Sugerimos que, antes de iniciar a aula, os(as) estudantes estejam cientes do objetivo da terceira aula – experienciar o equilíbrio dinâmico e a sensação da perda da fixidez.

Posteriormente, o(a) professor(a) pode, juntamente com os(as) estudantes, montar as estações – falsa baiana, slackline, blocos de aventura e ponte de suspensão.

Cabe frisar que este se configura como um momento importante, pois auxilia no processo de cuidado de si e do outro, visto que, pode ser ensinado aos(as) estudantes os possíveis erros³. de montagem que ocasionam sérios riscos para os(as) praticantes e para espectadores que ficam no entorno do equipamento, além de possíveis impactos no meio ambiente.

Um aspecto relevante a salientar é que a aula foi também pensada levando-se em consideração o aspecto fisiológico, onde o equilíbrio corporal é estabelecido pela integração de informações provenientes de três sistemas sensoriais principais: o sistema vestibular, o sistema somatossensorial e a visão (Zanardini et al., 2007).

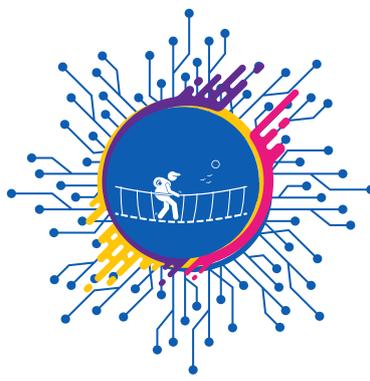
O sistema somatossensorial é composto por receptores sensoriais localizados em tendões, músculos e articulações que detectam a posição do corpo e o movimento dos membros, cujas informações são transmitidas para o cérebro por intermédio dos nervos periféricos.

A visão fornece informações visuais sobre a posição do corpo em relação ao ambiente e essas informações são integradas com as informações dos sistemas vestibular e somatossensorial para manter o equilíbrio corporal (Herdman, 2002, p. 03).

Desse modo, ao variar as estações no decorrer da aula, o(a) professor possibilita sensações de perda de controle/fixidez, permitindo que estudantes experimentem a necessidade da busca dinâmica do equilíbrio (figuras 4,5,6,7,8,9 e 10).

³ Jovem que morreu ao cair de slackline será enterrado nesta segunda-feira. Correio Brasiliense, 31 nov. 2020. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/cidades-df/2020/11/4892099-jovem-que-morreu-ao-cair-de-slackline-sera-enterrado-nesta-segunda.html>.

4 MOREIRA, Heitor. Acidente em slackline mata garota de 10 anos na Região dos Lagos do Rio. Globo Esporte, 02 mar. 2014. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/rj/serra-lagos-norte/noticia/2014/03/acidente-em-slackline-mata-menina-de-10-anos-na-regiao-dos-lagos-do-rio.html>.



AULA 3

Figura 4 - Falsa Baiana



Fonte: Autoria Própria.

Figura 5 - Slackline sem anel



Fonte: Autoria Própria.

Figura 6 - Slackline com anel.



Fonte: Autoria Própria.

Figura 7 - Slackline com segurança dos pares



Fonte: Autoria Própria.

Figura 8 - Blocos de equilíbrio



Fonte: Autoria Própria.

Figura 9 - Blocos de equilíbrio

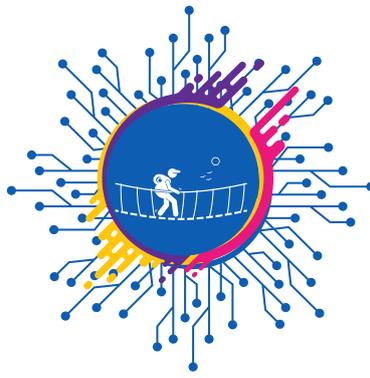


Fonte: Autoria Própria.

Figura 10 - Ponte suspensa



Fonte: Autoria Própria



AULA 3

Assim, no processo de desequilíbrio imposto pelo movimento da fita, da corda, da ponte suspensa e com a colocação de uma venda nos olhos nas atividades dos blocos de equilíbrio, é possível promover experiências sensoriais diferentes das que estamos acostumados em nosso cotidiano. Essas sensações foram criadas por meio da manipulação de estímulos visuais e do sistema vestibular, que podem ocasionar a sensação de vertigem.

Ao final da aula, sugerimos a roda de conversa como uma proposta de avaliação da aula. Neste momento, os(as) estudantes poderão narrar suas experiências. O(A) docente também poderá utilizar a produção de desenhos ou outras formas de narrar o mundo para que as crianças possam compartilhar suas impressões da aula.



