

EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA AULA EMOCIONANTE

Livro lançado em 2023

*Estante
Mágica*

estantemagica.com.br



E.M. NATALE DE LUCCA



Escrito e ilustrado por

LETICIA CRISTINA ALVES

E. M. NATALE DE LUCCA

★ 2023 ★

EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA AULA EMOCIONANTE

Um livro criado por

Leticia Cristina Alves

Esta obra foi orientada por

Daniela Godoi Jacomassi

Lançado em 2023 com apoio de

E. M. NATALE DE LUCCA

*Estante
Mágica*

A RAPOSA E O GALINHEIRO.

Era uma vez, a mamãe galinha, o papai galo e seus pintinhos. Enquanto o papai galo e a mamãe galinha cuidavam do galinheiro, os pintinhos brincavam no quintal. De repente, apareceu no quintal uma grande raposa com garras afiadas. Os pintinhos, com muito medo, saíram correndo. O medo foi tanto que correram para o lado errado e acabaram longe da mamãe galinha e do papai galo. Quando perceberam o que havia acontecido, o papai galo e a mamãe galinha começaram a chamar pelos pintinhos: “meus pintinhos, venham cá!” e os pintinhos responderam: “não, não, não, nós temos medo da raposa!” e a mamãe galinha e o papai galo garantiram: “podem vir, eu te protejo”. Então, os pintinhos saíram correndo para atravessar o quintal e chegar até o galinheiro. Mas a raposa estava lá, bem no meio, tentando pegar um pintinho para levar para sua toca. Será que os pintinhos conseguiram correr e chegar até o galinheiro sem que a raposa os pegasse? É o que vamos descobrir agora com este jogo.

Demarque um retângulo bem grande no chão. Em uma das laterais maiores, ficam os alunos que iniciarão sendo a raposa. Um dos lados menores será o galinheiro, onde se posicionam dois alunos que iniciarão a brincadeira sendo a mamãe galinha e o papai galo. E do lado oposto ficam os pintinhos, que serão os demais alunos. Após a reprodução das falas da história, os pintinhos correm para atravessar o espaço sem serem pegos pela raposa. Quem for pego fica uma rodada de fora. A brincadeira recomeça revezando as crianças nos personagens.

Reflexões:

A emoção medo aparece nesta brincadeira? Em qual momento?

Qual era o personagem perigoso? Por quê?

Como os pintinhos tentaram se proteger?

Qual era o lugar seguro para os pintinhos? Por quê?



ACORDA SR. URSO

Era uma vez o Sr. Urso e seus vizinhos esquilos. O Sr. Urso trabalhava o dia todo na floresta e, quando chegava em casa, gostava de dormir para descansar. Já os esquilos gostavam muito de brincar o tempo todo. Certo dia, os esquilos foram chamar o Sr. Urso para brincar, mas ele estava muito cansado e queria mesmo era dormir, então os esquilos chamavam “acorda Sr. Urso” e ele nem respondia, só resmungava. Os esquilos insistiram várias vezes “acorda Sr. Urso!” e ele só resmungava. Cada vez que os esquilos chamavam o Sr. Urso ele ia ficando mais incomodado, pois não conseguia dormir. O Sr. Urso foi ficando incomodado, incomodado, incomodado até ficar furioso e explodiu toda a sua raiva dando um rugido bem alto e saindo correndo atrás dos esquilos para prendê-los todos em uma gaiola e assim não ser mais incomodado. Será que o Sr. Urso pegou os esquilos ou será que eles foram rápidos e conseguiram fugir? É o que vamos descobrir agora com este jogo.

Um aluno iniciará a brincadeira sendo o Sr. Urso e os demais serão os esquilos. O Sr. Urso inicia a brincadeira deitado no colchonete tentando dormir e os esquilos vão até lá, parando a cada 5 passos para chamá-lo. Quando os esquilos estiverem bem perto do Sr. Urso, ele ficará muito bravo e sairá correndo atrás dos esquilos. O esquilo que for pego pelo Sr. Urso ficará uma rodada fora da brincadeira. A brincadeira recomeça até que todos tenham sido o Sr. Urso.

Reflexões:

O que o Sr. Urso queria fazer? E os esquilos, o que queriam fazer?

O Urso conseguiu dormir? Os esquilos conseguiram brincar?

Como o Sr. Urso se sentiu quando ele não conseguiu dormir?

O que o Sr. Urso fez quando ficou assim?

Como o problema do Sr. Urso e dos esquilos poderia ser resolvido?



