



# Mapeamento em ação

Um Jogo de InterAÇÃO na Educação Física para o PROEJA



2025

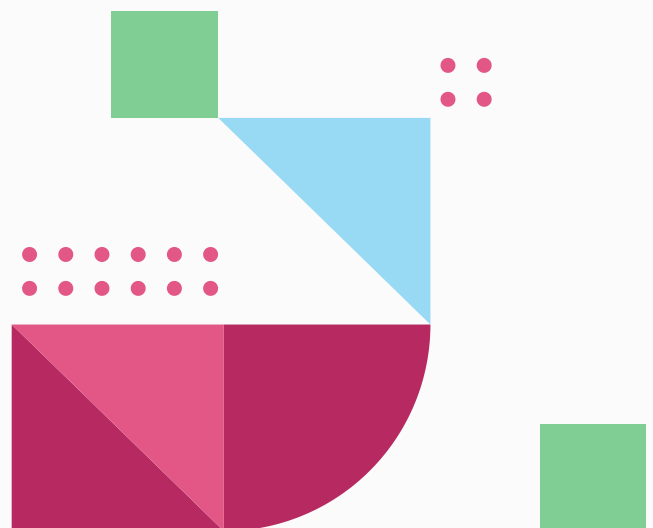


# Mapeamento em ação

Um Jogo de InterAÇÃO na Educação Física para o PROEJA

1ª edição

Camila da Silva Aragão  
Gabriela Dias Bevilacqua



2025

COLÉGIO PEDRO II  
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA,  
EXTENSÃO E CULTURA  
BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER  
CATALOGAÇÃO NA FONTE

A659 Aragão, Camila da Silva

Mapeamento em ação : um jogo de InterAÇÃO na educação física para o PROEJA / Camila da Silva Aragão, Gabriela Dias Bevilacqua. – 1. ed. – Rio de Janeiro: Imperial Editora, 2025.

22 p.

Bibliografia: p. 11.

ISBN: 978-65-5930-241-3.

1. Educação física - Estudo e ensino. 2. Educação física escolar. 3. Projeto político-pedagógico. 4. PROEJA. 5. Cultura corporal. 6. Abordagem crítico-superadora. 7. Formação integral. I. Bevilacqua, Gabriela Dias. II. Colégio Pedro II. III. Título.

CDD 613.7

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7: 5692.



## RESUMO

Este material é parte da minha pesquisa realizada no Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT) no Colégio Pedro II, intitulada EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: CONTRIBUIÇÕES PARA UMA FORMAÇÃO HUMANA INTEGRAL NO PROEJA POR MEIO DA CULTURA CORPORAL.

O Jogo “Mapeamento em Ação” constitui-se como um convite à escuta sensível, ao planejamento coletivo e à construção de uma Educação Física escolar que valoriza a cultura corporal como expressão da identidade, do pertencimento e da emancipação humana. Ao tornar visíveis as vozes e os corpos muitas vezes silenciados nos espaços escolares, o jogo assume seu papel como instrumento pedagógico, político e cultural, contribuindo para uma aproximação da disciplina com os princípios de uma formação humana integral.

Inspirado na abordagem crítico-superadora, este material parte do princípio de que a Educação Física pode e deve contribuir para que os estudantes se reconheçam como sujeitos históricos, ativos, capazes de refletir sobre sua realidade e transformá-la.

Espero que este jogo possa ser vivido como uma experiência coletiva, prazerosa e transformadora. Que ele abra espaço para o diálogo, o respeito e a escuta. Que ajude a construir um ensino mais justo, mais humano e mais próximo da realidade de quem está todos os dias no chão da escola.

Palavras-chave: Cultura Corporal, Formação Humana Integral, mapeamento.

