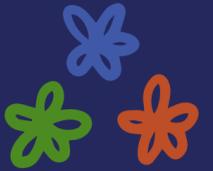


Paula dos Santos Silva
Ruhena Kelber Abrão



Educação Física

no 1º ano do Ensino Fundamental

Brincadeiras e Jogos



Paula dos Santos Silva
Ruhena Kelber Abrão

Educação Física
no 1º ano do Ensino
Fundamental
Brincadeiras
e Jogos

1ª Edição
2023



programa
rede
cedes



Universidade Federal do Tocantins Editora da Universidade Federal do Tocantins -
EDUFT

Universidade Federal do Tocantins

Reitor

Luis Eduardo Bovolato

Vice-reitor Marcelo Leineker Costa

Chefe de Gabinete

Emerson Subtil Denicoli

Pró-Reitor de Administração e Finanças (PROAD)

Jaasiel Nascimento Lima

Pró-Reitor de Assuntos Estudantis (PROEST)

Kherlley Caxias Batista Barbosa

*Pró-Reitora de Extensão, Cultura e Assuntos Comunitários
(PROEX)*

Maria Santana Ferreira dos Santos

*Pró-Reitora de Gestão e Desenvolvimento de Pessoas
(PROGEDEP) Michelle Matilde Semiguem Lima Trombini*

Duarte

Pró-Reitor de Graduação (PROGRAD)

Eduardo José Cezari

Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação (PROPESQ)

Raphael Sânzio Pimenta

Pró-Reitor de Tecnologia e Comunicação (PROTIC)

Ary Henrique Moraes de Oliveira

Capa: Os autores

Diagramação: Os autores

Elementos gráficos: Canva

Revisão Técnica: Alderise Pereira da Silva Quixabeira

Lóry da Silveira Ribeiro

Revisão Linguística: Nicole Medeiros Rocha

*Editora da Universidade Federal do Tocantins -
EDUFT Conselho Editorial
Presidente*

Ruhena Kelber Abrão Ferreira

*Membros do Conselho por Área
Ciências Biológicas e da Saúde*

Eder Ahmad Charaf Eddine

Marcela Antunes Paschoal Popolin

Marcio dos Santos Teixeira Pinho

Ciências Humanas, Letras e Artes

Barbara Tavares dos Santos

George Leonardo Seabra Coelho

Marcos Alexandre de Melo Santiago

Rosemeri Birck

Thiago Barbosa Soares

Willian Douglas Guilherme

Ciências Sociais Aplicadas

Roseli Bodnar

Vinicius Pinheiro Marques

Ciências Exatas e da Terra

Fernando Soares de Carvalho

Marcos André de Oliveira

Maria Cristina Bueno Coelho

Interdisciplinar

Ana Roseli Paes dos Santos

Ruhena Kelber Abrão Ferreira

Wilson Rogério dos Santos

Agradecimentos à Coordenação de
Aperfeiçoamento do Ensino Superior (CAPES)
Centro de Desenvolvimento de Pesquisas em
Políticas Públicas de Esporte e Lazer - REDE
CEDES/TO

Universidade Federal do Tocantins (UFT), Editora
Universal PROPESQ. Fundação de Amparo a
pesquisa do Tocantins (FAPT)

O padrão ortográfico e o sistema de citações e referências bibliográficas são prerrogativas de cada autor. Da mesma forma, o conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade de seu respectivo autor.



<http://www.abecbrasil.org.br>



APRESENTAÇÃO

Olá professor, Olá professora!

Convidamos você para se aprofundar no conhecimento acerca das infâncias, de forma mais específica, a criança estudante do 1º ano do Ensino Fundamental.

Esta cartilha digital é um Produto Educacional do Mestrado Profissional em Educação Física, em Rede Nacional, envolvendo 26 Instituições de Ensino Superior, na qual a Universidade Federal do Tocantins (UFT) faz parte.

Este material possui caráter informativo e formativo com diretrizes idealizadas para os professores que trabalham com crianças nesta faixa etária, possuindo como principal objetivo destacar a importância das aulas de Educação Física para o desenvolvimento das crianças e propor atividades interessantes a elas.

Este produto é fruto dos esforços de pesquisadores da área da Educação Física escolar que produziram perspectivas de conhecimento voltados à prática pedagógica.

Paula dos Santos Silva

Mestra em Educação Física (PROEF/UFT)

Sumário



A Infância.....	6
As crianças do 1º ano	8
O que é brinquedo, brincadeira e jogo?	10
Sequência didática	11
Os Códigos da Base Nacional Comum Curricular.....	13
Orientações	14
Aula 1	16
Aula 2	20
Aula 3	23
Aula 4	28
Aula 5	33
Aula 6	36
Aula 7	40
Aula 8	44
Considerações	46
Referências	49



A infância

A infância para Ariès (2014), a partir de seu estudo com as Artes e a Literatura, na Europa, só começa a ter timidamente um sentimento próximo ao da modernidade no século XIII e com um pouco mais de ênfase nos séculos XV e XVI. Não significa que antes disso as crianças eram negligenciadas ou não amadas, o sentimento de infância refere-se ao conhecimento das particularidades infantis.

A partir do século XVII, mesmo ainda com a mortalidade infantil em números elevados, um novo sentimento de infância foi atribuído aos pequenos. Ariès (2014), relata que devido ao cristianismo, descobriu-se que a alma da criança também era imortal. As famílias interessadas nas crianças, mudaram os hábitos de higiene, incluíram medidas de saúde, como as vacinas, e o controle da natalidade foi cada vez mais difundido, reduzindo assim, as taxas de mortalidade infantil.

A criança torna-se fonte de divertimento, distração e cuidado dos adultos, que antes era exercido somente pelas avós ou as mães. No século XVIII, com as ações de homens possuidores de autoridade e de saber, a criança, principalmente a da burguesia, ocupou um lugar central na família, desde então, os adultos preocuparam-se com a sua saúde, sua educação, sua higiene e sua disciplina, a partir desse século, então, o sentimento moderno de infância se fortalece.





A infância

Os conceitos de infâncias e criança estão associados aos contextos, pois estes estão vinculados aos aspectos culturais, econômicos, filosóficos, sociais, políticos e religiosos. A infância refere-se ao conjunto de crianças das diversas sociedades e como estas instituem suas práticas sociais para elas e com elas (BORBA, LOPES e VASCONCELLOS, 2020).

Para Sarmento (2003), a infância é inquieta, curiosa e potente, ela participa, produz, reproduz e modifica a cultura. Sarmento e Tomás (2020, p.17), consideram que a infância é uma “categoria social do tipo geracional, universal e permanente, ainda que marcada pela desigualdade social e pela diversidade”.

Sarmento e Pinto (1997) manifestam que as crianças são atores sociais de plenos direitos, direitos de proteção, de provisão e de participação, elas interagem na sociedade e produzem cultura, as culturas da infância, essas culturas são baseadas e dão sentido ao mundo adulto que elas vivem. Para Brougère (2019), a cultura lúdica é composta pelas brincadeiras individuais, tradicionais e produzidas em interação e ela também é própria de uma determinada geração e do contexto social. Corroborando com os autores citados acima, Corsaro (2011, p. 128), declara que a cultura de pares infantil é “um conjunto estável de atividades ou rotinas, artefatos, valores e preocupações que as crianças produzem e compartilham em direção com as demais”.





