



# Brincar se Aprende

ALINE CORDEIRO DOS SANTOS  
MARIA CANDIDA SOARES DEL-MASSO  
PROFEI/UNESP PRESIDENTE PRUDENTE/SP



# POR UM MUNDO MAIS INCLUSIVO E COM MOVIMENTO

A INCLUSÃO DA  
CULTURA CORPORAL  
NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL ATRAVÉS DE  
JOGOS E  
BRINCADEIRAS





Esta obra é licenciada sob uma licença **Creative Commons Atribuição (CC BY 4.0)**. Esta licença permite a cópia e redistribuição do material, em qualquer suporte ou formato, bem como sua tradução, adaptação e outras modificações, para qualquer fim, mesmo que comercial, desde que o crédito seja atribuído ao autor e que as alterações, se houver, sejam informadas. Os termos da licença são detalhados em <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.pt>.

---

### Sistema de geração automática de fichas catalográficas

---

Santos, Aline Cordeiro dos  
Brincar se Aprende [recurso eletrônico] / Aline Cordeiro dos Santos. — Presidente Prudente, 2025.  
41 p. ; PDF ; 29 mb : il. color., color.

Recurso educacional derivado de dissertação de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva (PROFEI) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente. Orientado por Maria Candida Soares Del-Masso.

1. Brincar 2. Aprender 3. Educação Infantil 4. Educação Inclusiva 5. Cultura Corporal

---

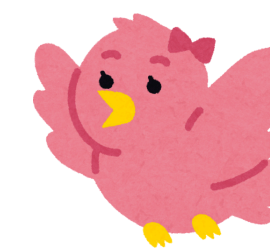
# SUMÁRIO



★	Apresentação	02
★	Bebês	03
★	Crianças bem Pequena	13
★	Crianças Pequenas	21
★	Considerações	34
★	Sobre as Autoras	35
★	Referências	38



# APRESENTAÇÃO



Este material didático, vinculado ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional- PROFEI, núcleo Presidente Prudente-SP, é fruto da pesquisa intitulada “ESTUDO SOBRE A CULTURA CORPORAL DO MOVIMENTO JUNTO ÀS CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA NAS ESCOLAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE UMA CIDADE DO INTERIOR DO ESTADO DE SÃO PAULO: percepção das monitoras.” (Santos, 2025).

O corpo infantil está em constante movimento e aprendizado, e esse movimento é essencial para a exploração do próprio corpo, a orientação motora, a interação social e as trocas significativas na educação infantil. A cultura corporal do movimento se estabelece como um espaço de aprendizagem, reforçando o papel fundamental da educação infantil como porta de entrada para a inclusão escolar. Jogos e brincadeiras são recursos essenciais para o desenvolvimento da identidade, da autonomia e das múltiplas linguagens das crianças, integrando-se de forma lúdica às práticas de cuidado e educação nessa fase.

É urgente a criação de materiais didáticos que forneçam subsídios teóricos e metodológicos para a organização de um ambiente de aprendizagem onde bebês e crianças pequenas possam explorar o mundo por meio do movimento corporal. A escolha dos Jogos e Brincadeiras baseia-se na valorização da ludicidade e na construção de um ambiente acolhedor, inclusivo e participativo, evitando a exclusão e a inibição das crianças. Algumas dessas atividades foram desenvolvidas a partir da experiência pedagógica da autora, dialogando com a literatura sobre o tema. O objetivo é oferecer pistas e não propostas fechadas, sugestões que possa aguçar percepções sobre as vivências e experiências na educação infantil. É material que convida professores de Educação Física, Docentes Regulares, Auxiliares e Monitores a refletirem sobre suas práticas e sobre o direito das crianças de aprender, sentir e experimentar por meio do movimento.



# Bebês

0 a 1 ano 6 meses



## 1- BICICLETA

**Vivência:** Com a criança deitada no chão, sobre um tatame ou colchão, o adulto segura os pezinhos para estimular o movimento de pedalar, como se estivesse andando de bicicleta, enquanto canta uma música para o bebê. Conforme o ritmo da música aumenta, o movimento das perninhas também acelera.

"Bicicleta, bicicleta, bicicleta...

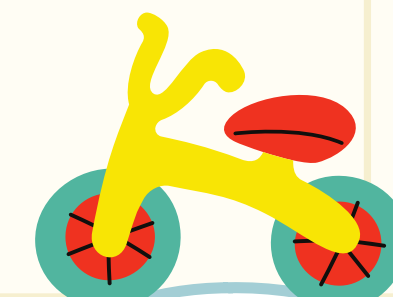
Vou andar, vou andar.

Bem devagarinho, bem devagarinho, bem rapidinho,  
até chegar, até chegar.

Bicicleta, bicicleta, bicicleta...

Vou atrás, vou andar.

Bem devagarinho, bem rapidinho,  
até chegar."





## BICICLETA PARA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA AUDITIVA

**Vivência:** Com a criança deitada no chão, sobre um tatame ou colchão, o adulto segura os pezinhos para estimular o movimento de pedalar, como se estivesse andando de bicicleta. Para marcar o ritmo, em vez de cantar, o adulto pode:

- ✓ **Usar vibração:** Bater suavemente no colchão ou no tatame para que a criança sinta as vibrações do ritmo.
- ✓ **Fazer expressões faciais e gestos:** Exagerar nas expressões e usar sinais ou mímicas para indicar aceleração ou desaceleração.
- ✓ **Utilizar luzes ou cores:** Acender e apagar uma luz (como uma lanterna) para indicar mudanças no ritmo.
- ✓ **Bater palmas ou tocar o corpo da criança:** Tocar suavemente os braços ou pernas no ritmo desejado.

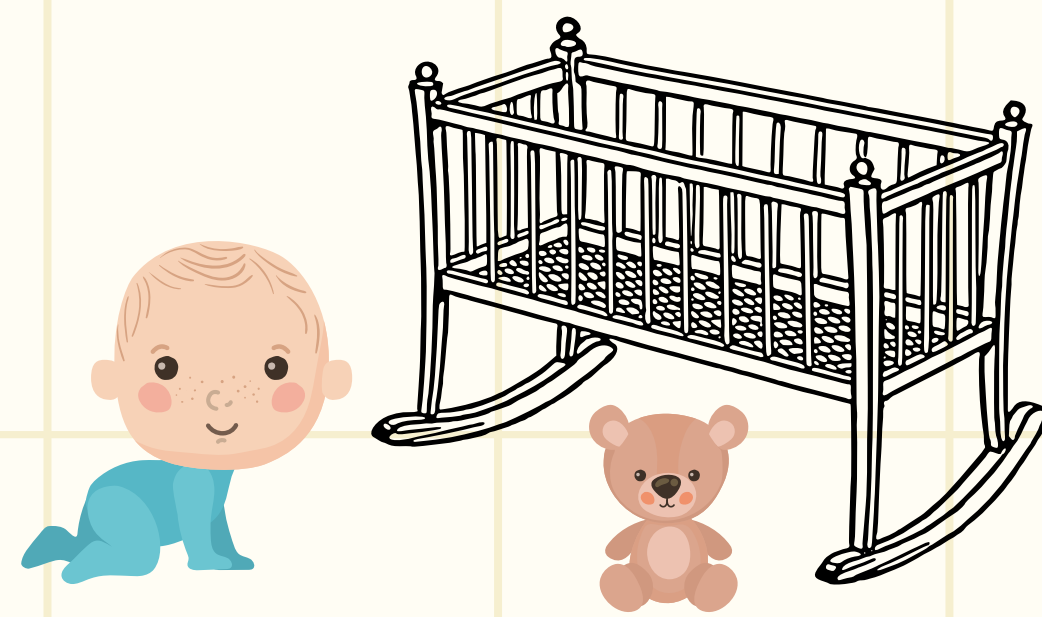
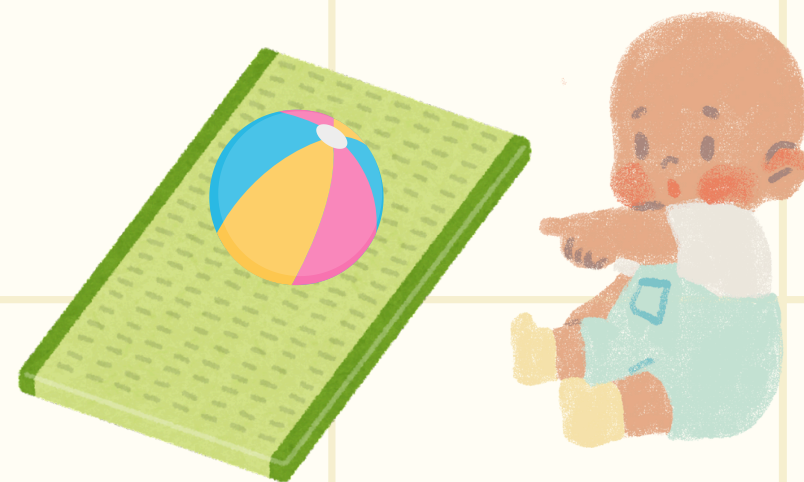