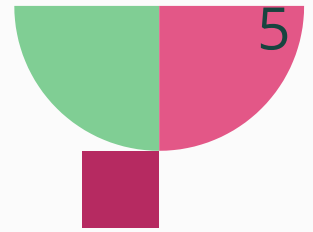




# SUMÁRIO

<b>1 APRESENTAÇÃO AO ESTUDANTE DO PROEJA</b>	<b>05</b>
<b>2 OBJETIVOS DO JOGO</b>	<b>07</b>
2.1 OBJETIVOS DO JOGO PARA O ESTUDANTE	07
2.2 OBJETIVOS DO JOGO PARA O PROFESSOR	07
<b>3 JOGO MAPEAMENTO EM AÇÃO</b>	<b>08</b>
3.1 ORIENTAÇÕES PARA O JOGO	08
3.2 AS CARTAS DO JOGO	09
<b>4 PAPEL DO PROFESSOR NO JOGO</b>	<b>10</b>
<b>5 REFERÊNCIAS</b>	<b>11</b>
<b>APÊNDICE A - CARTAS</b>	<b>12</b>
CARTAS CULTURA EM MOVIMENTO	12
CARTAS CULTURA EM TRAÇOS	14
CARTAS REFLEXÕES CULTURAIS	16
<b>APÊNDICE B - FICHA DE REGISTRO DO PROFESSOR</b>	<b>18</b>





# 1 APRESENTAÇÃO AO ESTUDANTE DO PROEJA

## 1.1 A Educação Física no PROEJA e o Mapeamento Corporal

### **Ao se falar em Educação Física, o que vem à sua mente?**

Estudante, o que você precisa saber:

A Educação Física é muito mais do que apenas praticar esportes ou fazer exercícios. Ela envolve o conhecimento do corpo, do movimento, e de como esses se relacionam com as diversas culturas e realidades sociais.

### **Nossa Metodologia**

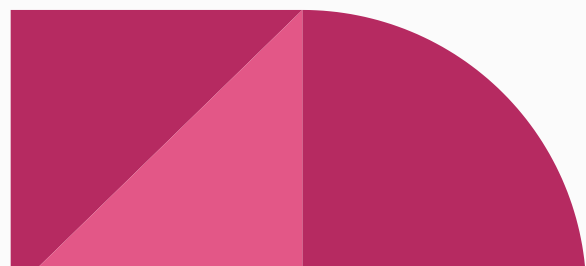
Um dos principais pilares da nossa metodologia é o mapeamento da cultura corporal. Durante as aulas, vamos explorar diferentes manifestações da dança, do esporte, dos jogos, das lutas, das ginásticas, dentre outras práticas corporais.

### **A Educação Física no PROEJA**

- Integra cultura e educação: ao mapear a cultura corporal, conseguimos fazer com que as aulas se conectem com a sua realidade;
- Desenvolve a reflexão crítica: ao questionar as práticas e os valores que sustentam certos movimentos culturais, você pode repensar as ideias que formam a sociedade.

### **O Que Esperamos de Você?**

- Participação ativa: traga suas vivências, suas ideias e seus conhecimentos para as nossas aulas
- Reflexão sobre sua prática: não basta só praticar; é importante pensar sobre o que essas práticas representam e como podem ser ressignificadas.
- Colaboração com os colegas: respeitar e compartilhar experiências para enriquecer o aprendizado coletivo.





## Você Sabia?

- Você sabia que a Educação Física vai além do exercício físico? Ela também envolve questões sociais, culturais e históricas. Quando você dança, joga ou pratica esportes, você está vivenciando manifestações culturais que falam muito sobre a sua comunidade e o mundo ao seu redor;
- Você sabia que o mapeamento da cultura corporal pode ajudar a entender melhor as suas próprias vivências? Ao refletir sobre as práticas corporais que você já conhece – como danças e brincadeiras populares – você pode descobrir como esses movimentos fazem parte da sua identidade cultural.

