

## PRÁTICAS DE AVENTURA E JOGOS DE VERTIGEM: EXPERIÊNCIAS DE EQUILIBRAÇÃO PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Evandro de Jesus Ferreira<sup>1, X</sup>, Marcelo Paraíso Alves<sup>1</sup>

(<sup>1</sup>UNIFOA, Av. Dauro Peixoto Aragão, 1325 - Três Poços, Volta Redonda - RJ, 27240-560; <sup>X</sup>Autor de correspondência: evandrojf@gmail.com)

### RESUMO

O presente relato de experiência emerge da dissertação de mestrado vinculada a área de Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente. O estudo tem como centralidade o desperdício da experiência promovido pela BNCC ao excluir a aventura dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, portanto, o trabalho se justifica pela necessidade do debate acerca da ausência deste conteúdo para estudantes do referido nível de ensino. Desse modo, o objetivo deste trabalho foi experienciar o equilíbrio dinâmico e a sensação da perda da fixidez, por intermédio dos jogos de vertigem. Concluímos e salientamos que é possível inserir as Práticas de Aventura nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, pois amplia os conteúdos possíveis para a Educação Física escolar.

**Palavras-chave:** Práticas de Aventura; Anos Iniciais; Cotidiano Escolar.

### INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem sua gênese na dissertação desenvolvida no Programa de Mestrado Profissional em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente, especificamente, articulado à linha de pesquisa de Ciências da Saúde, visto que possui sua centralidade nas Práticas de Aventura.

A justificativa para o desenvolvimento do presente relato de experiência se deve pela ausência deste conteúdo – Práticas de Aventura (PA)<sup>37</sup> – na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), homologada em dezembro de 2018, como um conteúdo possível para os Anos Iniciais do Ensino fundamental (AIEF). Atualmente, a implantação da Aventura na Educação Básica ainda se constitui um desafio, visto que os professores de Educação Física tendem a privilegiar as práticas esportivas coletivas com bola: Futebol, Voleibol, Basquetebol, Handebol (Milani; Darido, 2016).

Outro aspecto importante a salientar é o estudo realizado por Inácio *et al.* (2016) identificou, a partir de busca nas contribuições de populares em consulta pública disponibilizada no sítio da BNCC, o distanciamento/desconhecimento por parte dos docentes de Educação Física em relação à aventura, salientando a preocupação dos autores com este fato.

As questões supracitadas nos permitem, no mínimo, perceber que há aí um descompasso em relação à formação dos docentes para atuarem com o referido conteúdo.

Desse modo, podemos inferir que parte significativa dos profissionais de Educação Física que atuam nas redes públicas e privadas possuem uma formação que não privilegiou tal cultura corporal de movimento (Práticas de Aventura). Daí a relevância do trabalho que opera em duas frentes: primeiro, a proposição da ampliação das Práticas de Aventura para os Anos

---

<sup>37</sup> Práticas de Aventura aqui é entendida a partir de Sombra, Oliveira e Alves (2003), que entendem que não há uma aventura generalizantes, pois estas são atravessadas por ações que emergem do território onde são realizadas, portanto, sofrem interferência dos sujeitos ordinários (Certeau, 1998), singularizando e particularizando tais ações, daí entende que a noção de práticas como uma combinação fluida e entrelaçada de elementos cotidianos caracterizados pela identidade dos sujeitos (individual/coletivo) que lhe permite ocupar um espaço na rede de relações onde está inscrita.

Iniciais do Ensino Fundamental; segundo, propor a aula para a referida faixa de escolaridade, utilizando os jogos de vertigem como referência.

Diante do exposto, cabe questionar: por que os Anos Iniciais não são contemplados pelas Práticas de Aventura? Se a própria BNCC afirma a necessidade de ampliar a experimentação corporal centrada nas perícias e proezas provocadas pelas situações de imprevisibilidade, não seriam os Anos Iniciais um momento ímpar para tal inserção?

Neste momento nos aproximamos de Tahara e Carnicelli Filho(2013), visto que, os autores consideram que as Práticas de Aventura podem ampliar quantitativa e qualitativamente as experiências dos(as) estudantes, porque estas atividades “conduzirão à aquisição de novos conhecimentos e aprendizagens, interligados com a importante abordagem das questões ligadas ao meio ambiente natural” (p. 62).