AULA 4

No quarto momento, o(a) professor(a) pode utilizar outros ambientes para a execução da aula, no intuito de promover outras experiências.

Inicialmente, sugerimos apresentar o objetivo da aula – experienciar a vertigem a partir do deslocamento sobre rodas – e, posteriormente, apresentar para as crianças que as atividades propostas: carrinho de mão, skate e patinete (Figuras, 11, 12 e 13).

Figura 11 - Carrinho de mão



Figura 12 - skate



Figura 13 - Patinete



Fonte: Autoria Própria.

Fonte: Autoria Própria.

Fonte: Autoria Própria.

Considerando a dinâmica da aula – três estações – o(a) professor(a) pode solicitar que a turma se separe em grupos com números iguais de participantes para permitir a ampliação do tempo de cada estudante na experiência.

Outro aspecto que poderá ser explicitado emerge das técnicas/habilidades para a modalidade de skate, visto que, a referida cultura corporal de movimento exige cuidado no processo de aprendizagem devido ao risco de queda.

Desse modo, o(a) docente poderá fazer uma discussão em relação à noção de risco calculado, conforme preconizado por Alves, Fonseca e Martins (2018, p. 386), isto é, “a possibilidade de ocorrência da situação perigosa, a probabilidade de tal ocorrência e das suas consequências”. A sugestão é solicitar aos(as) estudantes que não fiquem em pé no implemento (skate), por ser a primeira vez que utilizará em aula, exceto que o(a) estudante demonstre domínio do equipamento.

Posteriormente ao desenvolvimento das atividades, retornará com os(as) estudantes para a sala, no intuito de desenvolver a avaliação da aula. Cabe frisar que o uso de desenhos poderá ser uma estratégia utilizada, pois alguns estudantes a preferem do que escrever um texto narrativo.

MONTAGEM DOS MATERIAIS



SEÇÃO 1

SEÇÃO 2

SEÇÃO 3

SEÇÃO 4

SEÇÃO 5

SEÇÃO 6

SEÇÃO 7

SEÇÃO 8

SEÇÃO 9

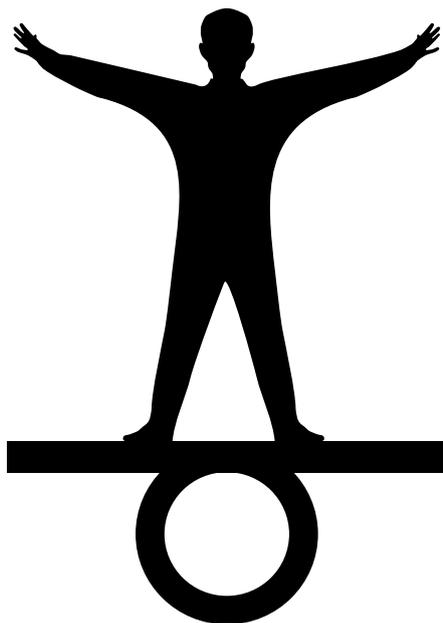
SEÇÃO 10



ROLA-ROLA

Materiais:

- Tábua de cedrinho de 65 cm x 22 cm x 2 cm;
- Tubo de ferro 22 cm x Ø 10 cm.



Fonte: Aatoria Própria



PÉ DE LATA

Materiais:

- 2 latas vazias de leite em pó (de 380 g);
- Pregos;
- Martelo;
- 2 pedaços de barbante de 1,5 metro cada um.

Modo fazer.

Com martelo e o prego faça dois furos no fundo de cada lata de leite. Depois passe o barbante pelos dois furos, começando de fora para dentro da lata, após faça alguns nós nas extremidades para que não escapem pelo furo durante a atividade.



Fonte: Autoria Própria



PERNA DE PAU

Materiais:

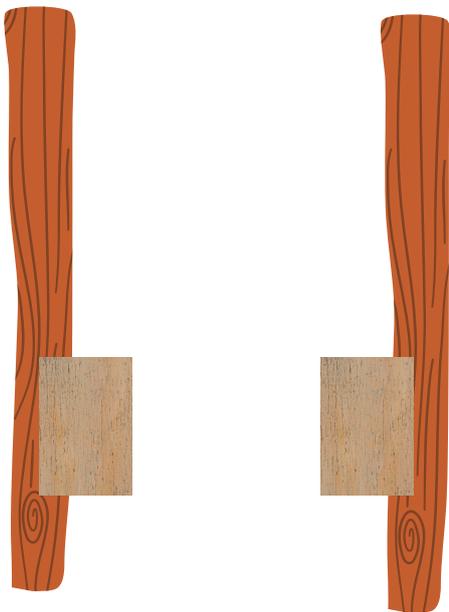
- 2 sarrafos de cedrinho 2 m x 2 cm x 4,5 cm;
- 2 sarrafos de cedrinho de 20 cm x 4,5 cm x 4,5 cm;
- 4 Parafuso Francês Cabeça Abaulada 1/4 polegadas X 03 ½ de polegadas;
- 4 brocas de ¼ de polegadas;
- 4 arruelas de polegadas;
- Furadeira;
- Broca de madeira ¼ de polegada;
- Cola branca para madeira.