As crianças do 1º ano



A criança ingressa no 1º ano do Ensino Fundamental, em média, aos 6 anos de idade. Entendemos que o desenvolvimento motor é contínuo, demorado e ele está condicionado às experiências, interações, à fatores biológicos, ambientais, às instruções, além das capacidades motoras individuais (ROMANHOLO et al, 2014).

Fatores como o uso excessivo de celular, muito tempo assistindo TV, a falta de oportunidades de brincar na rua, nos bairros, nas escolas ou nas cidades influenciam na baixa quantidade de experiências motoras que interferem no desenvolvimento motor e dos padrões fundamentais de movimentos das crianças (MAFORTE et al, 2007, LOPES, et al, 2011). Assim como reforça Brougère (2019, p. 29), “as proibições dos pais, dos mestres, o espaço colocado à disposição da escola, na cidade, em casa, vão pesar sobre a experiência lúdica”.

Estas afirmações reforçam a necessidade de ter espaços e brinquedos adequados às brincadeiras das crianças nas escolas, nosso local de pesquisa, e que a Educação Física possibilite uma ampla variedade de atividades para a expansão e refinamento do repertório motor dos estudantes. De acordo com Lopes et al (2011), a falta de experiências motoras também pode influenciar outros aspectos do ser humano, como as emoções, as interações, a percepção e a cognição.





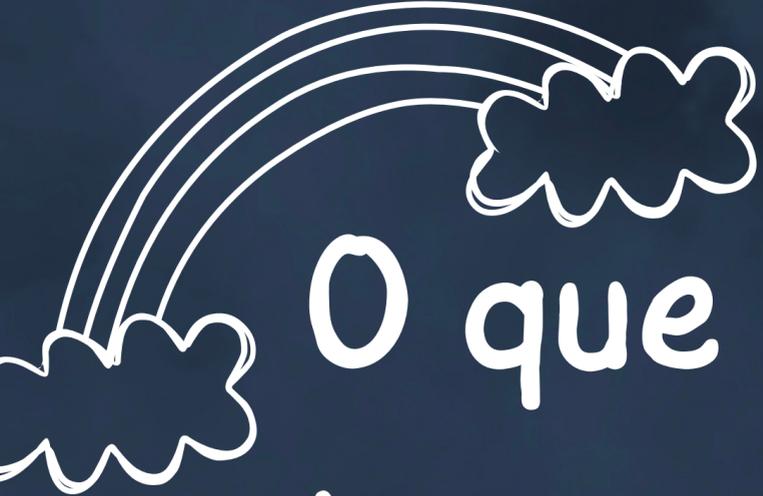
As crianças do 1º ano

Os resultados da pesquisa sobre as brincadeiras preferidas, pelas crianças do 1º ano do Ensino Fundamental, indicam que elas preferem brincadeiras com movimentos, como correr e pular. Elas preferem brincar em companhia, normalmente meninas e meninos separados, conversam e interagem durante o tempo que estão brincando, bem como reforça Palma (2017), em seus estudos.

As regras das brincadeiras precisam ser simples e objetivas e elas necessitam de um adulto para orientá-las, organizá-las e auxiliá-las a resolver os conflitos que por ventura surjam. Sobre o jogo de papéis as crianças do 1º ano, participantes da pesquisa, brincaram imaginando situações do mundo vivido, porém de forma menos evidente e com menos intensidade se comparadas às crianças menores (ELKONIN, 1998).

Percebemos que os espaços de brincadeira precisam ser adequados à atividade, seguros e acolhedores para as crianças. Os brinquedos e materiais possibilitam uma maior variedade de brincadeiras e são recursos importantes no desenvolvimento motor, cognitivo, emocional e social das crianças, por isso eles devem ser adequados à faixa etária, que estejam em bom estado de conservação e que o número seja suficiente para a quantidade de crianças (CORDAZZO et al, 2010).





O que é brinquedo, brincadeira e jogo

Na língua portuguesa, as palavras brinquedo, brincadeira e jogar quase se referem as mesmas atividades. Segundo Brougère (2010, p. 13), o brinquedo é "um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras ou a princípios de utilização de outra natureza". O brinquedo é um objeto em três dimensões, ele dá volume à imaginação. No brinquedo o valor simbólico se sobrepõe ao funcional e a função deste é a brincadeira, o autor acrescenta, também, que o brinquedo é um objeto infantil, diferentemente do jogo que pode ser destinado aos adultos.

Kishimoto (2018), discute a diferença entre jogo e brincadeira na Língua Portuguesa. Para a autora, o jogo é uma atividade voluntária própria do ser humano, assim como a brincadeira, e eles existem, em um tempo e espaço definidos. O jogo e a brincadeira tem um caráter improdutivo, com um fim em si mesmo sendo prazeroso para quem joga ou brinca.

No jogo existem regras explícitas que devem ser seguidas e na brincadeira as regras, por vezes estão implícitas, desorganizadas e são menos rigorosas. A brincadeira é uma ação intencional e estruturada e o jogo pode se referir a uma ação lúdica da criança ou a um objeto com o qual ela brinca, como os jogos de tabuleiro ou de peças de montar, estes possuem regras mais estruturadas em relação à brincadeira e o jogo, também, pode se referir ao adulto, diferentemente do brinquedo.





Sequência Didática



Elaboramos uma sequência didática com 8 aulas da unidade temática brincadeiras e jogos, do componente curricular Educação Física, a qual a relacionamos com os resultados que obtivemos com a pesquisa sobre as preferências de brincadeiras de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental e também com a BNCC e o Documento curricular do Tocantins (DCT). Entendemos o termo sequência didática a partir de Zabala (1998, p. 18) como sendo “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecido tanto pelos professores como pelos alunos”.

O conteúdo das aulas foram elaborados a partir do acúmulo de experiências da professora/pesquisadora de atividades relacionadas à unidade temática e, também, de brincadeiras tradicionais conhecidas. Para Friedmann (1996) as brincadeiras e jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura folclórica de um povo acumulada ao longo do tempo, eles são elaborados coletivamente e são transmitidos oralmente de geração em geração. Estas brincadeiras e jogos são materializados nas ruas, parques, nas praças e, obviamente, nas escolas, sendo que eles se incorporam de forma espontânea na cultura lúdica infantil.



Sequência Didática

Para Friedmann (1996, p. 43), o jogo e a brincadeira tradicional fazem "parte do patrimônio lúdico-cultural infantil e traduz valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos. Seu valor é inestimável e constitui, para cada indivíduo, cada grupo, cada geração, parte fundamental da sua história de vida". Portanto, percebendo a importância das brincadeiras para o desenvolvimento das crianças e a diminuição dos momentos e espaços de brincadeiras, a Educação Física escolar pode garantir um tempo destinado ao brincar reforçando a cultura lúdica infantil e a cultura corporal de movimento.



Os códigos da Base Nacional Comum Curricular

As unidades temáticas da BNCC são organizadas por uma composição de objetos de conhecimento no decorrer do Ensino Fundamental condizente com cada componente curricular, estes objetos de conhecimento estão relacionados a uma variedade de habilidades. As habilidades são “as aprendizagens essenciais que devem ser asseguradas aos alunos nos diferentes contextos escolares” (BRASIL, 2018, p. 29).

