



## FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES PARA A DOCÊNCIA COM JOGOS DE AVENTURA

Elizandro Ricardo Cássaro1.

Secretaria Municipal de Educação, Maringá, Paraná, Brasil.

elizandrorc@hotmail.com

Giuliano Gomes de Assis Pimentel 2.

Universidade Estadual de Maringá, Grupo de Estudos do Lazer/UEM, Paraná, Brasil.

ggapimentel@uem.br.

**Linha 1:** Formação de professores em Educação Física

**Forma de Apresentação:** Comunicação Oral

### Resumo

O processo de ensino e aprendizagem do conteúdo das Práticas Corporais de Aventura (PCA) requer formação de docentes. Entre as 'escolas pedagógicas' para a escolarização da aventura, temos o método Microaventuras, adotado no Currículo do Paraná. A base do ensino é pautada na ideia de jogos que possuem a lógica interna de uma ou mais PCA. Neste trabalho, com apoio de imagens, descrevemos os Jogos de Aventura sugeridos na formação de docentes da rede municipal de Maringá-PR e analisamos a percepção dos professores sobre essa experiência. Para tanto, utilizamos do caderno de campo e do questionário como ferramentas de coleta de dados para este estudo de caso.

**Palavras-chave:** ensino fundamental I, educação física escolar, microaventuras.

### Introdução

Desde a redemocratização, diferentes documentos federais foram produzidos para reorganizar e reorientar a educação formal. Podemos destacar nacionalmente a LDB, os PCNs e a BNCC. A Educação Física está definida, assim, no sistema formal de ensino, tanto em termos metodológicos quanto em relação ao conteúdo. A



esse respeito, tais regulamentações têm colaborado para estimular os professores de Educação Física a repensarem suas práticas.

Isso se daria tanto no sentido de se adequarem tanto às solicitações legais e regimentais quanto às demandas e características próprias do contexto social e cultural em que estão inseridos. Aliás, passa a ser uma necessidade, quando se considera a diversidade de possibilidades de práticas corporais que podem vir a participar do currículo ou mesmo dos planos de ensino dos professores, como também a pluralidade de interesses e expectativas associadas à bagagem cultural dos alunos (Pereira & Armbrust, 2010; Cássaro et al, 2022).

Dito de outro modo, o contexto propiciado por tais documentos reguladores, não só permitem extrapolar ou ampliar o ensino para além dos conteúdos que se tornaram tradicionais na disciplina de Educação Física, como valorizam certa diversificação, na medida em que contemplam um leque maior daquilo que constitui a cultura corporal de movimento. É nesse cenário que as Práticas Corporais de Aventura, aqui abordadas, precisaram ser objeto de formação continuada de professores, pois a maioria não se percebe qualificada para esse conteúdo estruturante (Corrêa et. al, 2020; Cássaro et al, 2022).

Diante desses apontamentos, torna-se importante refletir sobre a possibilidade de inserção desses conteúdos nas aulas de Educação Física. Com isso, reportamos quais jogos de aventura e quais orientações pedagógicas são dadas na formação de docentes dos anos iniciais do Ensino Fundamental da rede municipal de ensino de Maringá. Almejamos que esse conteúdo possa ser contemplado como um dos componentes da cultura corporal de movimento e inserido de forma lúdica na iniciação às PCA.

## **Métodos**

Este trabalho é descritivo, baseado no relato de experiência com formação para professores de Educação Física da rede municipal de Maringá, em 2024. O nome da formação foi “O ensino das microaventuras nas PCAs: jogos, brincadeiras, maquetes, miniaturas e ludicidade” e teve duração de 4 horas-aula por turma. Após a realização, foi solicitado que respondessem a um questionário (*google forms*) com 10 questões. Obteve-se na turma matutina 15 respondentes e uma vespertina com 25 retornos ( $n$  total = 40).



A rede municipal de ensino do município de Maringá atualmente apresenta 52 escolas municipais (MARINGÁ, 2025). Entre os participantes, 69,23% de professores atuam em unidades diferentes e 7,69% professores que atuam na mesma escola. Ao fim, a formação continuada compreendeu 73,07% das escolas da rede municipal. Todos os participantes atuam diretamente no ensino regular do fundamental, que soma 98 professores. A escola em tempo integral obteve outra formação, que foi específica para Skate e fornecida por profissionais da modalidade lotados na Secretaria de Esporte e Lazer.

