



## **MICROAVENTURAS O CAMINHO DAS PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA NA ESCOLA: JOGOS, BRINCADEIRAS, MAQUETES, MINIATURAS e LUDICIDADE**

**Prof. Me. Elizandro Ricardo Cássaro \***

### **EMENTA:**

O mini-curso tem objetivo em apresentar o ensino e aprendizagem por meio das microaventuras que envolvem os conhecimentos teóricos e práticos das Práticas Corporais de Aventura na escola. Com intuito de desmistificar as barreiras pedagógicas no ensino e aprendizagem dos conteúdos das PCAs através dos jogos, brincadeiras, construção e confecção de maquetes e miniaturas interativas como um instrumento pedagógico na inserção desses conteúdos nas aulas de Educação Física, que faz necessário por meio da ludicidade.

### **OBJETIVOS:**

- Refletir sobre as PCAs enquanto conteúdo curricular na BNCC;
- Apresentar as possibilidades das PCAs a serem ensinadas nas aulas de Educação Física;
- Proporcionar experiência de ensino e aprendizagem a partir das microaventuras, jogos, brincadeiras com caráter lúdico;
- Construção e confecção de maquetes ou miniaturas alternativas que visa a interatividade nas aulas de Educação Física com foco na interação social e familiar;

### **PROGRAMA:**

- Como abordar e ensinar as PCAs nas aulas de Educação Física escola?
- Ensino dos conceitos e classificações das Práticas Corporais de Aventura para Educação Infantil, Ensino Fundamental I de acordo com o processo de alfabetização e letramento?
- Ensino de jogos e brincadeiras nas microaventuras é possível?



- As microaventuras é a iniciação das PCAs na escola?

### CRONOGRAMA:

- Os jogos e brincadeiras na iniciação das microaventuras;
- As microaventuras o caminho das PCAs;
- Construção e confecção das miniaturas e maquetes nas PCAs;

### 1.1 JOGOS DA PCAs ATA

**DESENVOLVIMENTO:** Os alunos ao ficar em uma ÚNICA fila / coluna, deverão pular para a linha que for apontada o ambiente da respectiva modalidade das Práticas Corporais de Aventura, sendo **A** áreas, **T** terrestres e **A** aquáticas. O professor pode sinalizar com o novelo de lã BRANCO ou OBJETO corresponde a **Ar**, em seguida o novelo de lã MARROM ou OBJETO corresponde a **Terra**, e posteriormente o novelo de lã AZUL ou OBJETO corresponde a **Água**. Esse jogo similar ao terra/mar/água, no qual os alunos que pularem aos ambientes respectivos, e assim o professor possa utilizar outros ambientes ou locais para ludibriar essa prática motora. Desta forma os alunos vão sendo eliminado no jogo ao estar no ambiente ou locais que não correspondem as instruções/orientações do professor. O professor pode desenhar, construir os ambientes AR, TERRA e ÁGUA.

**MATERIAL:** Lã coloridas, fotos, objetos que representam os ambientes AR, TERRA e ÁGUA.

### 1.2 JOGOS DO PCAs LETRAMENTO

**DESENVOLVIMENTO:** O professor ao dividir o número de alunos em grupos iguais de participantes, no qual o professor deverá mediar utilizando o quadro negro, lousa ou papel kraft., Desta forma os alunos devem escrever as diversas modalidades de Práticas Corporais de Aventura que conhecem, sem a orientação do professor. Os alunos terão um tempo para escrever as diversas modalidades, sendo que a equipe poderá ajudar falando para participante que está escrevendo. Após um determinado tempo, o professor começa a explicar que as modalidades da PCAs (Práticas Corporais de Aventura) que são classificadas em primeiro momento a **ATA** (CÁSSARO, 2011, 2018, 2022), sendo modalidade **A** áreas, **T** terrestres e **A** aquáticas. Após o professor começa a corrigir a escrita e as modalidades dentro das PCAs.

**MATERIAL:** Quadro negro, lousa, papel kraft, giz, caneta esferográfica.



### 1.3 JOGOS DAS PCAs VARETAS COLORIDAS

**DESENVOLVIMENTO:** O professor ao dividir o número de alunos em grupos iguais, deve orientar que os alunos ao escrever o nome das Práticas Corporais de Aventura com a utilização das varetas gigantes na elaboração/construção da palavra. Percorrendo essa atividade, visa ampliar o repertório da classificação das diversas modalidades e esportes de acordo com ambiente/local seja ambos na "ÁGUA, TERRA E AR". Ressalto que nesse momento o professor possa explicar sobre a BNCC e alguns autores. O professor inicia a atividade e o aluno de cada vez deverá levar uma vareta para escrever o nome das PCAs no chão. Vence a equipe que terminar de escrever corretamente a modalidade das Práticas Corporais de Aventura, de acordo com a instrução do professor.