## Por que isso é importante para você?


No PROEJA, defendemos uma formação que integra as dimensões do trabalho, da cultura e da ciência como pilares centrais para o desenvolvimento humano. Isso significa que buscamos uma educação que não apenas ensine conteúdos isolados, mas que ajude cada um de vocês a compreender o mundo de forma crítica e conectado à realidade.

Nas aulas de Educação Física, essa perspectiva nos leva a enxergar o corpo e o movimento não apenas como habilidades motoras, mas como expressões culturais e históricas. Cada gesto que fazemos, cada prática corporal que vivemos, seja um jogo, uma dança, um esporte ou uma brincadeira, traz consigo uma história, um significado e uma relação com o meio em que vivemos. Nosso desafio aqui é mapear essas vivências e entender como elas se relacionam com a formação humana integral, nosso maior objetivo.

## Qual a melhor forma de fazer isso?

Escolhemos um caminho mais lúdico e dinâmico, através do Mapeamento em Ação. Esse jogo nos permite experimentar, interagir, compartilhar experiências e pensar criticamente sobre a cultura corporal.

Você será convidado a refletir sobre:

- Quais danças, jogos, esportes, lutas você já conhece ou já praticou em sua vida?
  - Como essas manifestações culturais se conectam com sua história e com a comunidade onde você vive?
  - Como as diferentes práticas corporais podem contribuir para a sua formação como cidadão crítico, responsável e ativo na sociedade?
- 

## 2 OBJETIVOS DO JOGO



### 2.1 Objetivo do Jogo para o Estudante

Explorar e compartilhar suas experiências corporais, conhecer novas práticas e refletir criticamente sobre a cultura corporal em sua vida e sociedade. Através da experimentação e do diálogo, o estudante desenvolverá uma maior consciência sobre a diversidade das manifestações corporais reconhecendo sua importância histórica, social e cultural. O jogo visa a troca de saberes, fortalecendo o protagonismo do estudante no PROEJA na construção coletiva do conhecimento.

### 2.2 Objetivo do Jogo para o Docente

Mapear as vivências e conhecimentos corporais dos estudantes do PROEJA, de forma lúdica, promovendo o diálogo e a descoberta de novas práticas da cultura corporal. Esse mapeamento permitirá identificar potencialidades, desafios e desigualdades no acesso às práticas corporais.

A ideia central do jogo é promover debates críticos sobre o papel do corpo na sociedade, as influências culturais nas práticas corporais, acesso ao esporte e lazer, e a relação entre corpo e sociedade. A partir dos registros encontrados, o professor poderá ajustar suas práticas pedagógicas e a necessidade de uma educação física que valorize o protagonismo dos estudantes de modo a contribuir para uma Formação Humana Integral.

## 3 JOGO MAPEAMENTO EM AÇÃO

### 3.1 Orientações para o Jogo

#### PREPARAÇÃO

Os estudantes devem ser divididos em equipes com no mínimo 3 e no máximo 6 estudantes a depender do quantitativo da turma.

#### MATERIAIS



Cartas divididas em três categorias (APÊNDICE A);



Cronômetro;



Papel e caneta;



Ficha de Registro do Professor (APÊNDICE B).

#### COMO JOGAR

- Um jogador da equipe compra uma carta e deverá responder, representar ou criar (movimento corporal ou desenho) ou ainda dar um comando à sua equipe conforme a indicação na carta.
- Sua equipe terá 1 minuto para responder, adivinhar (a representação ou o desenho) ou atender ao comando.
- O jogo segue até que todos os estudantes tenham participado pelo menos de uma rodada ou ainda que todas as cartas sejam usadas ou por um tempo pré-definido pelo professor.

## 3.2 As Cartas do Jogo



### REFLEXÕES CULTURAIS

Estimulam os estudantes a refletirem e compartilharem suas vivências, identidades e o impacto da cultura corporal na sociedade. Proporcionam momentos de debate e troca de experiências.

### CULTURA EM MOVIMENTO

Propõem a experimentação e vivência de gestos através das práticas corporais. Busca-se valorizar a diversidade cultural.