## 2- CAÇA BRINQUEDOS

**Vivência:** A brincadeira consiste em escolher alguns brinquedos e escondê-los em lugares de fácil acesso para estimular o bebê a se movimentar para pegá-los. Por exemplo, coloque um ursinho sobre a almofada, embaixo do berço ou no meio da sala, e peça ao bebê para encontrar o brinquedo.

**Material:** Brinquedos diversos.



## CAÇA BRINQUEDOS PARA CRIANÇA COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

**Vivência:** a brincadeira consiste em esconder alguns brinquedos em locais de fácil acesso, estimulando a criança a se movimentar para encontrá-los. Para tornar a atividade mais estruturada e confortável para a criança com TEA, considere:

- ✓ **Uso de pistas visuais:** Em vez de apenas pedir para procurar, use cartões com imagens dos brinquedos ou setas apontando para o local onde estão escondidos. Se a criança for verbal, dê instruções claras e objetivas.
- ✓ **Escolha de um ambiente tranquilo:** Evite locais com muitos estímulos sensoriais (barulhos altos, luzes piscantes) para não sobrecarregar a criança.
- ✓ **Demonstração passo a passo:** Antes de começar, mostre como encontrar um brinquedo primeiro, demonstrando o comportamento esperado.
- ✓ **Adaptação sensorial:** Se a criança tiver hipersensibilidade tátil, prefira esconder brinquedos com texturas que ela goste. Se tiver hipossensibilidade, use brinquedos que emitem luzes ou vibrações para chamar mais atenção.
- ✓ **Tempo de resposta individualizado a:** Algumas crianças podem precisar de mais tempo para processar a informação, então respeite seu ritmo e comemore cada conquista.

**Material:** Brinquedos favoritos da criança, cartões com imagens ou setas visuais, fita adesiva para marcar caminhos (se necessário).



### 3- ROLA BOLA

**Vivência:** Sente-se no chão com a criança. Chame seu nome até ela olhar para você e então faça a bola rolar em sua direção. Incentiva um a fazer a bola rolar de volta para você. Quando estiver rolando a bola, cante as seguintes palavras “Faço a bola rolar para (diga o nome da criança)”. Só cante as palavras quando a bola já estiver rolando.

**Material:** Bola.





## ROLA BOLA PARA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

**Vivência:** Sente-se no chão com a criança e segure a bola. Para tornar a atividade mais acessível e estimulante, faça as seguintes variações:

✓ **Chamando a atenção de forma mais visual e tátil:**

Use gestos exagerados, expressões faciais animadas ou toque suave no ombro para chamar a atenção da criança antes de rolar a bola.

Se necessário, use um objeto chamativo (como um brinquedo sonoro ou colorido) para captar o interesse.

✓ **Reforço visual para compreensão:**

Mostre à criança como rolar a bola antes de pedir que ela faça o movimento.

Use imagens ou cartões com desenhos de uma bola rolando para ajudar na compreensão.

✓ **Ajuste no tempo de resposta:**

Dê tempo suficiente para que a criança processe a ação e responda sem pressa.

Caso ela tenha dificuldade para rolar a bola, ajude-a segurando suas mãos no movimento inicial.

✓ **Variação sensorial da bola:**

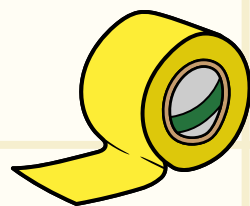
Se a criança tiver dificuldades motoras ou sensoriais, escolha bolas com diferentes texturas, tamanhos ou pesos para facilitar o manuseio.

✓ **Música e reforço positivo:**

Caso a criança goste de música, continue cantando o nome dela, mas também use reforços verbais como “Muito bem!” ou gestos como palmas para incentivar a participação.

**Material:** Bola de tamanho adequado para a criança, podendo ser macia ou texturizada para facilitar o manuseio.

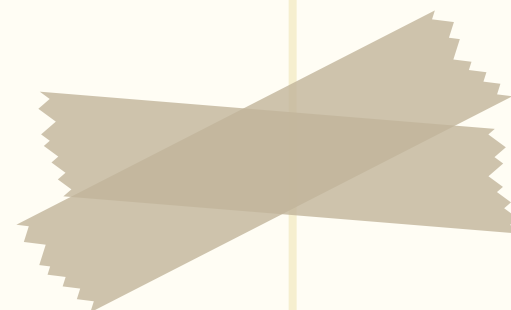
## 4- BRINCANDO COM FITA CREPE

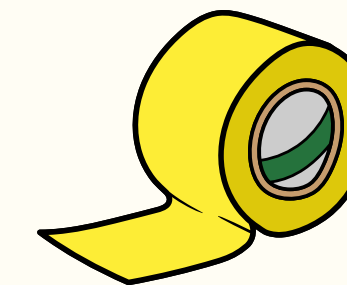
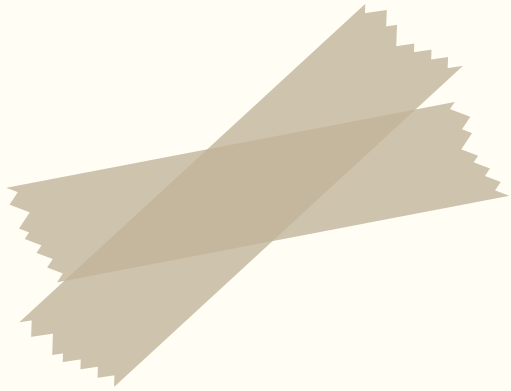


**Vivência:** Cole fita crepe no chão e na parede formando um X e incentive o bebê a remover a fita.

**Variação:** Cole fita crepe no chão em linha reta e peça para a criança andar sobre ela. Se a criança já estiver firme ao andar, faça desenhos como zigue-zague e formas geométricas (triângulo, quadrado, círculo, etc.) e peça que ela ande sobre as formas.

**Material:** Fita crepe.





## BRINCANDO COM FITA CREPE PARA CRIANÇA COM SÍNDROME DE DOWN

**Vivência:** a atividade com fita crepe pode ser adaptada para estimular a coordenação motora, o equilíbrio e a atenção da criança, respeitando seu ritmo e tornando a experiência mais lúdica e motivadora.

✓ **Estimulação motora e equilíbrio:**

Comece com uma linha reta no chão para que a criança caminhe sobre ela, incentivando-a com gestos e palavras motivadoras. Para maior desafio, acrescente zigue-zagues e formas geométricas, mas sempre respeitando o nível de desenvolvimento motor da criança.

Se necessário, segure a mão da criança no início e depois encoraje-a a tentar sozinha.