Modo de fazer.

Fazer um furo com a furadeira no sarrafo maior (2 m) com 30 cm de altura e outro com 35cm;

No sarrafo menor (20 cm), fazer dois furos iniciando a 5 cm e com 10 cm de distância **um do outro**.

Passar a cola no sarrafo menor e aparafusá-lo no maior.



Fonte: Aatoria Própria



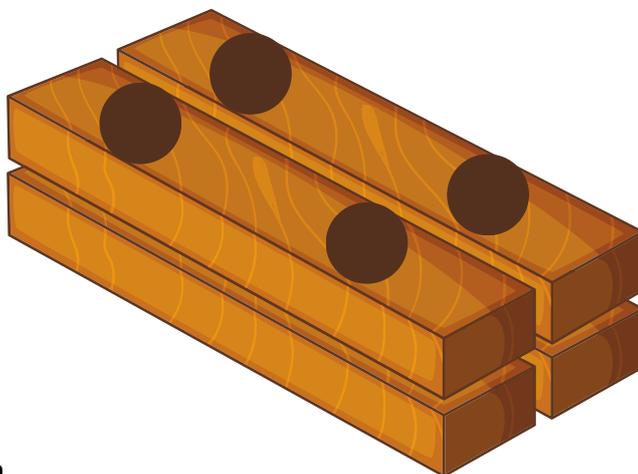
BLOCOS DE AVENTURA

Materiais:

20 blocos de cedrinho de 30 cm x 4,5 cm x 4,5 cm.

Modo de fazer.

Fazer dois furos nos blocos começando a 5cm do início do bloco e o outro furo a 5 cm do fim.