As habilidades são descritas por um código alfanumérico, por exemplo:



Educação Física

Sequência didática para o 1º ano do Ensino Fundamental

Orientações

- As explicações das atividades podem ser simples, objetivas e diretas.
- Organize a melhor forma de locomoção entre a sala de aula e o local da aula de Educação Física, assim como o retorno.
- Envolver todos os estudantes nas atividades de acordo com as suas características e habilidades individuais.
- Organize os materiais necessários para a aula com antecedência.
- Avalie as atividades no decorrer da aula, elas podem precisar de ajustes, adequações ou até mesmo mudança.
- Tenha atenção com todos os estudantes, crianças do 1º ano ainda estão apropriando-se do funcionamento e das regras da escola, dos espaços, dos colegas e professores.
- Observe sempre se todos os estudantes estão no espaço da aula de Educação Física.

Educação Física

Sequência didática para o 1º ano do Ensino Fundamental

Orientações

- É necessário organizar as saídas para ida ao banheiro e tomar água. Dê preferência às garrafas de água para evitar saídas do espaço da aula de Educação Física.
- Todos os problemas devem ser resolvidos na aula com os estudantes envolvidos e, se necessário, recorra à orientação. Não deixe sem resolver, alguns problemas se tornam maiores se não resolvidos no momento.
- Observe se no espaço escolhido para a aula não existem perigos aparentes para as crianças.
- Esteja atento ao que a criança tem para falar, podemos ser uma escuta atenta e interessada para os nossos alunos.
- Não é necessário gritar para que nossos alunos nos entendam. Utilize palavras gentis no tratamento com os estudantes.
- Para essa sequência didática, sugerimos que tire fotos e faça vídeos, na medida do possível, das aulas para a apresentação final para os estudantes.

Aula 1

Unidade temática: Brincadeiras e jogos

Objetos de conhecimento:

Brincadeiras e jogos recreativos

Quantidade de aulas: 8 aulas

Habilidades

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

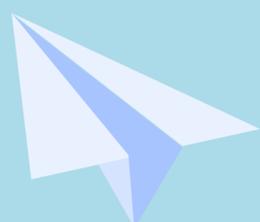


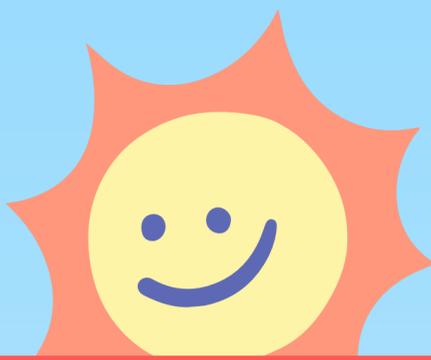


(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

(EF12EF01T0) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos recreativos, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.





Atividade: Pique-pega

Os estudantes estão dispostos pela quadra. Um colega será o pegador. Quem o pegador encostar deverá ficar imóvel com as pernas abertas. Para salvar o colega, alguém deverá passar por debaixo das pernas do colega e assim ele pode correr novamente. Alterna-se o pegador. Delimite o espaço da brincadeira.

Variações

- Pega-pega fruta

Tem que falar o nome de uma fruta para não ser pego e ficará imóvel até outro colega o salvar.

- Pique-cola

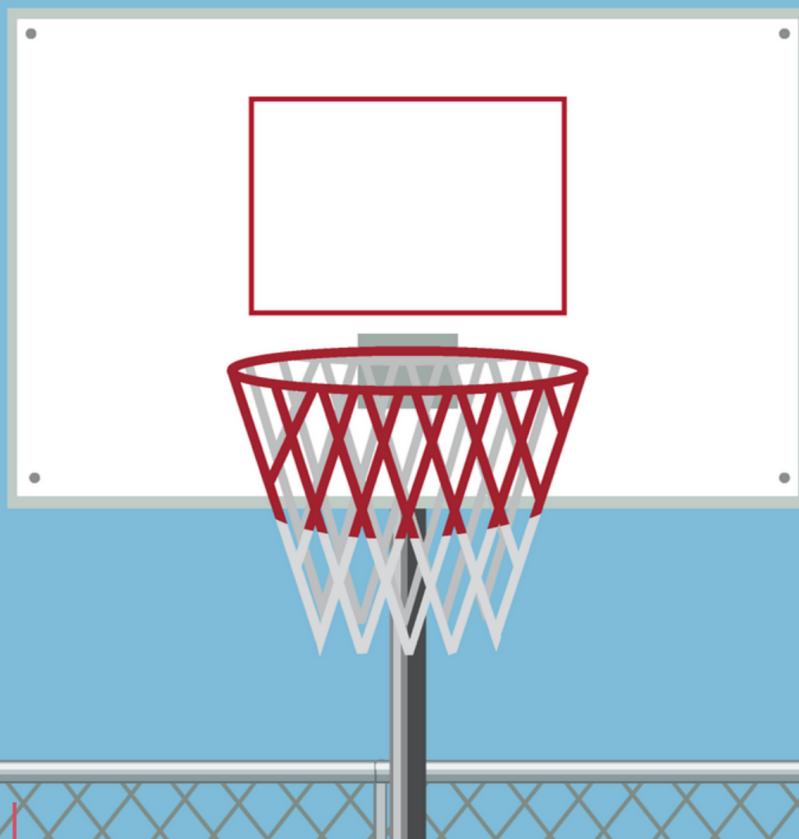
O colega que for pego pelo pegador deverá ficar colado/imóvel até que alguém o descole.

- Pique-corrente

Quem for pego pelo pegador deverá dar a mão para ele e assim formará uma corrente que deverá correr para pegar os colegas livres. Apenas as pontas da corrente pode pegar. A corrente não pode soltar as mãos.



Pique-pega



Pique-pega

Escolha um local ou vários locais que os estudantes estarão a salvo caso estejam nele, o pegador não poderá pegá-los.



Aula 2

Habilidades

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

(EF12EF01T0) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos recreativos, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.





Atividade 1: Pato, Pato, Ganso

Os estudantes dispostos em círculo e sentados na quadra. Um estudante começa a brincadeira e vai tocando na cabeça dos colegas falando "Pato, Pato, Pato..." e a medida que ele vai tocando a cabeça e falando "Pato" os colegas respondem "Quack", quando o estudante quiser desafiar um colega falará "Ganso", este então deverá levantar-se e correr atrás do colega, este deve tentar pegá-lo antes de completar uma volta no círculo e sentar no lugar que era dele. Vai repetindo-se as rodadas até que a turma esteja interessada na brincadeira.



Atividade 2: Tá pronto Sr. Lobo?

Os estudantes formam um círculo e escolhe-se um estudante para ser o Lobo e este fica no meio da roda. As crianças vão cantando "Vou passear na floresta enquanto Sr. Lobo se apronta. Tá pronto Sr. Lobo?" e o aluno lobo responde "Estou tomando banho". As crianças cantam novamente "Vou passear na floresta enquanto Sr. Lobo se apronta. Tá pronto Sr. Lobo?" e o lobo responde "Estou escovando os dentes" e assim a criança que é o Lobo vai inventando tarefas até estar pronta e quando estiver pronta, ela responderá "Agora estou pronto!" e sai correndo atrás dos colegas para tentar pega-los.

Quem for pego pelo Lobo ficará parado até que o professor encerre esta rodada e comece outra. Vai repetindo-se as rodadas até que a turma esteja interessada na brincadeira.



Aula 3

Habilidades

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

(EF12EF01TO) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos recreativos, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF03TO) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos recreativos, com base no reconhecimento das características dessas práticas.