✓ **Uso de pistas visuais e reforço positivo:**

Use adesivos coloridos ou figuras ao longo da linha para incentivar a criança a seguir o caminho.

✓ **Exploração sensorial e fortalecimento das mãos:**

Após andar sobre as formas, incentive a criança a puxar e remover a fita crepe do chão e da parede, trabalhando a coordenação motora fina.

Use fitas de diferentes cores para tornar a atividade mais visualmente estimulante.

✓ **Desafio adicional com interação lúdica:**

Faça uma “pista de obstáculos” com a fita crepe no chão, incluindo pequenos pulos ou mudanças de direção.

Para tornar a brincadeira mais divertida, use músicas animadas e transforme a atividade em um “jogo de aventura”, como atravessar uma ponte ou um caminho mágico.

**Material:** Fita crepe colorida, adesivos ou figuras para marcar pontos no trajeto.





## 5- ESCONDE ESCONDE

**Vivência:** Brincadeira de “Cadê? Achou!”. O adulto esconde o rosto com as mãos, um pano ou tule, e se revela para divertir o bebê.

**Variação:** Peça para as crianças estenderem as mãos à frente do corpo e acima da cabeça, soltando o tecido e tentando pegá-lo antes que caia no chão. Em seguida, desafie-as a manter o tecido no ar, abrindo-o sobre a cabeça ou soprando para que ele não caia.

**Material:** Pano ou tule pequeno.





## ESCONDE-ESCONDE PARA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA FÍSICA

**Vivência:** A brincadeira de "Cadê? Achou!" O adulto esconde o rosto com as mãos, um pano ou tule, e se revela para divertir o bebê.

✓ **Se a criança tiver mobilidade reduzida nos braços:**

O adulto pode segurar o tecido e movimentá-lo próximo à criança, permitindo que ela acompanhe o movimento com os olhos e tente tocar com as mãos ou outra parte do corpo. Se necessário, o adulto pode apoiar a mão da criança para ajudá-la a jogar e pegar o tecido.

✓ **Se a criança usar cadeira de rodas ou tiver menor controle motor:**

Use tecidos mais leves (como tule) para facilitar o manuseio e permitir que o ar os mantenha flutuando por mais tempo. Outra opção é prender o pano a um bastão para que a criança possa agitá-lo sem precisar erguer os braços.

✓ **Interação visual e tátil:**

O adulto pode brincar de esconder o rosto com o tecido e depois revelar expressões faciais exageradas para estimular a atenção e a interação. Pode-se passar o tecido suavemente sobre o rosto, braços e mãos da criança para proporcionar uma experiência sensorial agradável.

**Material:** Pano ou tule pequeno, bastão (se necessário).





# Criança Bem Pequena

1 ano 7m a 3 anos 11 meses



## 6- CORRIDA DO PINGUIM

**Vivência:** A brincadeira consiste em correr até a linha de chegada com uma bexiga entre as pernas, sem deixá-la cair ou estourar.

**Variação:** Em outra variação, a criança pode deitar de barriga para cima com a bexiga sobre o abdômen e se deslocar sem deixar o balão cair no chão. Outra opção é brincar segurando a bexiga entre os joelhos.

**Material:** bexigas.



## CORRIDA DO PINGUIM PARA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA VISUAL



### ✓ **Uso de sons e toques para orientar a criança:**

Em vez de uma linha de chegada visual, use sons (como um apito ou música) para indicar onde a criança deve ir. Pode-se colocar um objeto sonoro no ponto final (como um tambor ou uma caixinha de som), permitindo que a criança se oriente pela audição.

Para a criança manter a bexiga entre as pernas ou joelhos, o adulto pode orientá-la com toques nas partes do corpo (como guiar os joelhos ou os pés) para ajudá-la a segurar a bexiga.

### ✓ **Reforço de orientações táteis:**

A criança pode começar a brincadeira com a bexiga entre os joelhos, e o adulto pode usar uma superfície tátil (como uma linha no chão feita de fita adesiva) para marcar o caminho, permitindo que a criança siga as pistas com as mãos ou os pés. Para a versão de deitar com a bexiga no abdômen, o adulto pode guiar o movimento, ajudando a criança a se deslocar de forma controlada e evitando que a bexiga caia.

### ✓ **Segurança e conforto:**

Se a criança tiver dificuldades em segurar a bexiga, use uma bexiga mais grossa ou mais resistente para evitar que estoure facilmente.

Certifique-se de que o ambiente seja seguro e livre de obstáculos, para garantir que a criança se mova com confiança.

**Material:** Bexigas, objetos sonoros (apito, tambor, etc.), fita adesiva ou material tátil para sinalizar o caminho.



## 7- MORTO E VIVO

**Vivência:** O adulto diz aleatoriamente "Vivo" ou "Morto". Quando disser "Vivo", as crianças devem ficar de pé. Quando disser "Morto", os bebês devem se abaixar, ficando agachados. O adulto pode variar os comandos, como "Morto, Morto, Morto, Vivo", para tornar a brincadeira mais divertida.

### MORTO E VIVO PARA CRIANÇA COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

#### ✓ **Uso de pistas visuais e sinais:**

Em vez de apenas falar "Vivo" e "Morto", use cartazes ou cartões visuais com as palavras ou símbolos que representem "Vivo" (como uma figura de uma criança em pé) e "Morto" (como uma criança agachada ou deitada). A criança pode olhar para os cartões ou sinais para saber o que deve fazer.

Se a criança tiver dificuldade com mudanças rápidas de movimento, pode-se começar com o comando "Vivo" ou "Morto" uma vez e dar tempo para a criança se ajustar antes de mudar novamente.

Se a criança tiver dificuldades em entender o comando, o adulto pode ajudar com toques suaves, como guiar a criança para ficar de pé ou se agachar, sempre com paciência e positividade.

#### ✓ **Variação do ritmo:**

Algumas crianças podem ter dificuldades com mudanças rápidas. Portanto, dê tempo extra para a criança se ajustar entre os comandos.

Pode-se também tornar a atividade mais lúdica e divertida, com música ou sons de fundo que sinalizem as mudanças, ajudando a criança a entender quando deve agir.

**Material:** Cartões visuais (para representar "Vivo" e "Morto"), música (opcional) para marcar os comandos.



## 8- TERRA E MAR

**Vivência:** Trace uma linha no chão com giz ou fita crepe, designando um lado como "Terra" e o outro como "Mar". As crianças começam na Terra, e o adulto diz "Terra" ou "Mar", incentivando-as a pular de um lado para o outro da linha conforme o comando.

### TERRA E MAR PARA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA AUDITIVA

#### ✓ **Uso de sinais e gestos:**

- Em vez de apenas falar "Terra" ou "Mar", o adulto pode usar sinais de Libras (Língua Brasileira de Sinais) para representar as palavras, se a criança souber a língua de sinais, ou usar gestos claros para indicar o comando.
- Outra opção é usar pistas visuais como cartões coloridos ou objetos com a palavra "Terra" e "Mar" escritos e colocados em cada lado da linha para indicar claramente qual lado corresponde a cada comando.

#### ✓ **Adaptação tátil:**

- O adulto pode usar pistas táteis, como tocar levemente a criança ou usar uma fita colorida ou adesiva no chão para marcar a linha entre "Terra" e "Mar". Isso ajuda a criança a se orientar fisicamente e a se manter dentro da atividade.
- Pode-se usar vibrações ou sons suaves, como batidas no chão com os pés ou palmas, para indicar a mudança de lado, para que a criança perceba a troca através da sensação de vibração.

#### ✓ **Estrutura e ritmo claros:**

- Comece com demonstrações visuais, como mostrar o que é "Terra" (por exemplo, um pedaço de terra ou figura relacionada) e "Mar" (um desenho de água ou algo relacionado ao mar) para ajudar a criança a compreender melhor.
- Respeite o ritmo da criança, dando tempo suficiente para ela entender os comandos e se ajustar entre as mudanças de "Terra" e "Mar".