**MATERIAL:** Pega-varetas pequenos em diversos tamanhos, palitos de churrasco.

### 1.4 ESCALADA PRONA

**DESENVOLVIMENTO:** O professor ao dividir o número de alunos em grupos iguais de participantes, no qual o professor deverá colocar os números de relógio no chão, e assim nesse primeiro momento os alunos possam colocar as pontas dos pés em um número e as mãos em outro número. Essa atividade pode começar de forma lúdica para que o aluno possa conhecer seu esquema corporal, elasticidade, flexibilidade, noção espacial, no qual esses gestos motores e movimentos se assimilam a movimentos a serem realizados na parede escalada indoor ou rochas. Os alunos em dupla ou equipe podem vivenciar através de jogos os diversos gestos motores ou movimentos, sendo que podem colocar os pés no número 5 e as mãos 12, no qual a criatividade dos alunos e professor em organizar os jogos em números pode variar também (números, equipamentos de segurança, animais, frutas, etc). Pode variar de acordo com nível da turma, seja na Educação Infantil, Ensino Fundamental I, Ensino fundamental II, Ensino Médio e graduação na Educação Física.

**MATERIAL:** Chão, giz, número em E.V.A no intuito de formar o relógio.

### 1.5 ESCALADA NAS VIAS

**DESENVOLVIMENTO:** Nessa atividade com a utilização de molde de E.V.A, os alunos em suas equipes, deverão percorrer uma distância estabelecida pelo professor apoiando os pés ou as mão em cima do MOLDE, sendo que pode iniciar apenas com o s membros inferiores com o MOLDE dos pés, após utilização de uma mão apenas, e finalizando na construção das VIAS da escalada esportiva. Reitero que esse jogo é importante frisar a questão corporal, o aluno NÃO pode sair de cima dos MOLDES, a



intenção não é correr, corrida, e sim os movimentos, gestos motores e a flexibilidade, elasticidade nesse jogo.

**MATERIAL:** Chão, giz, mãos e pés de confecção de E.V.A com intuito de construir e organizar vias na escalada.

### 1.6 TIC-TAC NO SKATE

**DESENVOLVIMENTO:** Dividir o número de alunos em grupos iguais de participantes, no qual o professor deverá colocar os números de relógio no chão, e assim nesse primeiro momento os alunos possam colocar as pontas dos pés em um número e as mãos em outro número. Essa atividade pode começar de forma lúdica para que o aluno possa conhecer seu esquema corporal, elasticidade, flexibilidade, noção espacial, no qual esses gestos motores e movimentos se assimilam a movimentos a serem realizados na parede escalada no skate street. Os alunos em dupla ou equipe podem vivenciar através de jogos ou estafetas os diversos gestos motores ou movimentos, sendo que podem colocar os pés no número 5, no qual a criatividade dos alunos e professor em organizar os jogos ou estafetas em números. Pode variar de acordo com nível da turma, seja ensino fundamental I, ensino fundamental II, ensino médio e graduação na Educação Física.

**MATERIAL:** Chão, giz, shape de skate, chinelão de madeiras, cones, cordas.

### 1.7 QUÁ QUÁ NO SKATE

**DESENVOLVIMENTO:** Com a utilização apenas do shape do skate (sem a utilização das rodas), os alunos em suas equipes, irão percorrer uma distância estabelecida pelo professor apoiando os pés nas laterais que tem as bordas inclinadas (NOSE e TAIL) e se movimentar pisando nas laterais, realizando a rotação de quadril. Importante é que o aluno que sair em cima do shape é desclassificado no jogo.

**MATERIAL:** Chão, giz, cones, shape de skate.

### 1.8 JOKENPÔ NO SURFE

**DESENVOLVIMENTO:** O jogo é a adaptação do jokenpô popular que consiste em cada equipe combinar qual elemento será feito, estando as equipes viradas de costas uma para a outra e ao sinal (apito), todos devem pular e realizar a pose combinada. Ganha ponto a equipe que de acordo com o jogo vencer o adversário. Exemplo: Papel ganha de Pedra, Pedra ganha de Tesoura, Tesoura ganha de papel.

**PEDRA:** É a manobra da batida no surf, no qual deve dar um passo a frente, batendo os pés no chão com força e uma mão fechada para frente. Essa



manobra consiste que o surfista bater a prancha para baixo no início voltando novamente para linha da onda.