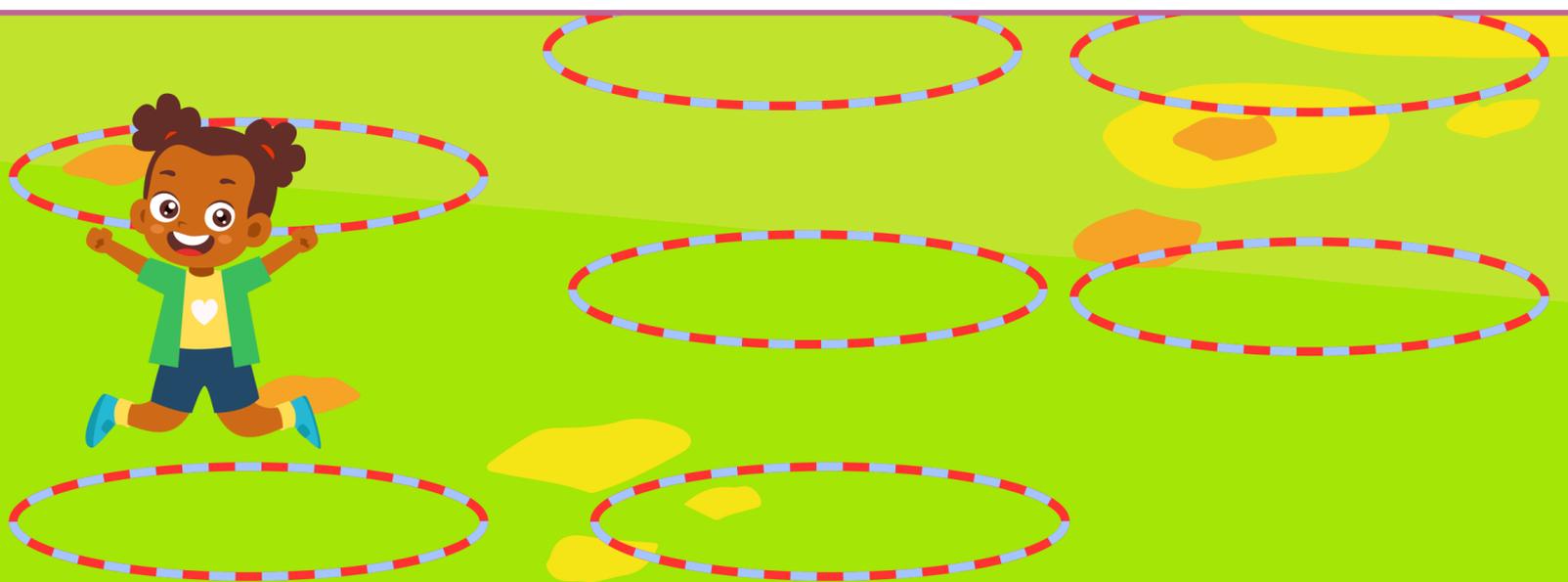
Atividade 1: Batatinha frita

As crianças estarão posicionadas em uma linha no fundo da quadra. O professor será o mestre e de costas para as crianças cantará "Batatinha frita 1, 2, 3", quando o professor começar a cantar as crianças irão correr até o momento que o professor parar de cantar e virar para olhar as crianças, neste momento elas deverão parar onde estiver, aquele que continuar correndo com o professor de frente para elas ou se mover, deverão retornar para a linha inicial. Repete-se a canção até que as crianças passem a linha de chegada. Pode ir alternando o mestre e a velocidade da música.



Atividade 2: Pula-pula do trânsito

O professor posicionará bambolês por um espaço determinado na quadra, como na ilustração. Cada bambolê ficará a uma distância do outro bambolê que o professor considere que as crianças consigam pular dentro dele, mas, também, que não seja tão próximo para ficar muito fácil. O número de bambolê deve ser menor que o número de estudantes. As crianças começarão a brincadeira em uma fila e devem ir pulando de bambolê em bambolê como se estivessem passeando de carro, simulando o trânsito de uma cidade. O número de crianças pulando nos bambolês vai aumentando.



As regras são: a criança que pular dentro do bambolê que esteja outra criança, elas baterão o carro e então as duas voltarão para a fila inicial; a criança que pular fora do bambolê, sairá da pista/furou o pneu e deverá voltar para a fila inicial; a criança que ficar parada estará impedindo o trânsito e também voltará para a fila inicial. Quando professor perceber que o trânsito está congestionado/parado deverá apitar e todos devem pular para outro bambolê de forma a desafiar as crianças a buscarem saída para o problema.



Incentivar as crianças a serem verdadeiras quando infringirem uma das regras e também que os estudantes estejam atentos aos movimentos dos colegas.

Materiais: Arcos/Bambolês



Pula-pula do trânsito



Aula 4

Habilidades

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

(EF12EF01TO) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos recreativos, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF03TO) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos recreativos, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

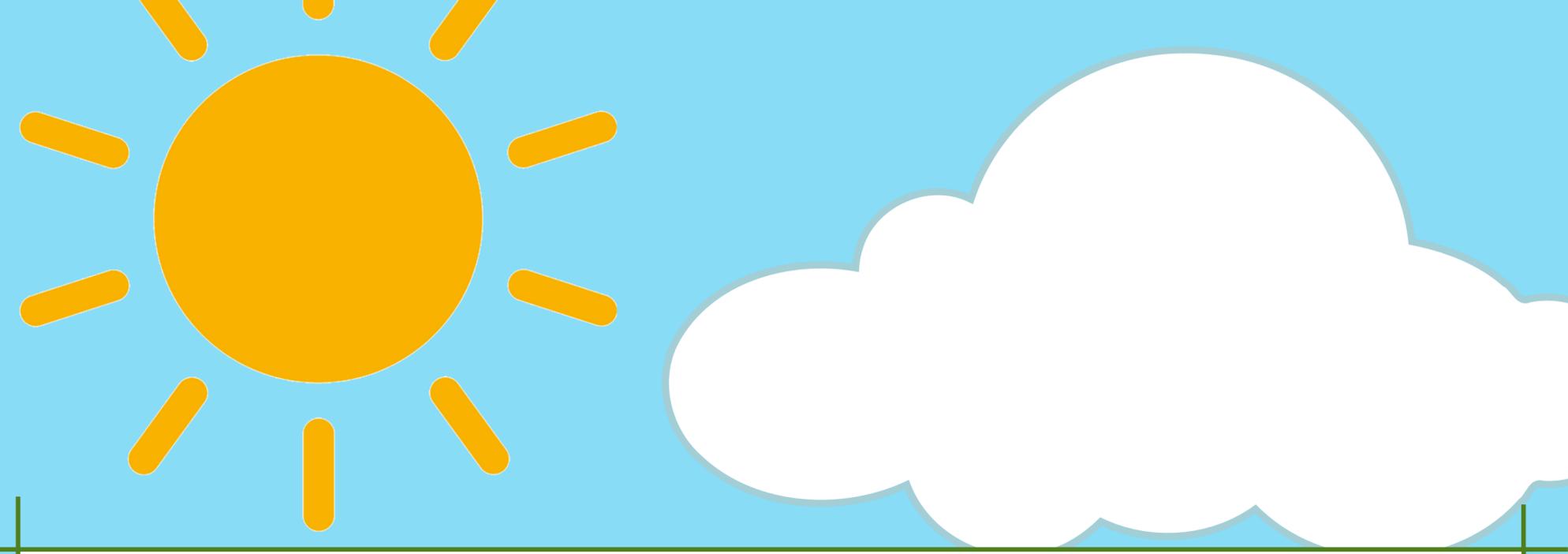


Atividade 1: Barra-manteiga

O professor divide as crianças em dois grupos. Cada grupo formará uma linha, um ao lado do outro com uma mão estendida para frente. Uma criança do grupo oponente se deslocará até o grupo e baterá na mão dos outros colegas, de forma sutil. Quando ele decidir desafiar um colega ele baterá mais forte e sairá correndo até o seu grupo. Este que foi desafiado sairá correndo atrás do colega na tentativa de pegá-lo. Se o colega que foi bater na mão do outro grupo conseguir passar a linha do seu grupo ele estará salvo, caso o colega do grupo oponente consiga pegá-lo ele fará parte do outro grupo.