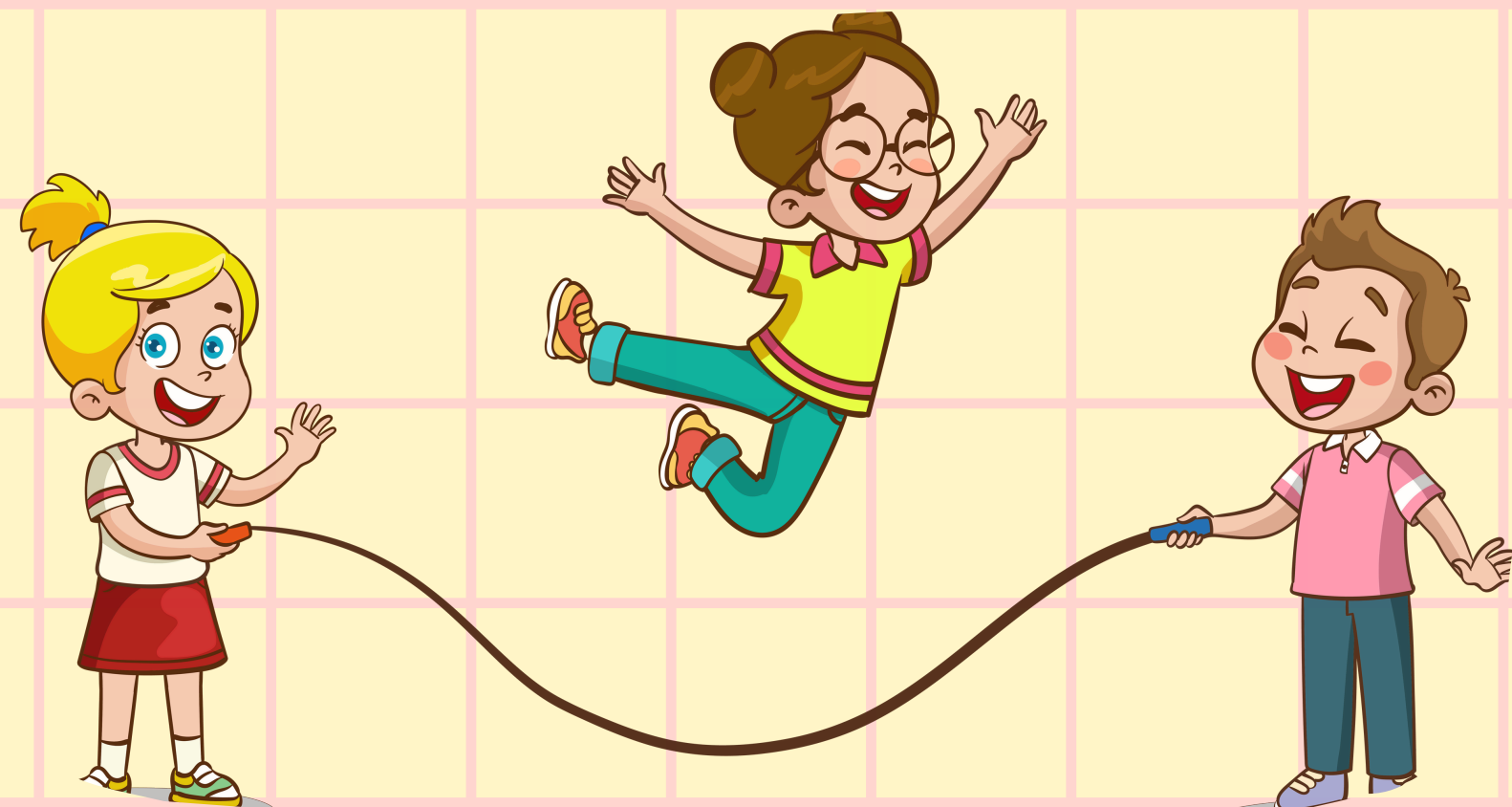
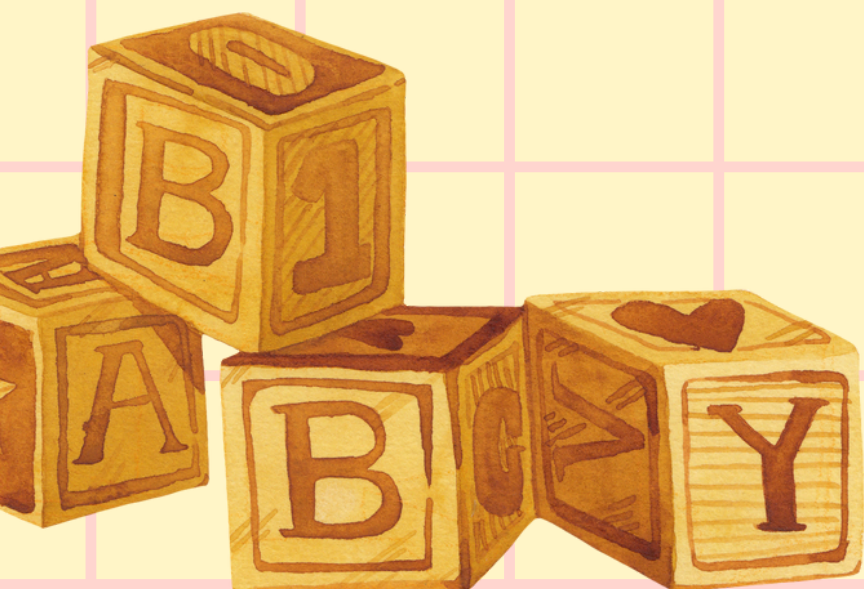
**Material:** Cartões ou objetos visuais com as palavras "Terra" e "Mar", fita colorida para demarcar a linha, sinais de Libras ou vibrações no chão (opcional).



## 9- BRINCANDO COM CORDAS

**Vivência:** Duas crianças seguram as pontas da corda e a balançam de um lado para o outro no chão, imitando o movimento de uma cobra, enquanto as demais tentam pular de um lado para o outro sem tocar na corda. Uma variação é levantar a corda, simulando uma onda, e as crianças devem saltar para o outro lado sem encostar nela.

**Material:** cordas.



## BRINCANDO COM CORDAS PARA CRIANÇA COM SÍNDROME DE DOWN

### ✓ **Variação da movimentação da corda:**

Se a criança tiver dificuldades com saltos, em vez de pular, ela pode passar por cima da corda com passos largos ou andar sobre a corda como se fosse uma ponte.

A corda pode ser movimentada de forma mais lenta e previsível, permitindo que a criança tenha tempo para reagir e coordenar seus movimentos.

### ✓ **Estímulo visual e tátil:**

Use cordas coloridas ou marque o chão com fita adesiva para que a criança visualize melhor onde deve pisar ou pular.

A criança pode segurar as mãos de um colega ou de um adulto para sentir mais segurança ao pular ou passar por cima da corda.

### ✓ **Reforço positivo e ritmo gradual:**

Aumente o nível de dificuldade aos poucos, começando com a corda parada para que a criança passe por cima antes de introduzir o movimento.

Use músicas animadas para tornar a atividade mais envolvente e dar um ritmo previsível à brincadeira.

### ✓ **Inclusão e participação ativa:**

Se a criança tiver dificuldades em pular, ela pode segurar uma das pontas da corda e ajudar a movimentá-la para os colegas. Isso garante que ela participe da brincadeira de forma ativa.

Outra opção é permitir que a criança escolha quando quer tentar pular ou passar sobre a corda, respeitando seu tempo e conforto.