## Resultados e discussão

Primeiro, apresentamos o conteúdo apresentado na formação, com apoio de imagens, de modo a permitir o juízo crítico à proposta de jogos e brinquedos de aventura na perspectiva das microaventuras (Cássaro et al, 2022).

1. JOGO ATA: Utiliza fitas adesivas, placas coloridas, cordas ou qualquer outro objeto no chão, em que cada uma representará uma das classificações dos ambientes de prática (ATA): Água, Terra e Ar. Alunos e alunas se dispõem em fila/coluna e deverão saltar para a linha que for comandada.

2. JOGO DE ESTAFETAS “NOME DE ESPORTES DE AVENTURA”: Requer dois papéis *craft* colados na parede e posicionar os alunos em duas fileiras. O primeiro de cada fila deverá estar com um canetão na mão. Ao som do apito, cada pessoa deverá escrever o nome de um esporte de aventura. No final, o professor, juntamente com os alunos, deverá listar os nomes dos esportes escritos e eliminar os nomes que não fazem parte dos Esportes de Aventura e os que foram replicados. Vencerá a equipe que conseguiu escrever mais nomes.

3. JOGO DE ESTAFETAS “ESCRITA COM VARETAS GIGANTES”: O professor deverá desafiar os alunos a escrever o nome de um esporte de aventura com varetas gigantes, dificultando aos poucos, fazendo a classificação dos esportes em “ÁGUA, TERRA e AR”. Ao som do apito, uma pessoa cada vez deverá levar uma vareta para escrever o nome do esporte no chão. Vence a equipe que terminar de escrever corretamente o nome do Esporte.



Imagem 1: Jogo da ATA.



Imagem 2: Jogo da escrita com varetas

4. CORRIDA DO QUÁ QUÁ (Com o shape - base do skate sem rodas): Individual ou em equipe, e pessoa subirá no shape sem rodas, apoiando os pés nas laterais que tem as bordas inclinadas (Nose e Tail) e se movimentar pisando nas laterais, rotacionando os quadris para se deslocar.



Imagem 3: professoras na formação vivenciando o controle do shape.

5. RELOGINHO COM O SHAPE: Montar dois relógios no chão (números impressos de 1 a 12) no círculo da quadra. O shape deverá ficar no meio do relógio, simulando os ponteiros. O praticante deverá subir no shape, e com os pés, mudá-lo de direção de acordo com o horário requisitado.

6. RELOGINHO CORPORAL. Montar o relógio no chão e utilizar o próprio corpo para simular os ponteiros. Determinar que os braços e mãos são os minutos e os pés serão as horas. Ao comando do professor, usar o corpo para mostrar as horas que o professor disser (exemplo: 9 h, 10h15, 13h30, 15h).



Imagem 4: Relógio com o corpo. Imagem 5: Relógio com controle do shape.

7. DESLOCAMENTO NO SKATE (Sempre com o uso de capacete).

Após vivenciar o shape sem rodas, há uma sequência didática para se deslocar sobre o skate, a saber: (a) Identificar os lados do Skate (nose e tail); (b) Andar sentado com alguém empurrando; (c) Em pé, com alguém segurando; (d) Com autonomia, fazendo o movimento de remada com os pés, descobrindo sua lateralidade (“regular”: pé esquerdo x “goofy”: pé direito).

8. PEDRA, PAPEL, TESOURA DO SURFE: Separar os alunos em duas equipes e combinar os gestos para cada elemento: (a) PEDRA: Dar um passo à frente, batendo os pés no chão com força e uma mão fechada para frente; (b) PAPEL: Saltar para cima com os pés juntos e braços para cima; ou (c) TESOURA: Saltar com os pés afastados lateralmente e pernas flexionadas, braços estendidos simulando estar se equilibrando na prancha de surfe. O Jogo consiste em cada equipe combinar qual elemento será feito, estando as equipes viradas de costas uma para a outra. Ao sinal (apito), todos devem girar e realizar a pose combinada. Ganha ponto a equipe que realizar o movimento vitorioso, sendo que papel ganha de pedra; pedra ganha de tesoura, tesoura ganha de papel.



Imagem 6: base de equilíbrio com segurança. Imagem 7: Pedra, papel, tesoura

9. CONSTRUÇÃO DE PRANCHA DE SURF: Os docentes puderam transformar o papelão em brinquedo ou simulador (dimensões antropométricas para simulação de remada e *drop*, por exemplo).



