

Roteiro de Oficina: Jogos de equilíbrio

1. Ementa

Nesta visita, os participantes terão como foco a experimentação lúdica, entendendo o modo como funciona o nosso equilíbrio corporal, através da interação com aparatos e com jogos de movimento.

2. Palavras-chave:

Equilíbrio; uniformidade; igualdade; balança.

3. Tabela-síntese

Eixo temático	Equilíbrio e conexão
Percurso temático	Experimentações com equilíbrio
Série/Faixa etária	Educação Infantil
Quantidade de participantes	15 crianças
Duração	30 minutos
Conceito(s)-chave	Equilíbrio, diferença, igualdade.
Recursos e materiais educativos	Placas pés e mãos, fita crepe

4. Objetivos de aprendizagem

- Estimular o equilíbrio, atenção, concentração, noção espacial e corporal;
- Desenvolvimento da consciência corporal e lateralidade;
- Estimular o domínio das habilidades motoras fundamentais;
- Conhecer o SesiLab;
- Brincar de jogos de equilíbrio corporal.

5. Oficina

Atividade		Descrição	Dicas e referências
1	Acolhimento 5 minutos	Primeiro, vamos respirar fundo e vamos nos alongar. Faça um simples alongamento com as crianças.	

2	Questionar	<p>Faça uma roda com os participantes. Proponha atividades de equilíbrio como, por exemplo, ficar em uma perna só.</p> <p>Questione em quais ações eles têm para tentar se equilibrar a cada movimento (ex: abrir os braços ou balançar o corpo para frente e para trás).</p>	
3	Criar 10 minutos	<p>Adesivar uma linha reta no chão utilizando a fita de aproximadamente 2 m. Convidar as crianças para brincarem de "corda bamba", equilibrando-se em cima da linha e percorrendo sua extensão. O que acontece? Você consegue se equilibrar?</p>	
4	Brincar e compartilhar 15 minutos	<p>Fazer a brincadeira que é um circuito de amarelinha "pé e mão", que consiste em colocar as plaquinhas com desenho de pé e mão enfileiradas no chão.</p> <p>Cada criança deve pular na dupla de pé ou mão, seguindo o sentido em que o desenho está.</p>	<p>O final da fileira com as placas pode ser feito com fita adesiva num padrão de <i>zigzag</i> com o desafio dos participantes andarem com o pé na frente do outro sem pisarem fora da linha.</p>
5	Reflexão e Síntese de aprendizagem	<p>Encerrar o jogo, revisitar o que foi aprendido, agradecer e despedir-se.</p>	

6. Integração com o currículo

STEAM

Esta oficina se integra com os parâmetros da perspectiva STEAM de modo a instigar a formação integral do sujeito, trabalhando os diferentes campos de experiências de forma transdisciplinar, além de também incitar a curiosidade por métodos ativos como as brincadeiras coletivas propõem.

CTSA

Esta oficina se integra com os parâmetros do CTSA ao promover uma perspectiva de aprendizagem lúdica, oferecendo princípios estéticos voltados para a valorização do ato criador da infância, promovendo a formação participativa e crítica das crianças, criando contextos que lhes permitem a expressão de

sentimentos, ideias e questionamentos comprometidos com a busca do bem-estar coletivo e individual. A CTSA é contemplada nessa visita, ao utilizarmos as brincadeiras como métodos de elaboração para uma formação cidadã.

BNCC

- (EI03E003)** Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- (EI03E004)** Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos.
- (EI03E005)** Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive.
- (EI03CG01)** Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.
- (EI03CG02)** Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
- (EI03CG03)** Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.
- (EI03E003)** Aprimorar as relações interpessoais, de modo a contribuir com a prática de atitudes de participação e colaboração.

7. Preparação

Para montar a “Amarelinha pé e mão”, enfileire as placas no chão. Ao final, você pode colocar uma fita crepe no chão, formando um *zigzag*.



8. Materiais coletivos

Nome	Unidade	Qntd. por grupo	Qntd. total
Fita colorida	Unidade	1	2

Impressões do desenho da amarelinha	Unidade	20	40
-------------------------------------	---------	----	----

10. Glossário

Equilíbrio: É um estado de estabilidade, no qual todas as forças atuantes se cancelam, resultando em uma aceleração zero. Em um contexto mais amplo, pode referir-se a um estado de harmonia ou equidade. Equilíbrio (Biologia): em biologia, equilíbrio refere-se ao estado de homeostase, no qual o organismo mantém um ambiente interno estável e constante. Equilíbrio (Física): em física, equilíbrio é o estado em que as forças atuantes sobre um objeto se cancelam, resultando em uma aceleração zero.

Movimento: É a mudança de posição de um objeto em relação a um ponto de referência ao longo do tempo. Pode ser descrito em termos de velocidade, direção e aceleração. Movimento (Biologia): em biologia, movimento é a mudança de posição ou lugar de um organismo ou de uma parte dele. Movimento (Física): em física, movimento é a mudança de posição de um objeto em relação a um ponto de referência ao longo do tempo.

Balança: É um instrumento usado para medir a massa de um objeto. Existem diferentes tipos de balanças, incluindo balanças de mola e balanças digitais.

Igualdade: É um conceito matemático que indica que duas quantidades ou expressões são iguais. Em um contexto mais amplo, refere-se à justiça e à equidade, onde todos são tratados da mesma maneira. Igualdade (Biologia): em biologia, igualdade pode referir-se à semelhança genética ou fenotípica entre organismos. Igualdade (Física): em física, igualdade é um conceito matemático que indica que duas quantidades ou valores são equivalentes.

Diferença: É um conceito matemático que indica a discrepância entre duas quantidades ou expressões. Em um contexto mais amplo, refere-se à diversidade ou variação entre coisas ou pessoas. Diferença (Biologia): em biologia, diferença pode referir-se à variação genética ou fenotípica entre organismos.

Equidade: É um princípio de justiça que busca promover a igualdade de oportunidades para todos, levando em consideração as diferenças individuais. Em outras palavras, garante que todos tenham acesso às mesmas oportunidades de maneira justa.

Uniformidade: É a qualidade de ser o mesmo em todas as partes ou aspectos. Pode referir-se à consistência, regularidade ou ausência de variação. Uniformidade (Física): em física, uniformidade pode referir-se a um movimento que ocorre a uma velocidade constante ou a uma distribuição de carga elétrica uniforme em todas as partes de um objeto. Uniformidade (Biologia): em biologia, uniformidade pode referir-se à consistência genética ou fenotípica entre organismos.

Atenção: esses conceitos devem ser utilizados como uma ajuda nas mediações, usando de forma simplificada e adaptando a linguagem para a faixa etária aplicada!

11. Referências

A importância de trabalhar o equilíbrio das crianças com idade entre 4 e 6 anos da educação infantil. Disponível em:

<<https://www.efdeportes.com/efd143/o-equilibrio-das-criancas-da-educacao-infantil.htm>>.

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

História da amarelinha: veja a origem e como se brinca de amarelinha.

Disponível em: <<https://www.cleanipedia.com/br/familia/amarelinha-historia-como-brincar.html>>.

HEWITT, Paul G. **Física Conceitual.** 9. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.

VITÓRIA, H. *et al.* **BRINCADEIRAS POPULARES: A AMARELINHA COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL.** [s.l.: s.n.].

Disponível em:

<https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_M D1_SA8_ID5860_29082020190244.pdf>.