**Material:** Cordas coloridas, fita adesiva para demarcar o chão (opcional).

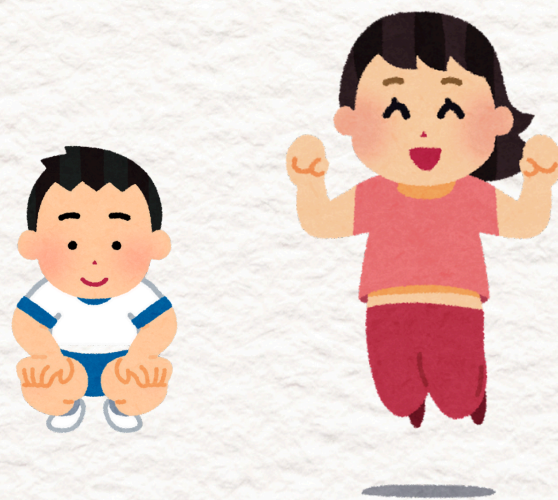


## 10- O MESTRE MANDOU

**Vivência:** Este é um jogo infantil para dois ou mais jogadores. Um jogador assume o papel de "Mestre" e os demais devem seguir suas instruções. Alguém diz: "Seu mestre mandou!" e as crianças perguntam: "Fazer o quê?" Nesse momento, o Mestre indica o que devem fazer, como pular com uma perna só, imitar um animal, agachar ou entrar dentro de uma caixa de papelão, etc.

**Variação:** Com duas caixas de papelão, as crianças irão atravessar um "rio cheio de jacarés" até chegar ao final sem cair ou rasgar a caixa.

**Material:** Duas caixas de papelão.





## O MESTRE MANDOU PARA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

### ✓ **Uso de comandos claros e visuais:**

Utilize cartões com imagens ou gestos demonstrativos para ilustrar cada comando. Por exemplo, se o Mestre mandar "pular", mostre um cartão com uma criança pulando ou faça a ação junto para que a criança compreenda melhor. Evite comandos muito complexos e use frases curtas e diretas, como "Bata palmas!", "Dê um abraço!", "Sente-se no chão!".

### ✓ **Variação da travessia do rio:**

Para a brincadeira com as caixas de papelão, se a criança tiver dificuldades motoras ou cognitivas para equilibrar-se dentro delas, pode-se marcar o chão com fita adesiva colorida simulando as "pedras do rio" para que ela caminhe sobre elas. O adulto ou colegas podem ajudar dando pistas táteis (toques leves) ou visuais para indicar onde pisar.

Permitir que a criança seja o Mestre em algum momento, incentivando-a a dar comandos simples aos colegas. Introduzir música ou sons para sinalizar a troca de comandos, ajudando a criança a se preparar para a próxima ação.

**Material:** Cartões com imagens ilustrativas, caixas de papelão, fita adesiva colorida para marcar o chão (opcional).



# Criança Pequena

4 anos a 5 anos

## 11- DANÇA DAS ALMOFADAS

**Vivência:** a brincadeira acontece ao ritmo da música. Escolha um local amplo para a atividade e alinhe as almofadas uma ao lado da outra, formando um círculo. Coloque a música para tocar e peça às crianças que andem e dançam ao redor das almofadas. Quando a música parar, elas devem sentar-se sobre elas. Quem ficar sem lugar deve compartilhar uma almofada com outra criança.

Este não é um jogo competitivo—ninguém sai, ninguém perde, e todos se divertem!

**Material:** almofadas, som.



## DANÇA DAS ALMOFADAS PARA CRIANÇA COM BAIXA VISÃO



### ✓ **Variação das almofadas:**

Utilize almofadas de cores contrastantes em relação ao chão para facilitar a visualização. Se necessário, escolha almofadas com texturas diferentes para que a criança possa identificá-las pelo tato.

Caso a criança tenha dificuldades em enxergar os objetos no chão, pode-se marcar a área ao redor das almofadas com fita adesiva colorida ou tapetes antiderrapantes para delimitar o espaço.

### ✓ **Sinalização sonora:**

Para ajudar a criança a se orientar, um adulto ou colega pode bater palmas ou usar um chocalho perto da almofada mais próxima quando a música parar, indicando onde ela deve sentar-se.

Outra opção é utilizar sons diferenciados, como um apito curto ou um instrumento musical (como um tambor) para marcar o momento em que as crianças devem procurar uma almofada.

### ✓ **Inclusão e diversão para todos:**

Permita que a criança com baixa visão toque e explore as almofadas antes da brincadeira, para que ela se familiarize com o formato e a disposição delas no espaço.

Mantenha o caráter colaborativo e inclusivo, incentivando as crianças a se ajudarem e garantindo que todos participem sem exclusão.

**Material:** Almofadas de cores contrastantes e/ou texturas diferentes, som, fita adesiva colorida para demarcação (opcional), instrumentos musicais ou palmas para sinalização sonora.



## 12- CORRE CUTIA

**Vivência:** As crianças formam uma roda e sentam-se no chão, com exceção de uma, que fica do lado de fora com um objeto na mão. Essa criança corre ao redor da roda enquanto todos cantam:



**"Corre cutia, na casa da tia. Corre cipó, na casa da avó.  
Lencinho na mão, caiu no chão. Moça bonita, do meu coração."**

**Ao final, a criança de fora pergunta:**

**Posso jogar?**

**Pode!**

**Ninguém vai olhar?**

**Não!**



Nesse momento, as crianças na roda abaixam a cabeça e cobrem os olhos com as mãos. A criança de fora coloca o objeto atrás de uma das crianças sentadas. Assim que essa criança percebe, anuncia em voz alta o próprio nome e inicia um pega-pega com quem colocou o objeto. A criança com o objeto é o pegador, e o lugar vazio na roda é o pique. Quem perder ocupa o lugar vazio, e a brincadeira recomeça quantas vezes desejarem.

**Material:** pedaço de tecido (TNT) .



## CORRE CUTIA PARA CRIANÇA COM PARALISIA CEREBRAL

### ✓ **Formação da roda :**

Se a criança tiver dificuldade para se sentar no chão, ela pode permanecer em uma cadeira ou cadeira de rodas, mantendo-se integrada ao grupo.

Caso tenha limitações motoras para pegar o objeto rapidamente, pode-se permitir que ela peça ajuda a um colega para iniciar o pega-pega ou optar por uma versão diferente da brincadeira.

### ✓ **Variação inclusiva:**

Se a criança tiver mobilidade reduzida e não conseguir correr, uma alternativa é que ela passe o objeto discretamente para trás de um colega ao invés de correr ao redor da roda.

Outra opção é que ela se mova com o auxílio de um colega ou utilize um carrinho adaptado para ajudá-la a circular pela roda de forma segura.

Se a mobilidade for muito restrita, a brincadeira pode ser adaptada para um jogo de adivinhação: a criança de fora entrega o objeto a alguém, e os demais devem descobrir quem recebeu.

**Material:** Utilize um objeto de fácil manipulação, como um lenço colorido, um saquinho de tecido ou até um objeto sonoro (como um chocalho) para facilitar a identificação tátil ou auditiva.



## 13- COELHINHO SAI DA TOCA

**Vivência:** Divida as crianças em grupos de três: duas delas ficam de mãos dadas, formando uma toca, e a terceira fica no meio, representando o coelho. Espalhe essas tocas pelo local da brincadeira e deixe duas ou mais crianças sem toca, posicionadas no centro da área.

Quando tudo estiver pronto, alguém diz: "Coelhinho, sai da toca!" e todos os "coelhos" devem trocar de toca. As crianças que estão no centro tentam ocupar as tocas vazias enquanto os outros procuram uma nova. Quem ficar sem toca vai para o centro, e a brincadeira recomeça.





## COELHINHO SAI DA TOCA PARA CRIANÇA CADEIRANTE

### ✓ **Formação das tocas:**

Em vez de formar as tocas com crianças de mãos dadas, as "tocas" podem ser representadas por círculos marcados no chão com fita colorida, bambolês ou cones, facilitando o acesso da cadeira de rodas.