### CULTURA EM TRAÇOS

Desafiam os estudantes a representar graficamente elementos da cultura corporal conforme seus conhecimentos prévios.



## 4 O PAPEL DO PROFESSOR NO JOGO

O professor atua como mediador, oferecendo suporte e orientações.

O professor fará um registro das atividades realizadas para compor um diário do mapeamento da cultura corporal dos estudantes, destacando práticas, vivências e interesses revelados no jogo que servirão como estratégia pedagógica para o ensino da Educação Física e suas contribuições para uma formação humana integral.

“O jogo transforma o processo de mapeamento em uma experiência dinâmica e interativa, tornando a participação dos estudantes mais espontânea.”



## REFERÊNCIAS

DAOLIO, Jocimar. Os significados do corpo na cultura e as implicações para a educação física. Movimento, Porto Alegre, Ano 2, n. 2, p. 24-28, jun./1995. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/2184>. Acesso em: 06 abr. 2024.

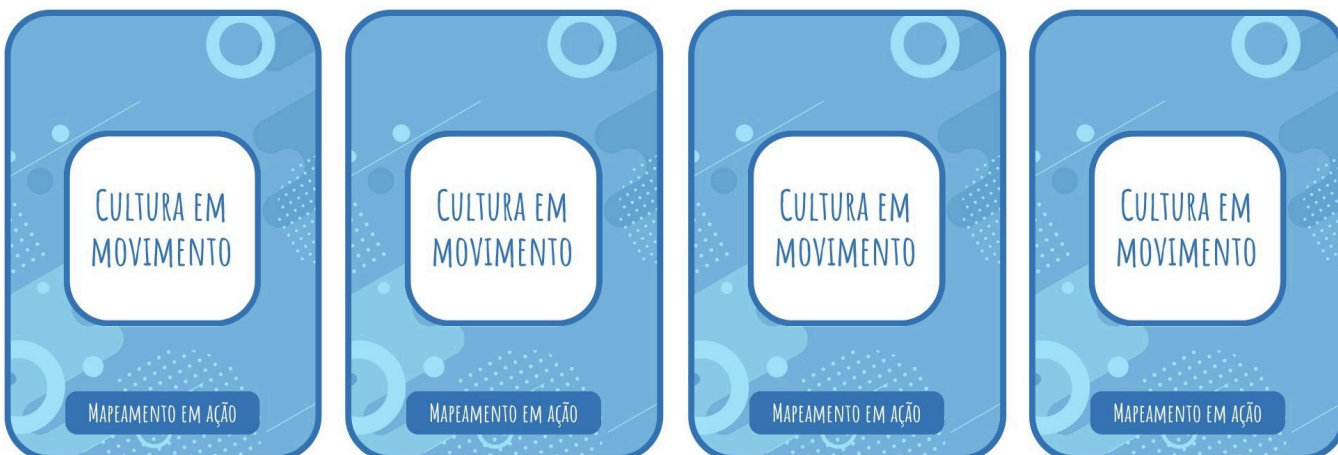
DARIDO, S. C. Educação Física na escola: questões e reflexões. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

DARIDO. S. C. Os conteúdos da Educação Física escolar: influências, tendências, dificuldades e possibilidades. Perspectivas em Educação Física Escolar, Niterói, v. 2, n. 1 (suplemento), 2001.

FREITAS, R. Produtos educacionais na área de ensino da capes: o que há além da forma? Educação Profissional e Tecnológica em Revista, Espírito Santos, v. 5, n. 2, p. 5-20, 2021. Disponível em: <https://ojs.ifes.edu.br/index.php/ept/article/view/1229>. Acesso em: 30 maio 2024.

# APÊNDICE A - CARTAS

## CARTAS CULTURA EM MOVIMENTO



**DANCE!**

SUA EQUIPE TENTARÁ ADIVINHAR.