Outrossim, salientamos que a proposição aqui pretendida é fundada no pressuposto de que o docente, concebido aqui como um sujeito ordinário (Certeau, 1998), tem a possibilidade de organizar sua prática pedagógica, buscando no contexto local e, respectivamente nos sujeitos que habitam o referido cotidiano escolar e nas maneiras de *usar/fazer* deste coletivo para reinventar suas ações educativas.

O que buscamos ressaltar é que, é possível enfrentar as dificuldades encontradas na realidade das escolas públicas, maneiras de promover práticas educativas possíveis contemplando a aventura. Seguindo essa linha de pensamento, a aula aqui proposta está centrada na noção de bricolagem porque propõe a reinvenção de materiais na busca da ampliação das experiências.

Outro pensamento que está na base da aula proposta neste estudo, emerge da noção de currículo discutido pela professora Inês Barbosa de Oliveira (2012). Para a autora, o currículo se constitui por intermédio do diálogo que professores e estudantes constroem ao trazer para dentro das salas de aula as redes de subjetividades que os compõem. Desse modo, o currículo pode ser pensado como uma construção cotidiana, porque em cada *espaçotempo* em que os(as) professores(as) adentram para lecionar, se deparam com uma rede singular e complexa constituída pelos sujeitos ordinários que a compõem. Diante dessa assertiva, podemos entender por que não conseguimos ministrar duas aulas iguais em turmas diferentes, pois os caminhos e percursos utilizados no processo de *aprendizagem ensino* é transformado por aqueles(as) que participam do referido processo.

Assim, ressaltamos que a noção de redes de subjetividades e a noção de currículo como construção cotidiana, foram fundamentais, pois nos permitiu mergulhar no cotidiano escolar e nos processos educativos da realidade social experienciada.

Desse modo, o objetivo deste trabalho foi experienciar o equilíbrio dinâmico e a sensação da perda da fixidez, por intermédio dos jogos de vertigem. Concluímos e salientamos que é possível inserir as Práticas de Aventura nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, pois amplia os conteúdos possíveis para a Educação Física escolar.

## JOGOS

Inicialmente, gostaríamos de ressaltar que a noção de jogo é plural, visto que jogos são encontrados em distintas sociedades, além de existirem várias representações de diferentes áreas do conhecimento, como: Filosofia, Sociologia, História, Psicologia.

Sabendo da complexidade que abarca o jogo e as diversas possibilidades de compreensão e intervenção no contexto sociocultural, optamos pela aproximação na perspectiva proposta por Caillois (2017), na tentativa de ampliar as experiências corporais de estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Sabemos que a BNCC trouxe em sua promulgação em 2018 a aventura como uma inovação no currículo da Educação Física, especificamente para os Anos Finais do Ensino

Fundamental e Médio, entretanto, nos aproximamos do autor supramencionado (Caillois, 2017) para propor, por intermédio dos jogos de vertigem, a aventura para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Para Caillois (2017), o jogo é uma atividade livre, visto que se o jogador for forçado a fazê-lo, perde imediatamente o seu caráter envolvente e lúdico. Do mesmo modo, o jogo adquire uma característica de incerteza, pois não pode ser determinado o seu desenrolar, muito menos os resultados que serão obtidos.

Outro aspecto que o caracteriza é o seu grau de liberdade e de invenção. Para Caillois (2017), o jogo é improdutivo porque não gera bens, riquezas ou novos elementos de qualquer tipificação e, a menos que haja uma mudança de propriedade dentro do círculo do jogador, resulta na mesma situação do início do jogo.

Assim, Caillois (2017) propõe quatro elementos que compõe as possibilidades principais de acordo com as características de cada um, prevalecendo o papel da competição (*agôn*), do acaso (*álea*), do simulacro (*mimicry*) e para o nosso estudo a última categoria e a mais importante, a *Ilinx* (vertigem) – caracterizada por jogos baseados na busca da vertigem, uma tentativa de desestabilizar temporariamente a percepção e impor à consciência lúcida um tipo de pânico voluptuoso, provocando um desejo de embriaguez ou turvação (Caillois, 2017). Neste estudo, em decorrência das Práticas de Aventura, vamos privilegiar os jogos de vertigem.