Outra opção é que as crianças que formam as tocas fiquem com os braços estendidos ou segurando fitas para sinalizar onde está a toca, deixando espaço para a movimentação da criança cadeirante.

### ✓ **Troca de tocas:**

A criança cadeirante pode se deslocar entre os espaços ao comando "Coelhinho, sai da toca!", movimentando-se para encontrar uma nova toca.

Se necessário, pode-se dar um tempo um pouco maior para que todas as crianças, incluindo a cadeirante, consigam se movimentar de forma equilibrada.

### ✓ **Variação para diferentes níveis de mobilidade:**

Se a criança tiver dificuldade para manobrar rapidamente a cadeira, pode-se permitir que um colega a ajude a encontrar uma nova toca, tornando a brincadeira mais colaborativa.

Também pode ser usado um sinal sonoro ou visual para indicar quando a troca deve acontecer, ajudando todas as crianças a reagirem ao mesmo tempo.

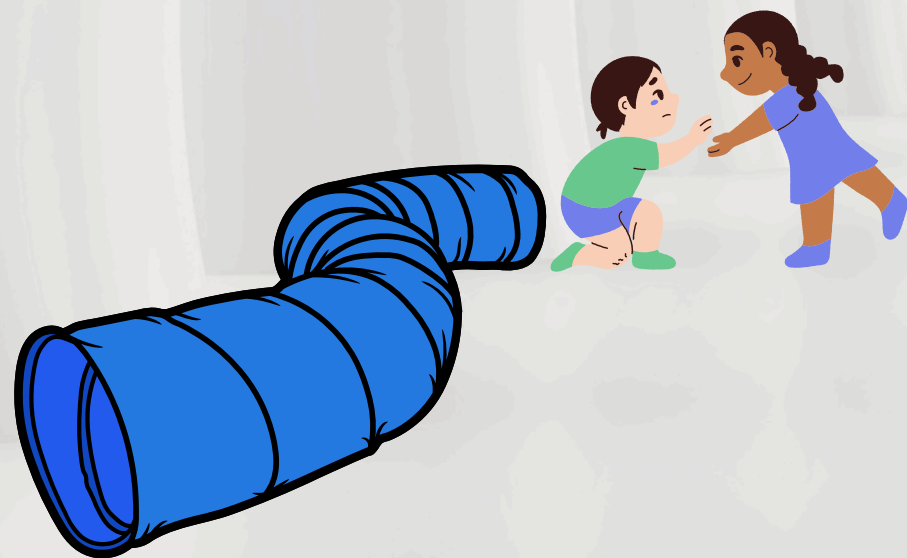
**Material:** Fita colorida para demarcar as tocas, bambolês ou cones para criar espaços acessíveis.

## 14- TÚNEL SECRETO

**Vivência:** A brincadeira do túnel pode ser feita com diferentes materiais, como caixas de papelão, cadeiras, colchões ou tapetes. O objetivo é atravessar o túnel de diversas formas, como engatinhando, arrastando-se ou equilibrando-se.

**Variação:** Brincar de "esconde-esconde" dentro do túnel, tornando a atividade mais lúdica e interativa. Realizar uma corrida divertida, desafiando as crianças a atravessarem o túnel o mais rápido possível, respeitando seus limites e incentivando a participação de todos.

**Material:** Caixas de papelão, cadeiras, colchões ou outros elementos que possam formar o túnel.



## TÚNEL SECRETO PARA UMA CRIANÇA QUE FALA ESPANHOL

**Vivência:** A brincadeira do túnel pode ser realizada com diferentes materiais, como caixas de papelão, cadeiras, colchões ou tapetes. O objetivo é atravessar o túnel de diversas formas, como engatinhando, arrastando-se ou equilibrando-se.

### **Variação:**

Para facilitar a compreensão, o adulto pode utilizar gestos e demonstrações visuais ao explicar a atividade.

Se houver crianças que falam português e espanhol, incentive a interação para que aprendam palavras uns com os outros.

Durante a brincadeira, use palavras-chave em espanhol, como:

Túnel – "Túnel"

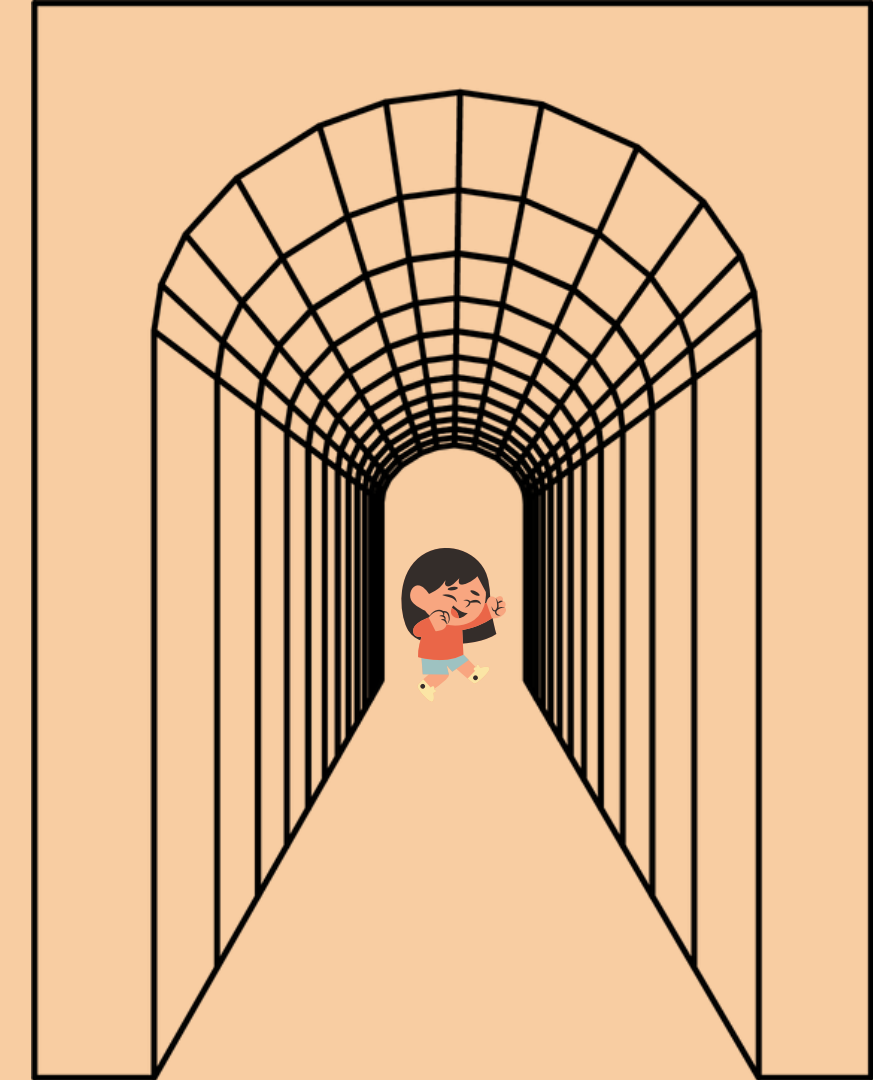
Engatinhar – "Gatear"

Esconde-esconde – "Escondite"

Rápido! – "¡Rápido!"

Muito bem! – "¡Muy bien!"

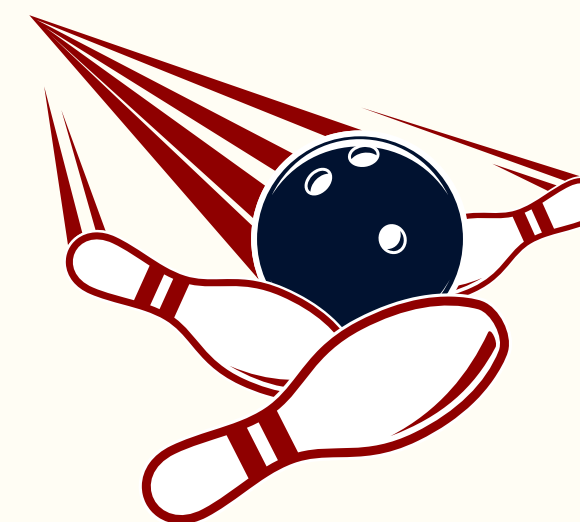
**Material:** Caixas de papelão, cadeiras, colchões ou outros elementos que possam formar o túnel.