**PAPEL:** É o aéreo manobra que o surfista realiza faz um voo na onda, nesse movimento no jogo o aluno deve estar com os pés paralelos e os braços totalmente esticados para cima, simulando estar se equilibrando na prancha de SURF.

**TESOURA:** É a manobra TUBO no surf, no qual devem fazer o movimento com o braço direito inclinado para o chão, o braço esquerdo esticado para cima, e o joelho direito semi-flexionado para frente, tipicamente a imagem do surfista na onda saindo do TUBO.

**MATERIAL:** O corpo como reconhecimento corporal do movimento do surf.

### 1.9 TO PLAY BALONISMO

**DESENVOLVIMENTO:** O principal objetivo é apresentar o desenvolvimento da modalidade área o balonismo, seja na construção das marcas (é um saquinho de areia com uma fita com o número do balão em competição). Na oficina utilizamos o papel crepom, fita, lã. Porém podem utilizar diversos materiais. O jogo consiste em as equipes em lançar a marca no arco, onde os alunos devem estar atrás do cone, e a equipe vencedora é a equipe que tiver maior número de marcas dentro do arco. Outra variação proposta durante a ministração o aluno pode saltar e assim largar a marca, más é apenas no pulo ou voo o aluno deve soltar a marca. Partes importantes do Balonismo, MARCA é o objeto a ser lançado em cima do ALVO na competição do esporte Balonismo. Tem o PILOTO que conduz o balão, MAÇARICO (É a parte que infla o balão, considerado o motor do balão), CESTO (É a parte do compartimento onde fica as pessoas), e o ENVELOPE (É a parte do inflável que enche de ar quente pelo MAÇARICO)

**MATERIAL:** Chão, giz, cones, marca (fita).

### 2.0 PAC-MAN SLACK

**DESENVOLVIMENTO:** O principal objetivo de capturar o adversário percorrendo as linhas dos esportes tradicionais (basquete, handebol, voleibol, futsal) de forma que possam explorar a noção espaço temporal e como também internalizar a largura (5cm) da linha oficial / padrão da quadra poliesportiva que tem a mesma largura de uma fita de slackline (apesar que existem marcas com diferentes larguras).

**MATERIAL:** Quadra esportiva, ginásio.

### 2.1 CRAB SLACK



**DESENVOLVIMENTO:** O principal o objetivo de capturar o adversário percorrendo o espaço da quadra de voleibol, onde pode ser demarcado com cones e o aluno deve ficar apoiado com braços e pernas de forma que se locomove na posição quadrúpede. Nesta atividade o aluno deve tocar no outro aluno com os pés, sem tirar os braços em contato com o chão. Tais habilidades abrangem as tarefas posturais para manter o corpo em orientações específicas em relação ao ambiente, a locomoção para transportar o corpo pelo espaço.

**MATERIAL:** Quadra esportiva, ginásio, giz, cones, tatames de E.V.A.

## **2.2 CLIMB DO MACACO SLACK**

**DESENVOLVIMENTO:** O principal o objetivo de capturar o adversário percorrendo o espaço onde está montado o slackline. Nessa atividade se faz necessário no mínimo de 3 à 4 slackline. O pegador deve pegar o aluno que não conseguir subir ou pendurar no slackline, onde torna-se o pique na brincadeira.

**MATERIAL:** Slackline.

## **2.3 DROP DO MACACO SLACK**

**DESENVOLVIMENTO:** O principal o objetivo é que os adversários percorrem ou caminhem em cima da fita do slackline. No sinal do professor o adversário deve tentar desequilibrar o outro. Vence aquele que permanecer em cima da fita.

**MATERIAL:** Slackline.

## **2.4 RACE DO MACACO SLACK**

**DESENVOLVIMENTO:** O principal o objetivo é que os adversários percorrer o caminho até estourar a bexiga em cima da fita do slackline, no qual ao sinal do professor o adversário deve chegar primeiro ao objeto e estourar. Vence aquele que permanecer em cima da fita é pegar a bexiga em primeiro.

**MATERIAL:** Slackline, balão.

## **2.5 CONSTRUÇÃO E CONFECÇÃO DAS MINIATURAS INTERATIVAS**

**DESENVOLVIMENTO:** O principal objetivo é apresentar o desenvolvimento das miniaturas como um recurso didático e pedagógico no processo de ensino e aprendizagem no desenvolvimento do conteúdo das Práticas Corporais de Aventura.