Sabemos que as crianças buscam a vertigem pela sensação que a atividade causa nelas, por exemplo, nos parques infantis, nos brinquedos de girar, em que elas giram os brinquedos aumentando a cada momento sua velocidade tentando entrar em um tipo de transe e euforia causados pela perda do fôlego.

Buscando em nossas memórias, não por mero saudosismo, mas para discutir o modo como as experiências corporais se modificaram com o tempo (novas tecnologias, violência social, industrialização, condições de trabalho dos responsáveis, condições de moradia, dentre outras questões que nos impactam no mundo atual – pandemia da Covid-19), percebemos que as gerações atuais perderam ou diminuiram o seu contato com ambientes que favorecem as sensações de vertigem, do risco e da adrenalina.

Desse modo, buscamos trilhar os percursos que Martins, Pereira e Alves (2023) estabeleceram ao introduzirem as práticas de aventura enredadas aos jogos de vertigem no cotidiano escolar. Tal proposição concebe aulas construídas por intermédio de atividades que estimulam estudantes a experimentar a vertigem, como, por exemplo: altura, ausência da fixidez, deslizamentos sobre rodas, dentre outras ações.

## PERCURSO TEÓRICO-METODOLÓGICO

No presente trabalho o relato de experiência é concebido a partir do diálogo entre dois autores: Gozález Rey (2012) e Larrosa (2002). Desse modo, ao trazer Gozález Rey (2012, 126) para o debate, vamos entender que “o relato expressa, de forma crescente no seu mundo, suas necessidades, seus conflitos e suas reflexões, processo esse que envolve emoções que, por sua vez, facilitam o surgimento de novos processos”. Assim, o trabalho aqui se propõe para além do simples movimento de visibilizar as Práticas de Aventura realizadas em uma escola pública, mas promover debate acerca das experiências que estamos desperdiçando ao não propiciar tais ações com os(as) estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Já a aproximação com Larrosa (2002) foi possível pelo modo como o autor entende a referida noção. Para Larrosa (2002) a experiência se caracteriza por sua dinâmica existencial, portanto, é sempre marcada pela vida singular, pela maneira pela qual in-**corpo**-ramos algo ou em nossa existência. Assim, a “experiência e o saber que dela deriva são o que nos permite apropriar-nos de nossa própria vida” (Larrosa, 2002).

Assim, trazer Larrosa (2002) ao debate, serve pelo caráter heterológico, isto é, que rompe com a ideia de que existe uma possibilidade ou uma lógica e que desse modo poderia ser repetida, como se fosse um experimento. A experiência é o avesso do experimento, porque ela é irrepitível, daí podemos inferir que ela é enredada a uma característica da aventura: a incerteza.

Diante do exposto, salientamos que o presente relato emerge dessa relação, de se constituir como um espaço de dialogia que resguarda o caráter singular do contexto histórico e sociocultural em que foi produzido.

#### Atores e Local da Experiência:

O local escolhido para a experiência foi a Escola Municipal Santa Tereza localizada na rua Leoni Ramos número 12, no Centro da Cidade de Rio das Flores interior do Estado do Rio de Janeiro.

Atualmente, a escola atende a 697 alunos nas seguintes modalidades: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos (EJA), bem como o Projeto de Alfabetização e Cidadania (PAC), funcionando em três turnos: matutino, vespertino e noturno.

Considerando ser um processo desenvolvido com seres humanos, ressaltamos que o estudo foi submetido ao Comitê de Ética do UniFOA e aprovado com o CAAE: 54595421.3.0000.5237.

### RELATO DA EXPERIÊNCIA.

#### Resumo da aula.

Aula	Objetivos	Estratégias	Avaliação
<b>Equilíbrio</b>	Experienciar o equilíbrio dinâmico e a sensação da perda da fixidez;	Aula prática: Falsa baiana, Slackline, blocos de equilíbrio e ponte de corda;	Foi realizada por meio da observação das ações dos(as) estudantes e por meio de narrativas da experiência, mediante desenhos e/ou textos.

#### Desenvolvimento da Aula

A aula foi realizada na quadra poliesportiva e antes de iniciar a aula prática, os(as) estudantes ficaram cientes do objetivo daquela prática corporal de movimento- experienciar o equilíbrio dinâmico e a sensação da perda da fixidez.