## 15- BOLICHE DIVERTIDO

**Vivência:** O boliche é um jogo divertido em que o objetivo é derrubar pinos com uma bola. Para isso, utilizam-se garrafas plásticas com água colorida como pinos e bolas menores e leves, como as de borracha, para o arremesso. As crianças podem rolar a bola com as mãos ou empurrá-la suavemente, caso ainda não consigam realizar o movimento tradicional de arremesso. A brincadeira consiste em uma pontuação lúdica, na qual a criança conta quantos pinos derrubou e comemora cada acerto.

**Material:** Garrafas plásticas ou cones coloridos como pinos, bola de borracha, fita adesiva para delimitar o espaço.



## BOLICHE DIVERTIDO PARA CRIANÇA COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

### ✓ **Organização visual e previsibilidade:**

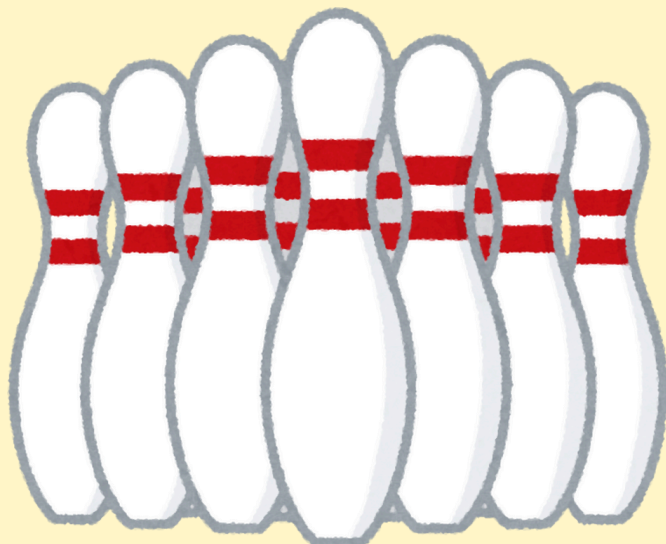
Use marcas no chão com fita colorida para indicar onde a criança deve ficar ao jogar a bola. Criar um cartaz com imagens ou ilustrações das etapas do jogo pode ajudar na compreensão.

### ✓ **Estímulo sensorial ajustado:**

Se a criança for sensível a sons, pode-se encher os pinos com areia ou outro material que reduza o barulho ao cair. Caso goste de estímulos visuais, usar água colorida nos pinos pode tornar a experiência mais envolvente.

✓ **Possibilidade de jogar em duplas:** Para incentivar a interação social, a criança pode jogar com um colega, revezando-se nos arremessos.

**Material:** Garrafas plásticas ou cones coloridos como pinos, bola de borracha, fita adesiva para delimitar o espaço, cartaz com instruções visuais (se necessário).



## 16- SIGA O CAPOEIRA

**Vivência:** Todos(as) fazem o que o(a) “capoeira” mandar, dentro da proposta “formas de deslocamento”. É importante que todas as crianças vivenciem a função de “capoeira”. Utilizando Caranguejinho, sapo, macaquinho, coelhinho, aranha, cobrinha, ginga.



### SIGA O CAPOEIRA PARA CRIANÇA CADEIRANTE

#### **Caranguejinho:**

- Crianças cadeirantes (um adulto ou colega) podem empurrar a cadeira para trás com os braços, simulando um movimento de recuo lateral, como um caranguejo.

#### **Sapo:**

- Em vez de saltar, cadeirantes podem empurrar a cadeira em pequenos impulsos curtos para frente, com braços flexionados como se estivessem prontos para pular.

#### **Macaquinho:**

- Braços levantados, fazendo gestos de balançar ou se coçar, enquanto movimenta a cadeira de um lado para o outro em zigue-zague.

#### **Coelhinho:**

- Movimento contínuo para frente com pequenas pausas e batidinhas com as mãos no colo, simulando o pulo do coelho.

#### **Aranha:**

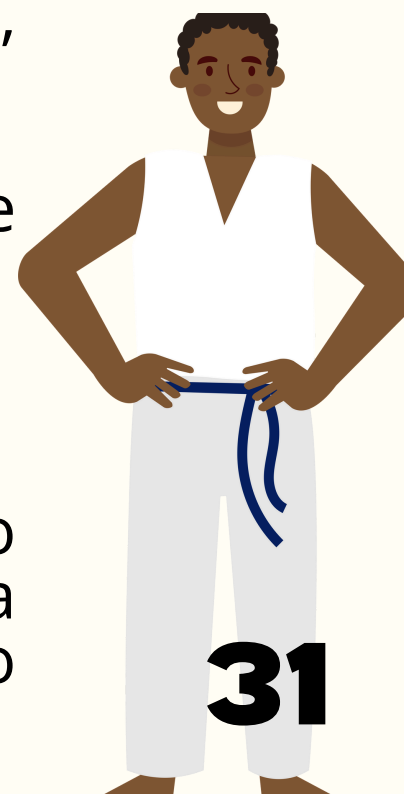
- Movimentos de dedos agitados sobre as rodas, enquanto a cadeira se move lentamente para frente ou em círculos, imitando o andar da aranha.

#### **Cobrinha:**

- Movimentos em “S” com a cadeira, indo para os lados como se deslizesse.

#### **Ginga (Capoeira):**

- Movimento de balanço com o tronco para os lados, com a cadeira parada ou se movimentando suavemente em ritmo de ginga, com expressão corporal dos braços. Permita em que o(a) capoeira possa propor um movimento para os colegas imitarem — isso empodera a criança cadeirante como líder da brincadeira.



# 17- ESTÁTUA CAPOEIRA

**Vivência:** Ao som do pandeiro as crianças começam a gingar e fazer golpes de capoeira. Quando a música parar, o(a) professor(a) fala “ESTÁTUA CAPOEIRA”. Todos(as) devem ficar parados(as) em movimentos e golpes de capoeira (ginga, martelo, benção, bananeira com a cabeça no chão, ponte, meia lua de compasso etc.).

**Material:** Pandeiro.



# ESTÁTUA CAPOEIRA PARA CRIANÇA COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

Antes da atividade, explique com clareza e de forma visual e verbal como será a brincadeira. Use frases simples como:  
"Quando o pandeiro tocar, a gente faz capoeira. Quando ele parar e eu disser 'Estátua Capoeira', todos param como estátua!"

Utilize cartões ilustrados dos movimentos (ex: ginga, martelo, benção) para facilitar a compreensão e antecipação.

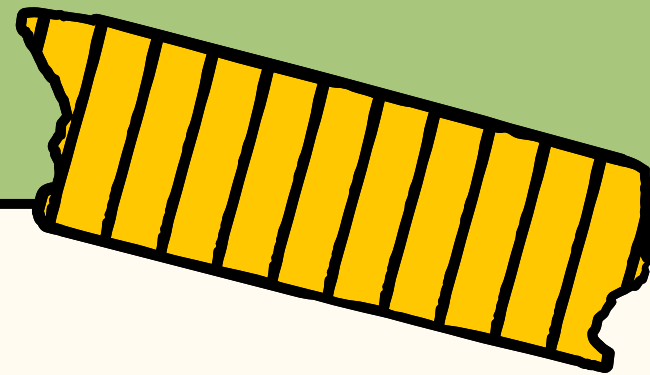
Adapte o som do pandeiro conforme a sensibilidade auditiva da criança (volume baixo ou uso de protetores auriculares). Avise antes de tocar o instrumento.