Repete-se as rodadas até que as crianças estejam interessadas na brincadeira. Oriente os estudantes a não bater muito forte na mão dos colegas e que estejam atentos ao sinal do colega do outro grupo

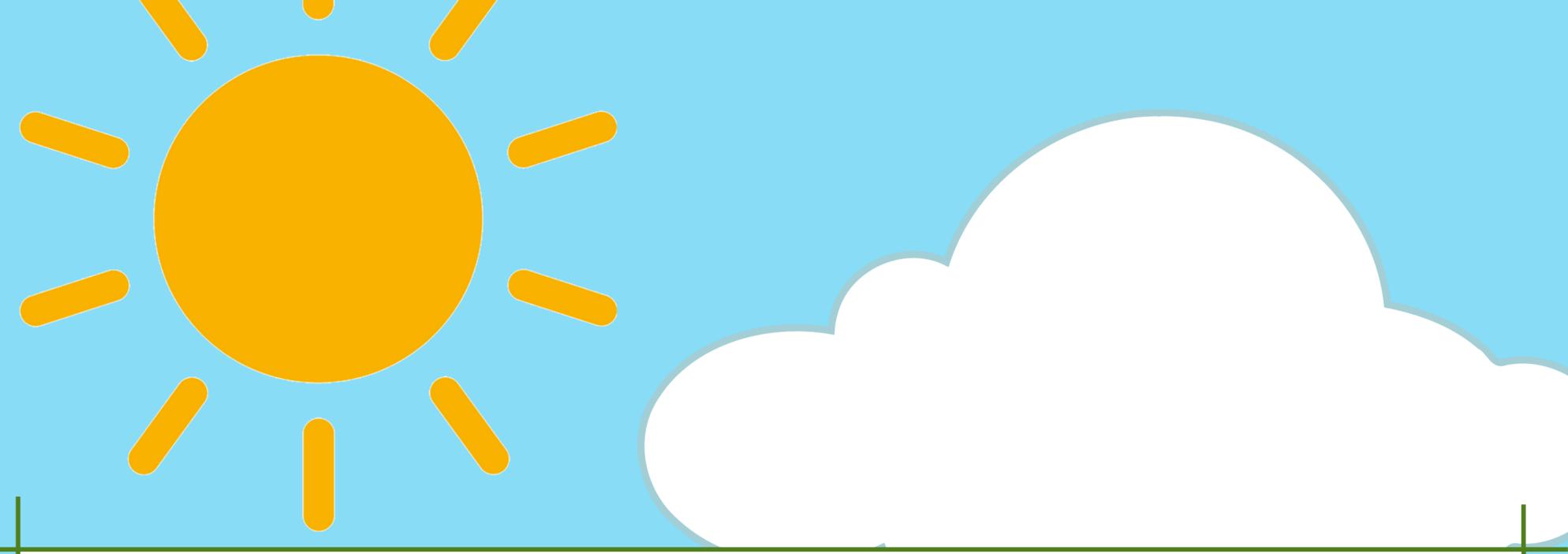




Atividade 2: Coelhoinho sai da toca

A brincadeira tradicional é realizada com grupos de três crianças. Forma-se os trios, sendo que duas crianças formam a toca e uma é o coelho. Deixa-se uma criança/coelho sem toca. Quando o professor fala "Coelhoinho sai do toca" todos os coelhos deverão mudar de toca e sempre ficará um coelho sem toca. Repete-se as rodadas até que as crianças estejam interessadas na brincadeira.

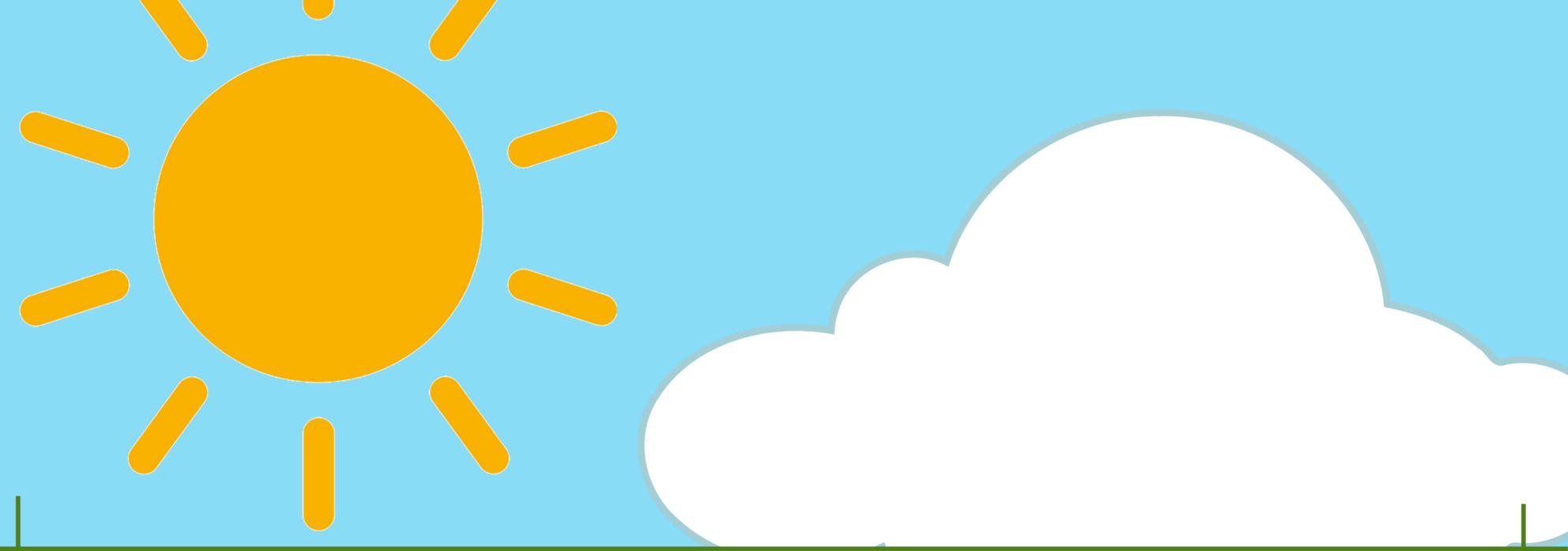




Variações

Ao sinal do professor "Toca sai do coelho", as crianças que estão formando a toca é que saem e os coelhos ficam parados e formam-se as tocas novamente em outra configuração. Nesta variação, o coelho que estava sem toca passa a ser toca e uma criança que era toca passa a ser coelho. Também pode incluir o comando de todos mudarem, tanto as tocas quanto os coelhos, com "Todos saem da toca". Pode-se intercalar os comandos "Coelhinho sai da toca" com "Toca sai do coelho" e "Todos saem da toca".