Inicialmente, organizamos com os(as) estudantes as estações - Falsa baiana, *Slackline*, blocos de aventura e ponte de suspensão – que iria compor a aula.

Cabe frisar, que este se configura como um momento importante, pois auxilia no processo de cuidado de si e do outro, visto que, pode ser ensinado aos(as) estudantes os possíveis erros<sup>38,39</sup> de montagem que ocasionam sérios riscos para aos(as) praticantes e para espectadores que ficam no entorno do equipamento, além de possíveis impactos no meio ambiente.

<sup>38</sup> Jovem que morreu ao cair de *slackline* será enterrado nesta segunda-feira. **Correio Brasiliense**, 31 nov. 2020. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/cidades-df/2020/11/4892099-jovem-que-morreu-ao-cair-de-slackline-sera-enterrado-nesta-segunda.html>.

<sup>39</sup> MOREIRA, Heitor. Acidente em slackline mata garota de 10 anos na Região dos Lagos do Rio. **Globo Esporte**, 02 mar. 2014. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/rj/serra-lagos-norte/noticia/2014/03/acidente-em-slackline-mata-menina-de-10-anos-na-regiao-dos-lagos-do-rio.html>.



Um aspecto relevante a salientar é que a aula também foi pensada levando-se em consideração o aspecto fisiológico, onde o equilíbrio corporal é estabelecido pela integração de informações provenientes de três sistemas sensoriais principais: o sistema vestibular, o sistema somatossensorial e a visão (Zanardini *et al.*, 2007).

O sistema somatossensorial é composto por receptores sensoriais localizados em tendões, músculos e articulações que detectam a posição do corpo e o movimento dos membros, cujas informações são transmitidas para o cérebro por intermédio dos nervos periféricos.

A visão fornece informações visuais sobre a posição do corpo em relação ao ambiente e essas informações são integradas com as informações dos sistemas vestibular e somatossensorial para manter o equilíbrio corporal (Herdman, 2002, p. 03).

Desse modo, ao variar as estações no decorrer da aula, o(a) professor possibilita sensações de perda de controle/fixidez, permitindo que estudantes experimentem a necessidade da busca dinâmica do equilíbrio, figuras 1,2,3,4,5,6 e 7.

**Figura 1 – Falsa Baiana**



Fonte: Autoria Própria.

**Figura 2 – Slackline sem anel**



Fonte: Autoria Própria.

**Figura 3 – Slackline com anel**



Fonte: Autoria Própria.

**Figura 4 – Slackline com segurança dos pares**



Fonte: Autoria Própria.

**Figura 5 – Blocos de equilíbrio olhos**



Fonte: Autoria Própria.

**Figura 8 – Blocos de equilíbrio olhos vendados**



**Figura 10 – Ponte suspensa**



Fonte: Autoria Própria.

Fonte: Autoria Própria.

Assim, o processo de desequilíbrio imposto pelo movimento da fita, da corda, da ponte suspensa e com a colocação de uma venda nos olhos nas atividades dos blocos de equilíbrio, é possível promover experiências sensoriais diferentes do que estamos acostumados em nosso cotidiano. Essas sensações foram criadas por meio da manipulação de estímulos visuais e do sistema vestibular, que podem ocasionar a sensação de vertigem.

Ao final da aula fizemos uma roda de conversa como uma proposta de avaliação da aula. Neste momento, os(as) estudantes puderam narrar suas experiências; em seguida, fizemos também uma proposta de produção de desenhos e/ou textos para que as crianças pudessem compartilhar suas impressões da aula.

## CONSIDERAÇÕES

Considerando que o objetivo do presente estudo foi Explorar a aventura como objeto de *aprendizagem* da Educação Física, utilizando jogos de vertigem nas aulas dos AIEF, podemos inferir que: a) a BNCC, ao contemplar apenas os Anos Finais do Ensino Fundamental e o Ensino Médio com a proposição das Práticas Corporais de Aventura, deixa de privilegiar docentes que já utilizam o referido conteúdo nos Anos Iniciais da Educação Básica; b) foi possível perceber evidências/pistas (Certeau, 1998) que podemos incluir práticas singulares nos anos iniciais, o que nos permite afirmar que podemos adaptar e reinventar a aventura a partir da realidade local e da faixa etária dos estudantes; c) entendendo os anos iniciais como um espaço plural, os dados revelaram a potência das práticas de aventura influenciada por processos coletivos – comunidade escolar – criando materiais educativos para que estudantes possam experimentar a aventura; d) a aula revelou práticas de aventura caracterizadas por ações contextualizadas,