Fonte: Autoria Própria



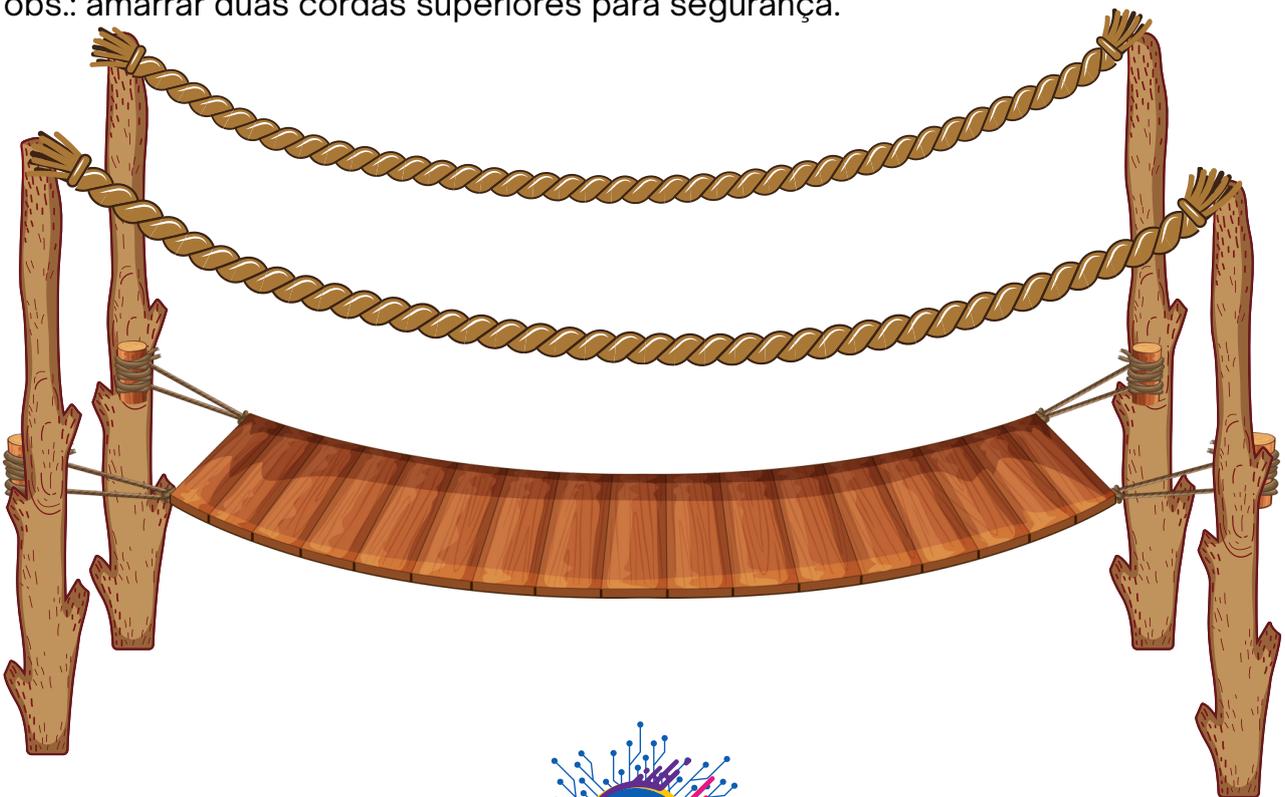
PONTE SUSPENSA

- **Materiais:**

- Os blocos do item anterior
- 2 cordas de 10 metros (10 mm)

Modo de fazer.

Pegar a corda e passar pelos furos dos blocos, depois amarrá-las nos postes de sustentação,
obs.: amarrar duas cordas superiores para segurança.



Fonte: Autoria Própria



CONTATO

Se houver qualquer dúvida sobre o trabalho desenvolvido nas aulas, o detalhamento das atividades se encontra na dissertação de mestrado ou entre em contato com o autor.



ENDEREÇO EMAIL

evandrojf@gmail.com



CELULAR

+55(24) 992666666



WEBSITE

https://sites.unifoa.edu.br/portal_ensino/mestrado/mecsmadissertacoes.asp



REFERÊNCIAS

[SEÇÃO 1](#)

[SEÇÃO 2](#)

[SEÇÃO 3](#)

[SEÇÃO 4](#)

[SEÇÃO 5](#)

[SEÇÃO 6](#)

[SEÇÃO 7](#)

[SEÇÃO 8](#)

[SEÇÃO 9](#)

[SEÇÃO 10](#)



REFERÊNCIAS

ALVES, N.G. Cultura e cotidiano escolar. Revista brasileira de educação, [s.l.], p. 62-74, 2003.

ALVES, N.G.; OLIVEIRA, I. B. D. Pesquisa nos/dos/com os cotidianos das escolas: sobre redes de saberes. Petrópolis: DP et Alii, 2008. p. 39-48.

ALVES, N.G.; SANTOS, J. R. Redes de conhecimentos e currículos: agenciamentos e criações possíveis nos movimentos estudantis recentes. Espaço do Currículo, [s.l.], v. 9, n. 3, p. 372-392, 2016.

CAILLOIS, R. Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

CÂNDIDO, C. et al. Práticas de Aventura e Educação: Tecendo significados através das experiências. São Paulo, SP: Supimpa, 2023.

CERTEAU, M. D. A Invenção do cotidiano: artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 1998.

COELHO, P. M. F. Um Mapeamento do Conceito de Jogo. Revista Geminis, [s.l.], v. 2, n. 1, p. 251-261, 2011.

COSTA, V. L. D. M. Esportes de aventura e risco na montanha: um mergulho no imaginário. [s.l.]: Manole, 2000.

DIAS, C. A. G. Notas e definições sobre esporte, lazer e natureza. LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, [s.l.], v. 10, n. 3, 20 dez. 2007.

DIAS, C. A. G.; ALVES JUNIOR, E. DE D. (ed.). Em busca da aventura: múltiplos olhares sobre esporte, lazer e natureza. Niterói, RJ: Editora da UFF, 2009.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. Sao Paulo: Perspectiva, 2000.

LIBÂNEO, J. C. Pedagogia e pedagogos, para quê? 12. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

NEIRA, M. G. Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, [s.l.], v. 40, p. 215-223, set. 2018.

OLIVEIRA, I. B. DE. O currículo como criação cotidiana. Rio de Janeiro: DP et Alii; FAPERJ, 2012.

PIAGET, J. O nascimento da inteligência na criança. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

SOUZA, M. T. DE; SILVA, M. D. DA; CARVALHO, R. DE. Revisão integrativa: o que é e como fazer. Einstein, São Paulo, v. 8, p. 102-106, mar. 2010.

ZABALA, A. Prática Educativa: como ensinar. Porto Alegre: ARTMED, 1998.

ZANARDINI, F. H. et al. Reabilitação vestibular em idosos com tontura. Pró-Fono Revista de Atualização Científica, [s.l.], v. 19, n. 2, p. 177-184, jun. 2007.