Pode-se fazer a toca com bambolês, faltando um bambolê em relação ao número de crianças. Cada bambolê é uma toca e ao sinal do professor todos devem mudar de toca. Pode-se ir diminuindo a quantidade de bambolês, assim ficarão mais coelhos sem toca. Pode-se variar a forma como as crianças deslocam-se pelo espaço.
Material: Arcos/bambolês



Aula 5

Habilidades

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

(EF12EF01TO) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos recreativos, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF03TO) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos recreativos, com base no reconhecimento das características dessas práticas.





Atividade 1: Gato e rato

Os estudantes estarão em círculo e de mãos dadas. A criança escolhida para ser o rato ficará dentro da roda e a criança que será o gato, ficará fora da roda. A roda será facilitadora dos movimentos do rato e será adversária do gato. Quando o rato quiser sair ou entrar, a roda ajuda o rato, porém quando o gato quiser entrar ou sair da roda, ela dificulta para o gato. O objetivo da atividade é o gato pegar o rato. Quando pegar, outras crianças serão o gato e rato. Orientar os estudantes quanto o cuidado com os colegas e consigo mesmo e que eles estejam atentos aos comandos do professor.

Variação: a roda pode ajudar o rato ou o gato e, também, pode alternar na mesma rodada o auxílio, um momento para o rato, outro para o gato. Essas variações serão realizadas de acordo com as turmas e o andamento da atividade.





Atividade 2: Alerta

Os estudantes em formato de círculo, sem as mãos dadas, e uma criança no centro da roda com uma bola na mão. Ao sinal do professor, a criança que está no meio do círculo vai jogar a bola para cima e gritar o nome de um colega. Este que foi chamado irá correr para pegar a bola enquanto os outros correrão. Quando a criança que foi chamada pelo outro colega pegar a bola, o professor dá um sinal para que todos parem. As crianças, ao sinal, vão parar onde estão e a criança que está com a bola vai dar três passos em direção a algum colega e tentará "queima-lo" com a bola.

A criança alvo não poderá desviar da bola. Marca ponto se a criança conseguir "queimar" o colega e se não conseguir, quem marca o ponto é a criança que foi o alvo. Sempre lembre as crianças para elas marcarem seus pontos. Ao final da atividade converse com as crianças e veja quem fez mais pontos.

Material: Bola



Aula 6

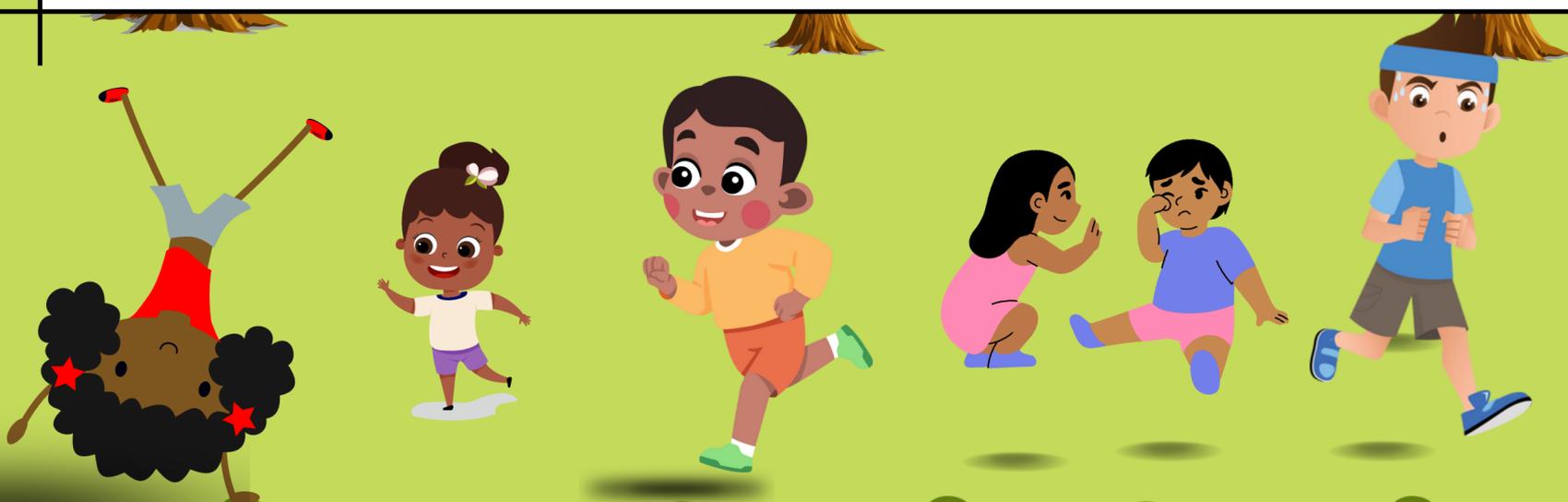
Habilidades

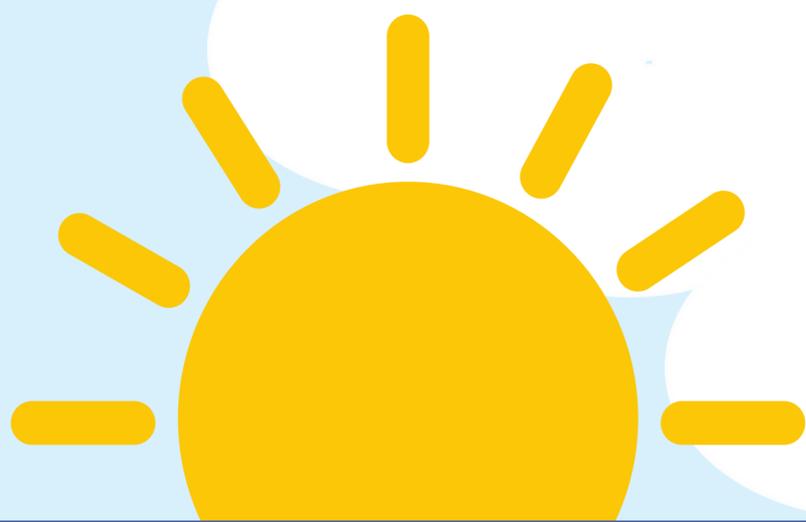
(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

(EF12EF01TO) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos recreativos, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