A FAMÍLIA GATO E SEU JARDIM

Era uma vez, uma família de gatinhos que vivia em um jardim. Eles gostavam de deixar o jardim sempre limpinho e cheiroso. Certa vez, a família foi viajar e quando voltou para seu jardim, ele estava cheio de coisas. Quando foram olhar mais de perto, algumas coisas eram desagradáveis para os gatinhos porque elas pareciam sujas e contaminadas. Os gatinhos queriam essas coisas sujas bem longe do jardim e, por isso, resolveram tirar tudo que dava nojo neles. Então foram olhando uma coisa de cada vez para separar o que podia ficar no jardim e o que não podia ficar. Será que eles conseguiram deixar o jardim limpo, cheiroso e agradável novamente? É o que vamos descobrir agora com este jogo.

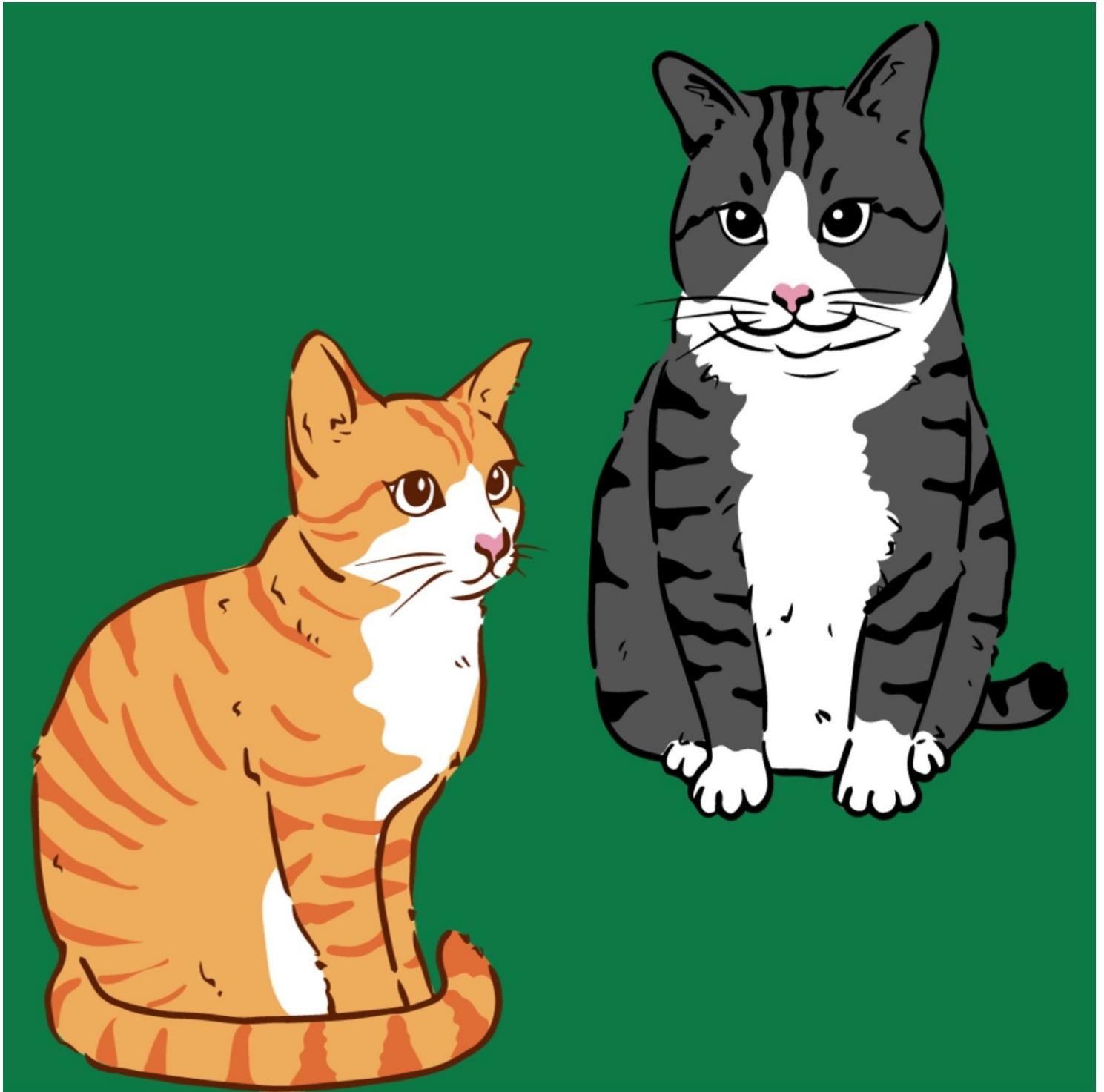
Divida o espaço em dois retângulos, cada retângulo será um jardim. Distribua pelos jardins figuras com as imagens viradas para baixo de dois tipos: itens considerados desagradáveis (xixi, cocô, lixo, catarro, comida estragada, barata amassada, meia com chulé, papel higiênico sujo, etc.) e itens de jardim (folhas, minhoca, joaninha, flores, grama, cogumelo, terra, pedra, galhos). Organize os alunos em duas famílias de gato, cada família precisa limpar seu jardim retirando apenas aquilo que é indesejável. A família gato que conseguir limpar o jardim primeiro vence.