Imagens 7, 8 e 9: professores em formação criando o material didático.

10. PEGA-PEGA CARANGUEJO: Após delimitar um espaço na quadra, todos se deslocam feito caranguejo (barriga para cima, apoiando nas mãos e pés). O pegador deverá tocar nos outros com o joelho, pés ou ombros.



Imagens 10 e 11: Docentes em formação experimentando variações do jogo

11. ATIVIDADES COM PRANCHAS DE EQUILÍBRIO: Há vários modelos de prancha de equilíbrio. O professor apresentou aquele que o município adquirira para todos os colégios, de modo a mostrar usos no ensino de PCA. A sugestão de prática foi: (a) Subir na prancha com o pé direito e depois o esquerdo (depois trocar: pé esquerdo e pé direito); (b) Colocar bola de madeira embaixo e, ao sinal do apito, colocar os dois pés na prancha sem cair. (c) inserir em cima da prancha uma bola de gude, que deverá rolar pelo caminho desenhado na superfície.



Imagem 12: modelos de prancha. Imagem 13: Quadrupedia sobre os moldes

12. 'ESCALADA' HORIZONTAL COM O MOLDES DE PÉS E MÃOS: Com dois moldes de pés, os participantes praticam a quadrupedia sobre os moldes, perfazendo vias que simulam a lógica da escada esportiva. É uma atividade que combina a lógica interna do Parkour com a da Escalada para se deslocar.

13. SLACKLINE: Por segurança, é montado na altura do joelho da turma que está fazendo a aula. Para auxiliar, formando uma falsa baiana, amarrar também corda mais em cima, para os alunos andarem no slackline segurando nessa corda. A partir da instalação, o professor seguiu a seguinte sequência: (a) Andar livremente no slackline; (b) Direcionar o lado predominante do aluno (esquerdo ou direito); (c) Jogo “Cai cai Macaco”: sentar de dois em dois no slackline e perde quem cair primeiro; (d) Jogo da bexiga: De dois em dois alunos, cada um em uma das extremidades da fita. Uma bexiga no meio, quem conseguir estourar a bexiga primeiro, ganha; (e) Fazer figuras se equilibrando no slackline (quatro com as pernas, avião, zen).

Após essas experiências, os professores foram apresentados ao modelo de avaliação na perspectiva das microaventuras, considerando que, na realidade do ministrante, é uma tradição avaliativa do 3º trimestre. O trabalho é individual, embora se veja empenho da família em auxiliar a criança, o que é uma forma de envolver a comunidade, culminando em uma exposição escolar, com curadoria do docente (Cássaro et al, 2022).

Abaixo, observamos alguns modelos (avaliação) produzidos:



Imagem 14: Miniaturas confeccionadas pelos alunos da Escola Municipal Odete Ribaroli Gomes de Castro – Ensino Fundamental, no ano de 2023.



Vale reiterar que microaventuras é uma perspectiva metodológica que trabalha com a linguagem da recreação (como atividade lúdica mediada) e a incorporação da lógica interna (na tradição teórica da Praxiologia Motriz) de uma (ou mais) atividade(s) de aventura(s). Assim, essa forma de aproximar as crianças do signo da aventura é adequado, dado elas terem experiência com o brincar, o que, também, contribui para docentes se sentirem confiantes. Ademais, se observa uma aproximação das aulas e da avaliação à noção de literacia e de múltiplas linguagens que, conforme Oliveira et al (2021) são defendidas na BNCC, mas empobrecidas no currículo da Educação Física.

As categorias de organização das PCA trazidas para a organização das aulas estão ilustradas pela sigla ATA: A ambientes aquáticos, T ambientes terrestres e A ambiente aéreos. Essa categorização é relativa ao currículo do município e informa os alunos sobre os ambientes físicos da prática (Cássaro et. al, 2022).

No próprio currículo da educação municipal de Maringá o conteúdo estruturante das Práticas Corporais de Aventura está situado como unidade temática. Já o objetivo de conhecimento é chamado de jogos de aventura (MARINGÁ, 2020, p. 462). O objetivo de aprendizagem abrange os alunos do 3º a 5º ano, os quais devem identificar o meio onde as práticas ocorrem: terra, água e ar (MARINGÁ, 2020, p. 462).