Demonstre um movimento típico de uma dança da sua região.

**SE JOGUE!**

SUA EQUIPE TENTARÁ ADIVINHAR.

Imite um gesto característico de um esporte que você conheça.

**NOSTALGIA!**

TODA EQUIPE REALIZA O MOVIMENTO.

Mostre ou explique uma brincadeira tradicional que você jogava na infância.

**ENSINE!**

TODA EQUIPE REALIZA O MOVIMENTO.

Ensine ao grupo um movimento ou exercício que você aprendeu em algum momento da sua vida.

**SHHH!**

SUA EQUIPE TENTARÁ ADIVINHAR.

Simule uma cena ou situação em que o corpo é utilizado como comunicação, sem falar.

**ALONGUE-SE!**

TODA EQUIPE REALIZA O MOVIMENTO.

Demonstre um alongamento ou postura que você utiliza no dia a dia.

**VEM COMIGO!**

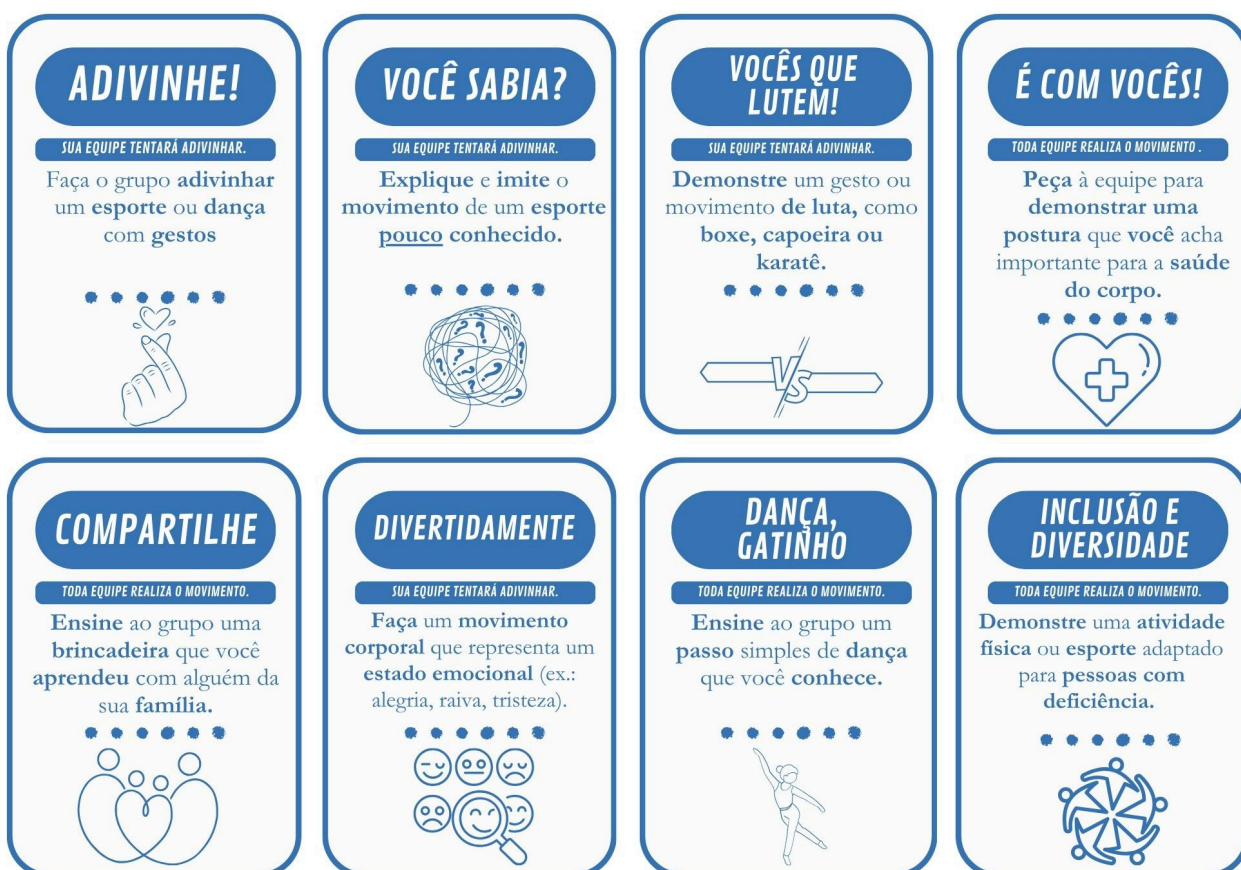
TODA EQUIPE REALIZA O MOVIMENTO.