Gostaríamos de ressaltar que as PA podem ser inseridas nos AIEF como um conteúdo possível, visto que amplia o cenário atual da Educação Física escolar, visto que os professores tem restringido suas ações aos esportes tradicionais com bola como: futsal, basquetebol, voleibol e handebol) (Milani; Darido, 2016) e, em decorrência, amplifica as experiências corporais de estudantes ao promover ações que se diferenciam da quadra e da bola como uma monocultura das aulas nas escolas.

Além disso, ao enfrentar situações que envolvem medo e desafios, os estudantes têm a oportunidade de desenvolver habilidades essenciais para a vida, como resiliência, autoconfiança e superação. Através do apoio de táticas e astúcias (Certeau, 1998) identificadas durante o trabalho, os educadores podem orientar os alunos a enfrentar suas preocupações e inseguranças, promovendo um ambiente seguro para explorar novos limites e alcançar metas, pessoais.

Segundo Silva Junior (2020, p.19), é de responsabilidade do professor de educação física criar condições para o controle das situações de risco eminente nas práticas de aventura, tornando a segura, é preciso um olhar preciso do perigo e o correto controle do risco.

A integração dessas práticas no ambiente escolar também tem o potencial de melhorar a dinâmica da sala de aula e fortalecer as relações interpessoais, pois quando trabalhamos em equipe, a cooperação e a comunicação são incentivados de forma natural, uma vez que a aventura necessita destas atitudes para a superação de obstáculos e para alcançar objetivos de forma compartilhada.

## REFERÊNCIAS

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. [s.l.] Editora Vozes Limitada, 2017.

CERTEAU, M. DE. **A Invenção do cotidiano: artes de fazer**. Petropolis: Vozes, 1998.

**envolvimento das competências socioemocionais**. *Educación Física y Ciencia*, v. 24, n. 2, p. 216–216, abr. 2022.

GONZÁLEZ REY, F. L. **Pesquisa qualitativa e subjetividade: os processos de construção da informação**. Editora Pioneira Thomson Learning, 2005.

HERDMAN S.J. **Reabilitação Vestibular**. 2ª ed. Manole; 2002.

INÁCIO, H. L. D. D. et al. **Práticas corporais de aventura na escola: possibilidades e desafios - reflexões para além da Base Nacional Comum Curricular**. *Motrivivência*, v. 28, n. 48, p. 168–187, 21 set. 2016.

LARROSA, Jorge, (2002). **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. *Revista Brasileira de Educação*. Campinas, nº 19, p. 20-28, jan./fev./mar./abr. 2002.

MARTINS, C.; PEREIRA, D. W.; ALVES, M. P.. Educação Física e os jogos de vertigem: possíveis contribuições para o ensino médio? In CÂNDIDO, C. *et al.* **Práticas de Aventura e Educação: Tecendo significados através das experiências**. 1ª ed. São Paulo, SP: Supimpa, 2023.

OLIVEIRA, I. B. de. **Currículos Praticados: entre a regulação e a emancipação**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

PEREIRA E SILVA JUNIOR, E.; OLIVEIRA, F. F. de; SOUSA, J. C. Unidade didática para o ensino das práticas corporais de aventura no ensino médio integrado. **Revista Semiárido De Visu**, v. 9, n. 3, p. 211-228, 2021. DOI: 10.31416/rsdv.v9i3.2. Disponível em: <https://semiaridodevisu.ifsertoape.edu.br/index.php/rsdv/article/view/2>. Acesso em: 22 fev. 2024.

TAHARA, A. K.; FILHO, S. C. **A presença das atividades de aventura nas aulas de Educação Física**. *Arquivos de Ciências do Esporte*, v. 1, n. 1, 17 maio 2013.

ZANARDINI, F. H. et al. **Reabilitação vestibular em idosos com tontura**. *Pró-Fono Revista de Atualização Científica*, v. 19, n. 2, p. 177–184, jun. 2007.