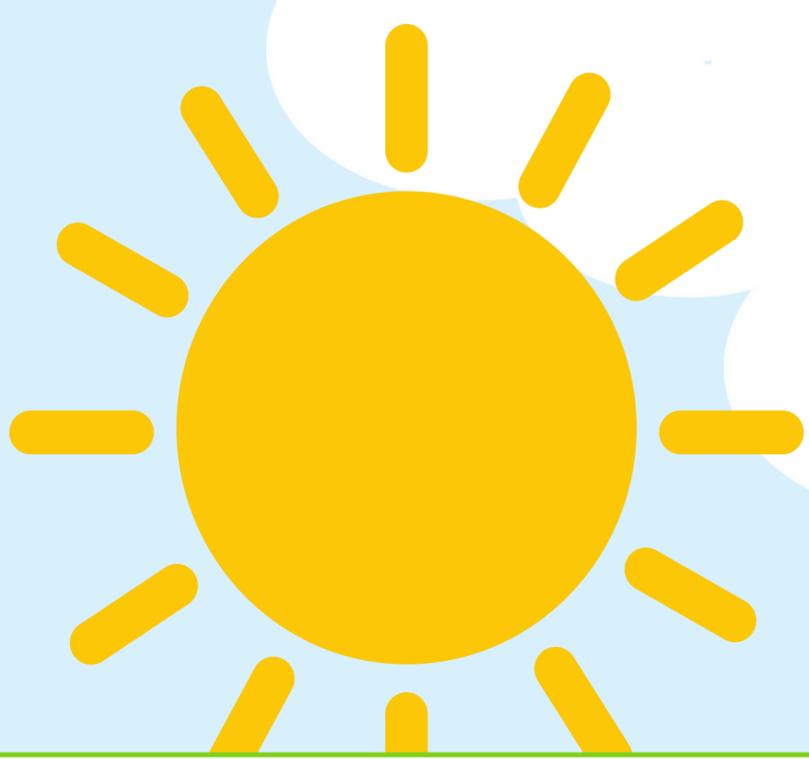




Atividade 1: Morto-Vivo

Organize as crianças de forma que você, professor, veja todas. Os comandos são vivo, elas ficarão em pé e morto, elas abaixarão. Os comandos devem ser alternados. Quando alguma criança confundir estes, ela sairá do conjunto de crianças e irá para o seu lado, para ajudá-lo a olhar. Dê os comandos até restar somente uma criança. Pode começar a brincadeira várias vezes. Repete-se até a turma estar interessada na atividade.





Atividade 2: Terra-Mar

As crianças estarão posicionados em cima de uma linha. De um lado é o Mar, de outro a Terra. O professor dará os comandos e as crianças pularão para o lado correspondente. As crianças que confundirem os comandos irão para o lado do professor, para auxiliá-lo. Recomece as brincadeiras até que a turma esteja interessada.





Atividade 3: Azul-Amarelo-Vermelho

Organize o espaço da aula de Educação Física com três colunas, cada uma de uma cor, uma azul, outra amarelo e a última vermelho. Assim como, nas últimas brincadeiras, essa o professor dará comandos para as crianças seguirem. Desta vez, serão cores, azul, amarelo e vermelho. As crianças deverão pular para a cor correspondente e aquele que confundir irá ajudar o professor. Recomece a brincadeira até que as crianças estejam interessadas.



Aula 7

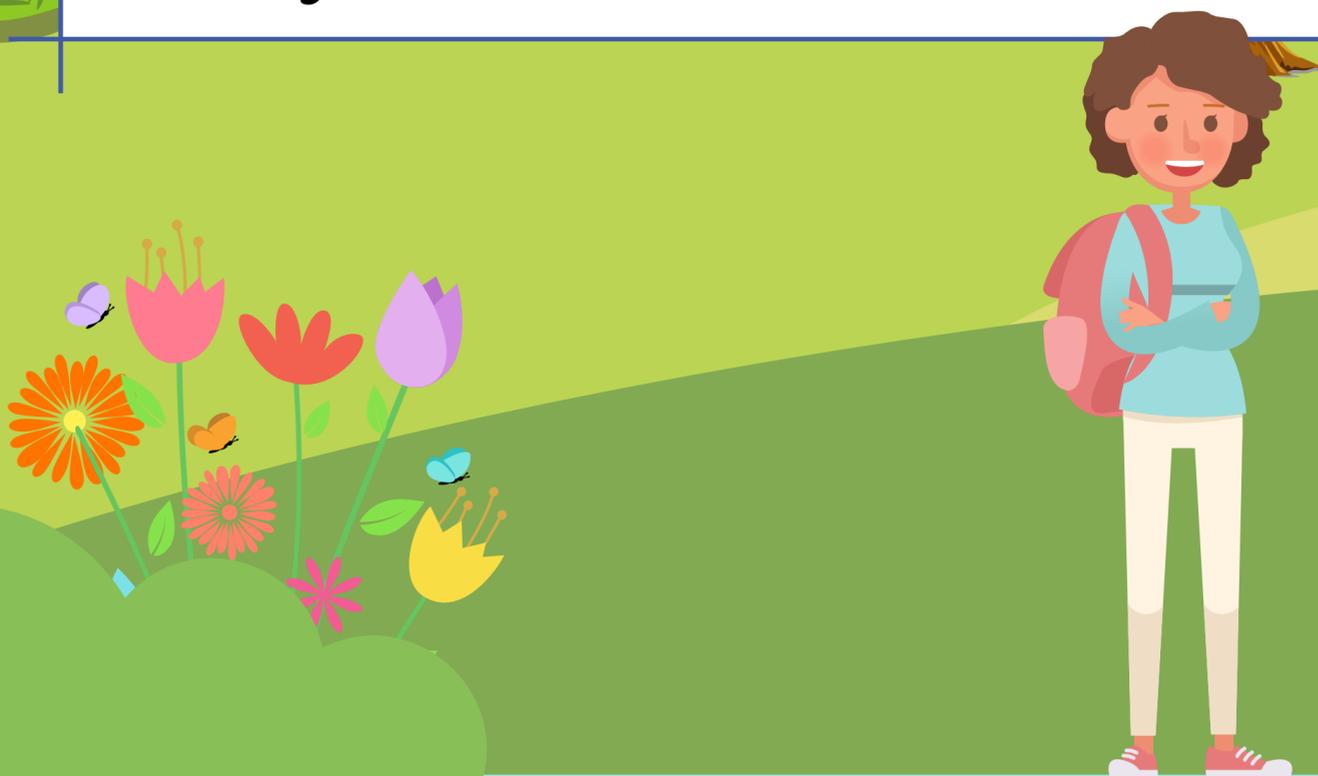
Habilidades

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

(EF12EF01TO) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos recreativos, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.



(EF12EF03TO) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos recreativos, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

(EF12EF01 TO) Experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos do contexto popular e folclórico comunitário e regional, e recriá-los, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal, especialmente do Tocantins.



Atividade 1: Nesta aula utilizaremos brinquedos populares. Organize o material de forma antecipada. São eles: bolinha de gude, peteca, pião, ioiô, elástico, corda e bilboquê. Pode acrescentar brinquedos da cultura popular do seu contexto. Faça a apresentação dos brinquedos às crianças, caso alguma não conheça. Organize o espaço em estações com os brinquedos e brincadeiras. Divida a turma em grupos e explique a ordem das estações, todos os grupos passarão pelas estações. Marque o tempo e dê sinal para a mudança de estação. Materiais: Corda, pião, bolinha de gude, ioiô, bilboquê, peteca e elástico.



Atividade 2: Distribua para cada criança um canudo e um copo com água e detergente. A brincadeira agora é bolha de sabão.

Materiais: Copo, canudo, detergente e água.



Aula 8

Habilidades

(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.



Atividade: Esta aula encerra o mês da Unidade Temática sobre brincadeiras e jogos. Nesta aula, você organizará os estudantes individualmente ou em grupo para elaborarem desenhos, palavras ou colagens sobre as atividades realizadas. Organize os materiais previamente e produza um vídeo de encerramento com as fotos e vídeos das aulas. Determine o tempo para a execução da atividade e reserve uma parte da aula para a apresentação das crianças dos materiais produzidos e para a exibição do vídeo com as imagens obtidas durante as aulas.

Materiais: papel, papel colorido, lápis de cor, caneta hidrocor, giz de cera, cola, tesoura, revistas, papel kraft, cartolina, celular, programa de edição de vídeo, projetor, caixa de som e outros.