Crie uma sequência de três movimentos e peça a sua equipe para repetir.

**AQUI TEM CULTURA!**

SUA EQUIPE TENTARÁ ADIVINHAR.

Realize um movimento ou gesto que represente uma festa cultural que você conheça.

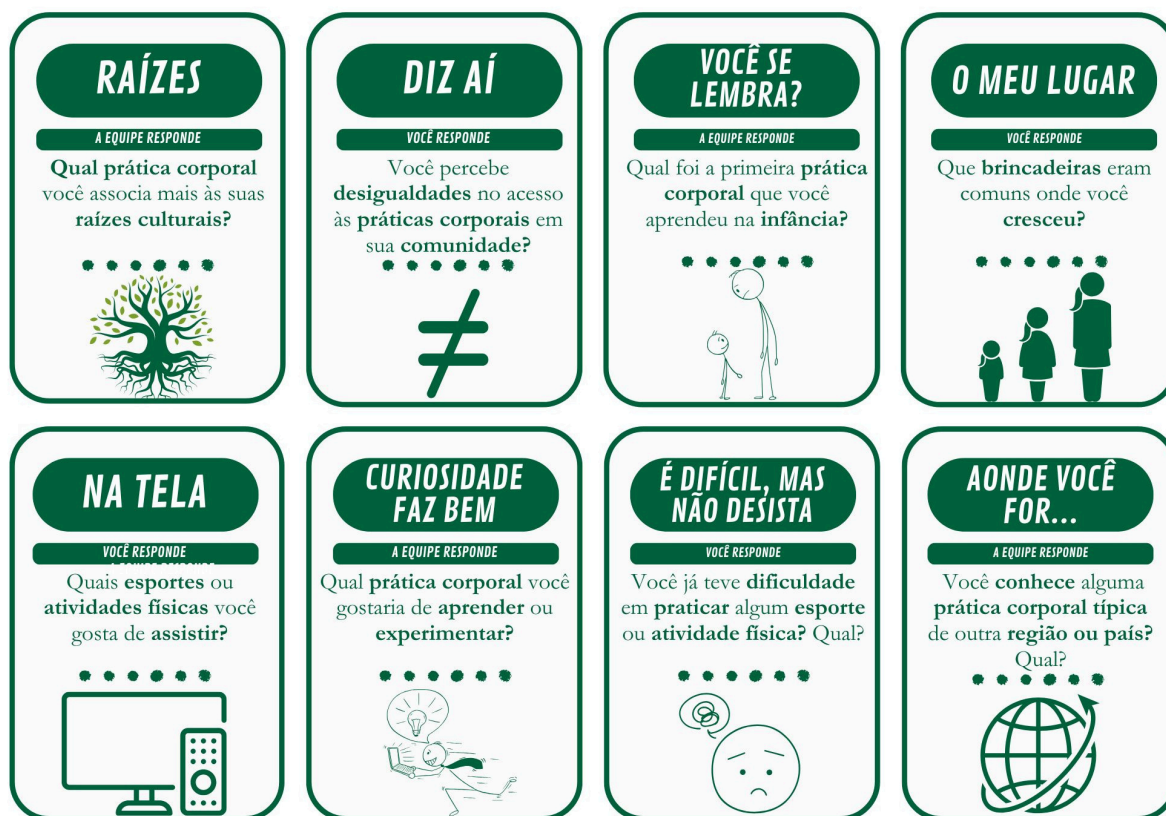


# CARTAS CULTURA EM TRAÇOS



<p>CULTURA EM TRAÇOS</p> <p>MAPEAMENTO EM AÇÃO</p>	<p>CULTURA EM TRAÇOS</p> <p>MAPEAMENTO EM AÇÃO</p>	<p>CULTURA EM TRAÇOS</p> <p>MAPEAMENTO EM AÇÃO</p>
<p><b>LUTA NO PAPEL</b></p> <p>SUA EQUIPE TENTARÁ ADIVINHAR.</p> <p>Crie um <b>desenho</b> que represente um <b>movimento corporal</b> típico de uma <b>luta</b> que você conheça.</p> <p>• • • • •</p> 	<p><b>DELINEANDO A DANÇA</b></p> <p>SUA EQUIPE TENTARÁ ADIVINHAR.</p> <p>Crie um <b>desenho</b> que represente um <b>movimento corporal</b> típico de uma <b>dança</b> que você conheça.</p> <p>• • • • •</p> 	<p><b>MOVIMENTOS EM TRAÇOS</b></p> <p>SUA EQUIPE TENTARÁ ADIVINHAR.</p> <p>Crie um <b>desenho</b> que represente uma <b>brincadeira popular</b> que você conheça.</p> <p>• • • • •</p> 

# CARTAS REFLEXÕES CULTURAIS





## APÊNDICE B

### FICHA DE REGISTRO DO PROFESSOR

Objetivo: Registrar as experiências dos estudantes em relação às manifestações culturais corporais exploradas no jogo "Mapeamento em Ação".

Durante ou após a aplicação do jogo, o professor deverá marcar as alternativas correspondentes às suas observações. Ao final, há espaços para observações abertas.