**MATERIAL:** O aluno pode utilizar diversos materiais na construção e confecção das maquetes e miniaturas de acordo com sua realidade socioeconômica.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 20 dez. 1996. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf> Acesso em: 05 fevereiro. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília, DF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/Seb/arquivos/pdf/livro01.pdf> Acesso em: 05 fevereiro. 2025.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília: MEC, 2018.

CÁSSARO, Elizandro Ricardo et al. As crianças constroem maquetes e miniaturas para aprenderem práticas corporais de aventura no Ensino Fundamental I. **Revista de Educação Física, Saúde e Esporte**, v. 5, n. 1, p. 45-57, 2022.

CÁSSARO. E. R. **Atividades de Aventura nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: possibilidades e desafios a partir da BNCC. 2019**. 160f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel, 2019.

CORRÊA, Liciane Vanessa de Oliveira Mello et al. Práticas corporais de aventura e biografias de movimento na educação física escolar. **Humanidades & inovação**, v. 7, n. 10, p. 253-265, 2020.

INÁCIO, H. L. D.; CAUPER, D. A. C.; SILVA, L. A. P.; MORAIS, G. G. Práticas corporais de aventura na escola: possibilidades e desafios - reflexões para além da Base Nacional Comum Curricular. **Motrivivência**, v. 28, p. 168-187, 2016.

OLIVEIRA, Nathalia Dória et al. Linguagens e Educação Física na BNCC: uma análise a partir das habilidades prescritas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 43, p. e004421, 2021.

MARINGÁ. **Currículo da Educação Municipal de Maringá**. In: SFORNI, M. S. F. (Org). Secretaria Municipal de Educação, Paraná, p.1096, 2020.

PAIXÃO, J. A. O esporte de aventura como conteúdo possível nas aulas de educação física escolar. **Motrivivência**, v. 29, p. 170-182, 2017.

PARANÁ. Escola Digital Professor, 2021. **Currículo da Rede Estadual Paranaense (CREP)**. Disponível em: <http://www.escoladigital.professor.pr.gov.br/crep>. Acesso em: 05 fevereiro. 2025

PARANÁ. **Referencial Curricular do Paraná: princípios, direitos e orientações**. Paraná, PR: Secretaria de Estado da Educação do Paraná, 2018. Disponível em: [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/bncc/2018/referencial\\_curricul\\_ar\\_parana\\_cee.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/bncc/2018/referencial_curricul_ar_parana_cee.pdf). Acesso em: 05 fevereiro. 2025

PEREIRA, Dimitri W; ARMBRUST Igor. **Pedagogia da aventura: os esportes radicais, de aventura e de ação na escola**. Jundiaí-SP: Fontoura, 2010.



PIMENTEL, G. G. de A.; SAITO, Caroline Fama. Caracterização da demanda potencial por atividades de aventura. **Motriz**, p. 152-161, 2010.

PIMENTEL, G. G. de A. Microaventuras como método de ensino de práticas corporais de aventura na educação física escolar. **REBESCOLAR**, v. 4, p. 47-60, 2022.

RISSO, H. F. F.; SILVA, C. S.; GARCIA, W. F.; PIMENTEL, G. G. A. Ensino do esporte orientação: materiais didáticos interativos e aprendizagem declarada. In: 11º Congresso Brasileiro de Atividades de Aventura, Goiania. **Anais eletrônicos...** Goiania: CBAA, 2021.

RISSO, H. F. F. ; FERNANDES, F. H. ; CORREA, L. V. O. M. ; ARRUDA, E. F. A. ; ARAUJO, P. S. C. ; PIMENTEL, G. G. A. . **Microaventuras como método de ensino de práticas corporais de aventura no ensino fundamental I**. In: FINARDI, F.; ULASOWICZ, C.. (Org.). *Aprendendo práticas corporais de aventura na educação física: da escola à universidade*. 1ed.Curitiba-PR: CRV, 2022, v. 48, p. 151-167.

**\* Prof. Me. Elizandro Ricardo Cássaro**

Desde 2006 é professor do componente curricular EDUCAÇÃO FÍSICA, vinculado a Secretaria de Educação do Município de Maringá. Um professor resiliente que atua na Escola Municipal Odete Ribaroli Gomes de Castro - Ensino Fundamental desde 2009. Pesquisador e participante ativo do CBAA - Congresso Brasileiro de Atividades de Aventura que se inseriu a partir de 2012. Parceiro e pesquisador convidado do grupo de pesquisa GEL - Grupo de Estudo do Lazer da Universidade Estadual de Maringá há 15 anos.