Reflexões:

O que podia ficar no jardim?

O que não podia ficar no jardim? Por quê?

O que os gatos fizeram com as coisas que eles não queriam no jardim?



O MACACO VIAJANTE

Era uma vez, um macaco que adorava viajar. Dessa vez, ele estava indo para uma floresta bem distante. O macaco imaginou que iria caminhar por algumas horas tranquilamente até chegar ao seu destino. Mas durante o caminho de sua viagem, foram acontecendo várias situações que ele nem imaginava que iriam acontecer. Toda vez que acontecia alguma coisa que o deixava surpreso, ele parava um pouquinho sua viagem para pensar se aquela surpresa ia ajudar a sua viagem a ser mais rápida, se ia fazer a viagem demorar mais ou se não iria mudar em nada a sua viagem. Será que o macaco conseguiu finalmente chegar na floresta? É o que vamos descobrir agora com este jogo.

Forme uma roda bem espaçada e distribua tecido para os alunos. Inicie a viagem caminhando em círculo com os alunos, utilizando o tecido como representação de uma mochila. Introduza acontecimentos de forma aleatória, parando a caminhada e contando para os alunos o acontecimento que gerou surpresa no macaco (exemplo: uma ponte quebrada, um cavalo oferecendo carona, um cinto encontrado no chão). Os alunos devem julgar se a surpresa foi um acontecimento bom, que irá adiantar a viagem, ou se foi um acontecimento ruim que vai atrasar a viagem. Podem acontecer também fatos que vão surpreender o macaco, mas que não vão interferir na viagem.

Reflexões:

O macaco já sabia das coisas que iriam acontecer durante a viagem?

Quando as surpresas apareceram, o que o macaco fez?

Quais as surpresas foram boas para a viagem?

Quais surpresas foram ruins para a viagem?

E quais surpresas não mudaram nada na viagem?



OS ANIMAIS TRISTES DA FLORESTA

Era uma vez, o tatu-bola, o coelho, o elefante, o gavião e o avestruz. Moravam todos no zoológico e estavam muito tristes e chateados. Primeiro foi o tatu, ele perdeu sua bola e ficou muito triste. Quando o tatu fica triste, ele segura o joelho perto do peito e fica todo enroladinho. Depois foi o Coelho, não tinha mais cenouras para ele comer e isso deixou ele muito triste. Quando o coelho fica triste, suas longas orelhas ficam caídas e ele nem tem vontade de pular. O elefante estava se sentindo sozinho, sem ninguém do seu tamanho para brincar e isso o deixou muito triste. Quando fica triste, o elefante fica com sua tromba para baixo e se mexe bem devagar. O gavião não podia mais voar alto no céu e isso o deixou muito triste e chateado. Quando o gavião se sente assim, suas asas ficam abaixadas, murchas. E o avestruz não tinha mais espaço para correr e isso o deixava muito triste. E sempre que ficava com essa emoção, ele escondia sua cabeça em um buraco no chão. Para tentar fazer os animais se sentirem melhor, o cuidador dos animais do zoológico sempre fazia muito carinho nos bichinhos, dava até beijinhos e abraços. Será que o cuidador conseguiu deixar os animais um pouco mais animados? É o que vamos descobrir agora com esta brincadeira.

Defina os movimentos de cada animal com os alunos. Destaque que a forma como os animais se movimentam quando estão tristes é diferente da forma que eles se movimentam quando estão mais animados. Cante a música dos animais para que eles se movimentem conforme a letra no espaço.

Lá vem o Tatu-bola*, todo triste e chateado. (2x)

Vou fazer um carinho nele pra ficar mais animado. (2X)

**tatu-bola / coelhinho / elefante / gavião / avestruz

Reflexões:

Como o cuidador sabia que os animais estavam tristes?

O que ele fez para tentar ajudar?

Como os animais ficaram?

O que poderia ser feito para resolver de verdade o problema dos animais?