#### SEÇÃO 1: RECONHECIMENTO DAS PRÁTICAS CORPORAL

O grupo demonstrou reconhecer (ter conhecimento prévio sobre) as seguintes práticas corporais:

✓ Cartas – Cultura em Movimento

- Lutas e artes marciais
- Danças regionais tradicionais
- Brincadeiras populares da infância
- Práticas esportivas pouco conhecidas
- Alongamentos e posturas comuns do dia a dia
- Movimentos corporais característicos de esportes

✓ Cartas – Reflexões Culturais

- O corpo como ferramenta de expressão
- Impacto social e histórico das práticas corporais
- Relação entre práticas corporais e identidade cultural
- Desigualdade no acesso às práticas esportivas e culturais

✓ Cartas – Cultura em Traços

- Representação gráfica de movimentos corporais
- Capacidade de simbolizar práticas corporais através de desenho

Observação geral sobre o reconhecimento das práticas pelo grupo:

---



---

## SEÇÃO 2: VIVÊNCIA DE PRÁTICAS DA CULTURA CORPORAL

O grupo demonstrou já ter experiência ou prática anterior com:

- ✓ Cartas – Cultura em Movimento
- ( ) Danças culturais
- ( ) Jogos e brincadeiras tradicionais
- ( ) Lutas corporais (judô, boxe, capoeira etc.)
- ( ) Atividades físicas para bem-estar e saúde
- ( ) Esportes convencionais (futebol, vôlei, basquete etc.)
- ( ) Esportes menos praticados na escola (rugby, badminton etc.)