Inclua um cartaz visual com o comando "Estátua Capoeira" e combine a fala com gestos (ex: gesto de "pare").  
Permita que a criança observe colegas ou siga um "modelo amigo" para saber o que fazer.

**Materiais:** Pandeiro com som suave, cartões visuais dos golpes e do comando, tapete ou espaço delimitado (para organização e segurança).



# Considerações



Diante da ampla diversidade de conteúdos presentes na Educação Física, este material didático foi desenvolvido para apresentar jogos e brincadeiras sob uma perspectiva inclusiva, considerando as características e particularidades das crianças da Educação Infantil.

Esperamos que este material sirva como uma fonte de inspiração para educadores, incentivando a criação de práticas pedagógicas que respeitem e valorizem a diversidade. Nosso objetivo é evidenciar o potencial da educação inclusiva, independentemente da área, promovendo um ambiente lúdico, criativo, coletivo e estimulante na Educação Infantil.

Ao proporcionar um ambiente lúdico e acessível, contribuímos para a construção de uma educação mais equitativa, na qual todas as crianças tenham a oportunidade de brincar, aprender e se desenvolver plenamente.

# SOBRE AS AUTORAS



**Audiodescrição:** fotografia vertical com uma parede branca ao fundo uma mulher jovem, cor parda, cabelo escuro, médio e encaracolados, abaixo da linha dos ombros, com sorriso no rosto, usando blusa preta.

## **Aline Cordeiro dos Santos**

Bacharel em Administração pela Universidade Federal de Uberlândia (Campus do Pontal). Desenvolveu projetos de iniciação científica PIBIC/CNPQ/UFU, projetos de extensão PIEEX/ PEIC.

Integrou ao Núcleo de Estudos em Organizações (NEORG). Participa desde abril de 2023 do Grupo de Estudos e Pesquisas Inclusão Social - GEPIS. Licenciada em Educação Física pelo Centro Universitário Claretiano e Pedagoga pela Universidade Cidade de São Paulo. Especialista em Educação Física Infantil, Gestão Escolar e Ensino Superior. Mestra em Educação Inclusiva (Mestrado profissional - Educação Inclusiva (PROFEI) -Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente. Instrutora de capoeira. Atua como docente na rede municipal de Bady Bassitt/SP.

# SOBRE AS AUTORAS



**Audiodescrição:** fotografia vertical com uma construção em tons claros (branco e salmão) e árvores ao fundo de uma mulher branca de meia idade, cabelo escuro, médio e liso, abaixo da linha dos ombros, com sorriso no rosto, usando óculos de armação retangular, fina e preta e blusa e jaqueta azuis.

## **Maria Candida Soares Del-Masso**

Docente e Pesquisadora - UNESP. Editora-Chefe da Revista InFor - Coordenadora Editorial na Coordenadoria de Desenvolvimento Profissional e Práticas Pedagógicas - CDeP3/UNESP <https://www2.unesp.br/portal#!/cdep3> Líder do Grupo de Estudos e Pesquisas em Inclusão Social (GEPIS/CNPq). Membro do Grupo de Estudos em Auto-Organização e do Seminários Interdisciplinares CLE - Desigualdade Econômica e Social do Centro de Lógica, Epistemologia e História da Ciência da Unicamp. Docente do Programa de Mestrado Profissional PROEF Educação Física em Rede Nacional. Docente do Mestrado Profissional em Educação Inclusiva Profei/UNESP Docente Formadora do Curso de Graduação em Pedagogia a Distância UAB IBILCE UNESP ORCID.ORG / 0000-0003-2573-437X. Membro do Conselho Editorial da Revista Revincluso/UFABC .



**FORMAÇÃO ACADÊMICA:** Doutorado em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (1995-2000). Mestrado em Educação Especial pela Universidade Federal de São Carlos, SP (1988-1993). Master of Science - Rehabilitation Administration Services Program - Rehabilitation Institute - Southern Illinois University at Carbondale - USA (1983-1984). Especialização em Reabilitação Profissional - Área Avaliação Profissional pela Faculdade de Ciências - UNESP, Bauru, SP (1982). Especialização em Reabilitação Profissional - Área Aconselhamento em Reabilitação pela Faculdade de Ciências - UNESP, Bauru, SP (1981). Especialização em Logoterapia Aplicada à Educação pela Sociedade Brasileira de Logoterapia (1998-2000). Graduação em Serviço Social pela Faculdade de Serviço Social, da Instituição Toledo de Ensino de Bauru, SP (1977-1980). Curso-técnico-profissionalizante em Supervisor de Segurança do Trabalho pela Fundação Jorge Duprat Figueiredo de Segurança e Medicina do Trabalho - FUNDACENTRO (1980-1981).

**ATIVIDADE PROFISSIONAL:** Diretora e Vice-Diretora da Faculdade de Filosofia e Ciências, Unesp campus de Marília (2003-2008). Assessora junto à Pró-Reitoria de Extensão Universitária da Unesp (2009-2012). Assessora de Presidência da Fundação Editora da Unesp e implantação do Projeto Livraria UNESP Móvel (2013-2016). Coordenadora Adjunta junto à Capes do Programa de Mestrado Profissional PROEF Educação Física em Rede Nacional (2018-2024). Vice-Coordenadora do Programa de Mestrado Profissional PROEF Educação Física em Rede Nacional - UNESP (2018-2024). Diretora de Difusão Editorial da Associação Brasileira de Editoras Universitárias ABEU (2013-2014). Docente Aposentada do Departamento de Educação Especial da Faculdade de Filosofia e Ciências, UNESP, campus de Marília (1989-2017). Coordenadora da Universidade Aberta à Terceira Idade UNATI Núcleo Local de Marília/SP (1995-2011). Coordenadora da Universidade Aberta à Terceira Idade UNATI Núcleo Central PROEX Unesp (2005-2017).

**TEMAS DE ESTUDO:** Educação. Educação Especial e Inclusiva. Educação a Distância. Metodologia da Pesquisa Científica. Reabilitação Profissional. Formação de Professores. Envelhecimento da Pessoa com Deficiência (Fonte: Currículo Lattes).

## REFERÊNCIAS

SANTOS, Aline Cordeiro dos. **ESTUDO SOBRE A CULTURA CORPORAL DO MOVIMENTO JUNTO ÀS CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA NAS ESCOLAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE UMA CIDADE DO INTERIOR DO ESTADO DE SÃO PAULO:** percepção das monitoras. Orientadora: Maria Candida Soares Del-Masso. 2025. 120fls. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Inclusiva - PROFEI) – Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Estadual Paulista - UNESP, Presidente Prudente - SP, 2025.

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

VENÂNCIO, W. L. **Ensino Lúdico da Capoeira no Ensino Fundamental:** análise de uma proposta realizada nas aulas de Educação Física. 2024. 4 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional - ProEF) - Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, Universidade Federal de São Carlos. São Carlos-SP, 2024.

### Indicação de Outros(as) Jogos e Brincadeiras:

<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=173>

<https://www.ppgtpc.propesp.ufpa.br/ARQUIVOS/documentos/cartilha%20pdf%20%20Potencialiades%20do%20beb%C3%AA.pdf>

<https://saojoaquimdabarra.sp.gov.br/DownloadServlet?id=fpqaavgwhaskd7hn13acf4pom9qe2k71>

[https://www.youtube.com/watch?v=A\\_6gE4TxVus](https://www.youtube.com/watch?v=A_6gE4TxVus)

<https://leiturinha.com.br/blog/confira-20-brincadeiras-para-bebes/>

Schimith, Talila. Jogos e brincadeiras das famílias / Talila Schimith ; orientadora: Andresa de Souza Ugaya. - Bauru : UNESP, 2020 44 f.



cordeiro.santos@unesp.br

Material didático criado com o canva.com