Considerações

As crianças do 1º ano do ensino fundamental preferem brincadeiras com movimentos, como correr, pular, chutar, arremessar e saltar. Elas brincam em companhia, frequentemente meninos e meninas brincam separados, elas interagem todo o tempo que estão brincando, seja com a fala, com gestos e gracinhas entre elas e consideram a escola como um local privilegiado para o fomento da brincadeira. É necessário que as crianças sejam acompanhadas por um adulto para organiza-las, orienta-las, instruí-las e ser auxílio na resolução dos problemas que surgem nos momentos de brincadeiras.

Entendemos que a Educação Física escolar, neste período de enfraquecimento do tempo e de espaços de brincadeira é relevante para a consolidação da cultura infantil, da cultura lúdica infantil e da cultura corporal de movimento. A aula de Educação Física, principalmente para a criança pequena e para os primeiros anos do ensino fundamental, precisa ser um espaço da criança se movimentar, incluindo movimentos de andar, correr, saltar, chutar, arremessar, desviar, girar e apanhar, bem como as brincadeiras e jogos.





Considerações



Reforçamos que a aula de Educação Física deve contribuir para a ampliação do repertório motor da criança, assim como das brincadeiras e jogos e da interação entre os pares. Movimentando, a criança conhece a sua corporeidade, desenvolve as suas habilidades motoras, cognitivas, sociais e emocionais, possibilita o aprimoramento das capacidades de tomada de decisão, da comunicação, de manifestar suas preferências e desejos, ela constrói sentidos e significados do mundo vivenciado, assim como a possibilidade de vivenciar novas experiências e da ampliação da criatividade e imaginação.

Para que as aulas de Educação Física escolar promovam a ampliação do conhecimento e de vivências da cultura corporal de movimento, é necessário que os professores sejam capacitados para o trabalho com cada faixa etária e que as aulas sejam planejadas de forma que sejam intencionais, significativas e adequadas para os estudantes. Para tal propósito, é imperioso que os professores conheçam seus estudantes e as suas carências e que tenham motivação pessoal em prosseguir estudando.



Considerações

Destacamos que o espaço da aula de Educação Física precisa ser seguro, acolhedor e o professor esteja atento às crianças durante o tempo de aula. As atividades desenvolvidas durante a aula podem ser mais variadas e ricas com o uso de brinquedos e estes precisam ser adequados às idades das crianças, necessitam estar em bom estado de conservação e que tenha número suficiente para a quantidade de crianças.

Entendemos que a comunidade escolar e a gestão escolar devem compreender a relevância do componente curricular, Educação Física para a vida das crianças, assim como os momentos de brincar durante a rotina escolar, para isso é necessário o planejamento das ações que interferem no brincar das crianças, bem como a manutenção dos espaços e a aquisição de brinquedos e materiais para este fim. Nosso produto educacional é mais uma ferramenta de auxílio para o conhecimento acerca da criança do 1º ano e para o planejamento das aulas dos professores de Educação Física e este destaca-se pela investigação dos interesses e particularidades da criança do 1º ano do ensino fundamental.





Referências

ARIÈS, Philippe. História Social da criança e da família. Trad. Dora Flaksman. 2ª Ed. Rio de Janeiro, RJ, LTC, 2014.

BORBA, Angela Meyer; LOPES, Jader Janer Moreira; VASCONCELOS, Tânia De. Infância. Sede de Ler, v. 3, n. 1, p. 3-4, 21 out., 2020.

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

BRASIL. Ministério da Saúde. Guia de Atividade Física para a População Brasileira [recurso eletrônico]. Secretaria de Atenção Primária à Saúde, Departamento de Promoção da Saúde. – Brasília, 2021.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. Trad. Gisela Wajskop, 8ª ed., São Paulo: Cortez, 2010.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) O brincar e suas teorias. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2019.

CORDAZZO, Sheila Tatiana Duarte, et al. Brincadeira em Escola de Ensino fundamental. Interação em Psicologia, Curitiba, jan./jun., 14 (1), p. 43-52, 2010.

CORSARO, William. Sociologia da Infância. Trad. Lia Gabriele Regius Reis. 2ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.

ELKONIN, Daniil B. Psicologia do Jogo. Trad. Álvaro Cabral, 1ª ed, São Paulo, SP: Martins Fontes, 1998.



Referências

FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo e SILVA, Marlon André da. Ensaando o "novo" em Educação Física Escola: a perspectiva de seus atores. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Florianópolis, v. 33, n. 1, p. 119-134, jan./mar. 2011.

FRIEDMANN, Adriana. *Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil*. São Paulo, Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. Ed. Rev., São Paulo/SP, Cengage Learning, 2018.

LOPES, Luiz Oliveira. et al. Associações entre atividade física, habilidades e coordenação motora em crianças portuguesas. *Revista Brasileira de Cineantropometria e Desempenho Humano*, Florianópolis, v. 13, n. 1, p. 15-21, 2011.

MAFORTE, João Paulo Gomes, et al. Análise dos padrões fundamentais de movimento em escolares de sete aos nove anos de idade. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, São Paulo, v. 21, n. 3, p.195-204, jul./set. 2007.

PALMA, Míriam Stock. Representações das crianças sobre o brincar na escola. *Revista Portuguesa de Educação*, 201, 30(2), pp. 203 – 221, 2017.

ROMANHOLLO, Rafael Ayres, et al. Estudo do desenvolvimento motor: análise do modelo teórico de desenvolvimento motor de Gallahue. *Revista Brasileira de Prescrição e Fisiologia do Exercício*, São Paulo, v. 8, n. 45, p. 313-322, maio/jun., 2014.



Referências

SARMENTO, Manuel Jacinto e PINTO, Manuel. As crianças e a infância: definindo conceitos, delimitando o campo. In PINTO, Manuel e SARMENTO, Manuel Jacinto (Coord.), *As crianças: Contextos e identidades*, Braga, 1997.

SARMENTO, Manuel Jacinto. Imaginário e culturas da infância. *Caderno Educação FaE/UFPel, Pelotas* (21), p. 51-69, jul./dez. 2003.

SARMENTO, Manuel Jacinto; TOMÁS, Catarina. A infância é um direito? *Sociologia: Revista da Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Número Temático - Direitos das crianças: abordagens críticas a partir das ciências sociais*, pp.15-30, 2020.

TOCANTINS, Secretaria de Estado da Educação. *Documento Curricular do Tocantins*. Palmas, SEDUC, 2019.

ZABALA, Antoni. *As sequências didáticas e as sequências de conteúdo*. In: ZABALA, Antoni. *A prática educativa: como ensinar*. Tradução Ernani. F. da F. Rosa, Artmed, Porto Alegre, 1998.

Sobre a autora e o autor



Paula dos Santos Silva

Mestra em Educação Física (UFT). Especialista em Educação Física Escolar (Faculdade Sudamérica). Graduada em Educação Física (UFG). Professora da Rede Pública Municipal de Palmas e da Rede Estadual de Educação do Estado do Tocantins.



Ruhena Kelber Abrão

Pós doutor em Educação (UFT). Doutor em Educação em Ciências e Saúde (UFRGS). Mestre em Educação Física (UFPel). Graduado em Pedagogia e Educação Física (FURG). Professor Adjunto da Universidade Federal do Tocantins (UFT). Coordena, desde 2016, o Centro de Desenvolvimento do Esporte Recreativo e do Lazer, Rede CEDES. Coordenador da Residência Pedagógica em Educação Física. Membro do Grupo de Pesquisa HEALth, pHYsical activity and Behavior ReseArch (HEALTHY-BRA).