Na realidade escolar do ministrante é tematizado no 3º ano o ambiente terrestre, no qual o skate se sobressai. Já o 4º ano é relativo ao ambiente aquático, sendo que a modalidade surfe apresenta uma expressão muito difundida pelos alunos. Por fim, no 5º ano, o ambiente é aéreo no qual o balonismo é a modalidade mais reconhecida conforme estudos na região metropolitana de Maringá (Pimentel & Saito, 2010).

Mas, o que os professores e professoras observaram da formação? Para discussão desses dados, passamos a uma síntese da percepção dos professores sobre a experiência.

Um primeiro dado é que houve 100% de concordância à pergunta se “As informações foram apresentadas de maneira objetiva?”. Esse é um indicativo da importância de formadores com qualificação e que estejam na realidade da educação básica. Em acréscimo, 36 professores (90%) pontuaram entre 9 e 10 a didática utilizada pelo formador e, também, os recursos utilizados.



Outra questão foi se houve espaço para troca de experiências e questionamentos. 37 pessoas (92,5%) marcaram excelente (nota 10). Esse é um aspecto importante, pois mede se a formação é um mero repasse de atividades ou o público participante encontra momentos para construção coletiva da proposta. Como a Microaventura é um método que evoca a linguagem lúdica, a participação criativa é fundamental, pois cada docente pode produzir variações, com base no próprio acervo cultural.

Ao serem indagados se a formação contribuiu para a prática docente, 95% indicaram excelente. Mas quando a questão foi se a carga horária estava adequada ao conteúdo, se encontrou 77,5% de excelente, apontando que uma parcela desejaria mais tempo para formação sobre esse conhecimento. Outra questão foi se “a formação apresentou novos recursos e conhecimentos possíveis de serem apropriados por você, professor/a?”. Houve unanimidade em excelente, o que interpretamos como evidência que o método microaventuras é ainda uma ferramenta exequível, porém ainda desconhecida na escola.

Por fim, o resultado mais relevante se refere aos comentários que os participantes deveriam digitar em relação ao enunciado: “Deixe sua contribuição e sugestões para os próximos encontros:”. Parte das respostas (n =12), considerou a necessidade de formação para modalidades (vôlei, atividades circenses, jogos africanos, dança, lutas), incluindo mais conteúdo em relação às práticas de aventura. Também houve menção à inclusão/adaptação. Dez comentários são laudatórios (elogios e agradecimentos), enquanto outros (n= 2) afirmaram não terem sugestões. A didática foi o mote em sete respostas e, em seis dela asseveraram a respeito da necessidade de mais tempo para formação.

As respostas foram categorizadas, de modo a privilegiarmos a análise daquelas que avaliaram a percepção qualitativa sobre a formação sobre microaventuras. X delas nos permitem entender melhor sobre o que pensam a(o)s professora(s) em formação.

Para finalizar nossa análise, um dado intrigante foi que essa formação se destinou a docentes de escolas que não possuem educação em tempo integral. Denota-se, pelo dado da formação deste outro grupo ter sido por técnicos esportivos do skate, que há uma pretensão a menor ênfase na transposição didática e mais na aquisição da técnica de uma modalidade.

## Conclusão

O ensino de PCA carece de fundamentação histórica, da lógica interna das modalidades, dos equipamentos específicos, da identificação dos riscos e dos procedimentos de segurança. Neste trabalho, apresentamos uma experiência que encaminha para apresentar o efeito produtor do método microaventuras na formação de docentes de Educação Física do ensino fundamental I. Com isso, se espera que tenham obtido autonomia para o ensino de Jogos de Aventura, previsto no Currículo do Paraná.

Trata-se de uma experiência que permite avançar e projetar que os alunos do 3º ano ao 5º ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Educação de Maringá, Paraná. Ademais, consideramos que as atividades relatadas possibilitem que este texto seja um material didático ao professor.

De fato, a presente produção responde à escassez de material didático. Por outro lado, se faz necessário organizar e estruturar esse conteúdo de acordo que está esse alunado. A proposta teve como delimitação a organização das PCA em ambientes (Ar, Terra, Água). Ademais, a estruturação e a exposição dessas produções se restringem às modalidades que consideramos estar ao cotidiano e no lazer do alunado do município de Maringá-PR. Sugerimos que professores apliquem o método para recriação dos jogos nos seus respectivos contextos, considerando a dinâmica socioambiental onde se insere.

## 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.

CORREIA, 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.

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\\_curricular\\_parana\\_cee.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/bncc/2018/referencial_curricular_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.