Observação sobre a vivência das práticas pelo grupo:

---



---

## SEÇÃO 3: RESISTÊNCIA OU DIFICULDADE NAS PRÁTICAS

O grupo demonstrou resistência ou desconforto em relação a:

- ✓ Cartas – Cultura em Movimento
- ( ) Práticas que envolvem dança
- ( ) Movimentos expressivos e teatrais
- ( ) Lutas ou esportes de contato físico
- ( ) Práticas esportivas não convencionais
- ( ) Jogos que exigem improvisação e criatividade
- ( ) Atividades físicas que exigem coordenação motora específica

- ✓ Cartas – Reflexões Culturais
- ( ) Representação do corpo como meio de comunicação
- ( ) Discussões sobre desigualdade no acesso ao esporte
- ( ) Reflexões sobre a importância da cultura corporal na identidade social

Observação sobre resistências ou dificuldades do grupo:

---



---

## SEÇÃO 4: INTERAÇÃO E PARTICIPAÇÃO NO JOGO

Durante o jogo, o grupo apresentou:

✓ Cartas – Cultura em Movimento

- Baixa participação, com resistência geral do grupo
- Maior facilidade em desafios de movimentação física
- Engajamento e participação ativa em todos os desafios
- Maior facilidade em desafios de adivinhação e reconhecimento
- Participação mediana, com alguns estudantes mais ativos que outros

✓ Cartas – Reflexões Culturais

- Participação pontual em debates
- Discussões críticas e aprofundadas
- Dificuldade em refletir sobre as práticas corporais

✓ Cartas – Cultura em Traços

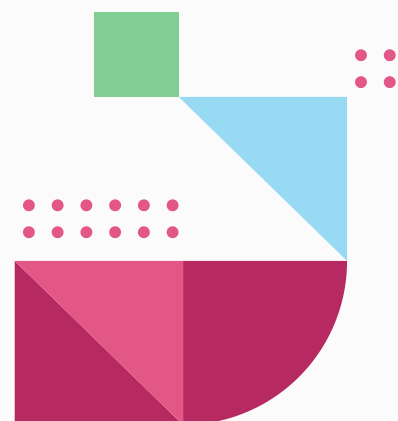
- Facilidade em representar graficamente práticas corporais
- Dificuldade em expressar-se visualmente através do desenho

Observação geral sobre a interação e participação no jogo:

---

---

---



## SEÇÃO 5: REFLEXÕES CULTURAIS EXPRESSAS PELO GRUPO

Durante o jogo, o grupo demonstrou compreender e refletir sobre:

✓ Cartas – Reflexões Culturais

- ( ) A relação entre práticas corporais e inclusão social
- ( ) Desigualdades no acesso às práticas esportivas e culturais
- ( ) O papel do corpo como forma de comunicação e expressão
- ( ) A importância da cultura corporal na identidade individual e coletiva
- ( ) A influência da cultura e do meio social nas manifestações corporais

Comentários sobre as reflexões e discussões do grupo:

---

---

## SEÇÃO 6: CONSIDERAÇÕES FINAIS DO PROFESSOR

Aspectos positivos observados no grupo:

---

---

Principais desafios identificados:

---

---

Sugestões para aprofundamento e ajustes nas aulas:

---

---

## ANÁLISE DOS RESULTADOS

- Se a maioria das marcações for em reconhecimento e vivência, os estudantes já possuem experiências consolidadas com a cultura corporal e então o currículo poderá ser mais aprofundado;
- Se houver muitas marcações em resistência e dificuldades, pode ser necessário adaptar a abordagem pedagógica para inclusão gradual de algumas práticas corporais;
- A seção de reflexões culturais ajudará a compreender o impacto dessas práticas corporais na formação crítica dos estudantes evidenciando como suas experiências com o corpo se relacionam com sua inserção social, suas condições de vida e suas possibilidades de transformação da realidade.

Desse modo, o mapeamento torna-se uma ferramenta não apenas diagnóstica, mas também formativa, contribuindo para a construção de uma Educação Física comprometida com a formação humana integral, que busca o desenvolvimento omnilateral dos sujeitos, por meio da integração dos aspectos físicos, cognitivos, afetivos e sociais, bem como para o fortalecimento de sua autonomia, criticidade e emancipação.