OS ANIMAIS DO BOSQUE

Era uma vez, um lindo bosque cheio de lugares diferentes para brincar. As serpentes, as rãs, as cabras e os tuiuiús ficavam muito alegres quando iam brincar lá. Cada animal tinha seu lugar preferido de brincar e por isso eles acabavam ficando separados. Sempre que se lembravam do bosque, eles se sentiam alegres novamente. Certa vez, eles resolveram brincar juntos em todos os lugares do bosque. E assim, cada um foi do seu jeitinho. As serpentes se arrastando pelo chão, as rãs saltando agachadas, as cabras andando com 4 patas e os tuiuiús andando em pé com 2 patinhas. A brincadeira começou atravessando uma caverna. Depois foram brincar de pular de pedra em pedra no rio. Logo em seguida, foram se divertir subindo e descendo a montanha. E a última brincadeira era atravessar o precipício se equilibrando no tronco de árvore caído. Será que todos os animais conseguiram se divertir em todos os lugares do bosque? É o que vamos descobrir agora com esta brincadeira.

Monte previamente um circuito com estações que explorem diferentes habilidades (túnel baixo para se arrastar por dentro, bambolês para pular de um para o outro, plinto e colchonetes para escalar de um lado para o outro e banco sueco para atravessar se equilibrando). Distribua os alunos em 4 grupos (serpentes, as rãs, as cabras e os tuiutuiús) Cada animal só poderá se deslocar da sua forma característica: as serpentes se arrastando, as rãs pulando com as mãos no chão, as cabras em 4 apoios e os tuiuiús voando (2 apoios). O circuito será o bosque e inicialmente os animais devem passear por todo o bosque. Posteriormente, cada animal poderá voltar para a parte do bosque em que se sentiu melhor.

Reflexões:

Quando os animais se lembraram do bosque, o que eles sentiram?

Todas as partes do bosque foram boas para todos os animais?

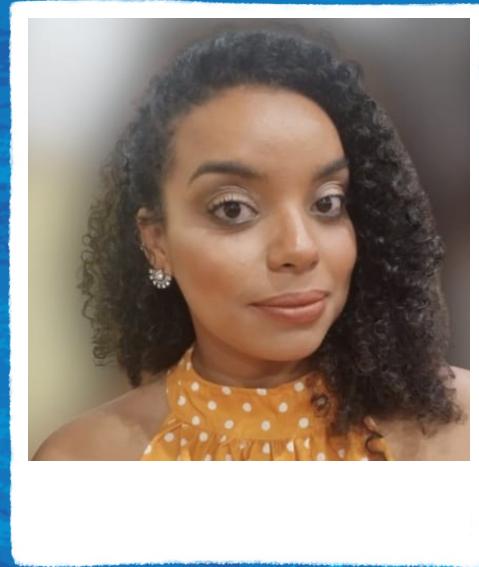
Em qual parte do bosque as serpentes ficaram mais alegres? Por quê?

Como os tuiuiús se sentiram na caverna?

Para qual lugar cada animal escolheu voltar? Por quê?



Biografia da estrela literária



Natural de Ribeirão Preto-SP, Letícia nasceu em 28 de abril de 1989. Formada em Educação Física pela Universidade Federal de São Carlos - UFSCAR, atua como professora de Educação Física na Educação Infantil desde 2014. O universo peralta e colorido da Educação Infantil é uma de suas inspirações. Em busca de mais conhecimento, em 2022, iniciou sua pesquisa de mestrado para investigar sobre como abordar o tema compreensão emocional por meio de brincadeiras nas aulas de Educação Física.



Eu formo autores!



Uma mensagem de

**Daniela Godoi
Jacomassi**

Este livro é o produto educacional resultante de uma pesquisa desenvolvida no Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional -ProEF, junto à Universidade Federal de São Carlos - UFSCar. Com o título "Compreensão Emocional: Uma proposta para a Educação Física na Educação Infantil", a pesquisa foi orientada pela Profa. Dra. Daniela Godoi Jacomassi, docente da UFSCar, e aplicada na E. M. Natale de Lucca pela profa Letícia C. Alves por meio de uma unidade didática de 16 aulas.

"EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA AULA EMOCIONANTE" ganhou vida!

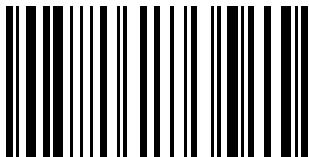
Veja a melhor história do ano em formato de **livro, game** e **produtos personalizados**.



Aponte a câmera do seu celular para o QR Code ou acesse estantemagica.com.br

Acesse com o Passe Mágico:

GAP2TKE



Leticia Cristina Alves,
continue sua história
no Magic Land!
Acesse o game e jogue
com sua turma.

**Estante
Mágica**