

Curriculo em **Ação**

EDUCAÇÃO FÍSICA

ENSINO FUNDAMENTAL
ANOS INICIAIS
CADERNO DO(A) PROFESSOR(A)

VOLUME 1



Programa de Enfrentamento à Violência contra Meninas e Mulheres da Rede Estadual de São Paulo

NÃO SE ESQUEÇA!

Buscamos uma escola cada vez mais acolhedora para todas as pessoas. Caso você vivencie ou tenha conhecimento sobre um caso de violência, denuncie.

Onde denunciar?

- Você pode denunciar, sem sair de casa, fazendo um Boletim de Ocorrência na internet, no site: <https://www.delegaciaeletronica.policiacivil.sp.gov.br>.
- Busque uma Delegacia de Polícia comum ou uma Delegacia de Defesa da Mulher (DDM). Encontre a DDM mais próxima de você no site <http://www.ssp.sp.gov.br/servicos/mapaTelefones.aspx>.
- Ligue 180: você pode ligar nesse número - é gratuito e anônimo - para denunciar um caso de violência contra mulher e pedir orientações sobre onde buscar ajuda.
- Acesse o site do SOS Mulher pelo endereço <https://www.sosmulher.sp.gov.br/> e baixe o aplicativo.
- Ligue 190: esse é o número da Polícia Militar. Caso você ou alguém esteja em perigo, ligue imediatamente para esse número e informe o endereço onde a vítima se encontra.
- Disque 100: nesse número você pode denunciar e pedir ajuda em casos de violência contra crianças e adolescentes, é gratuito, funciona 24 horas por dia e a denúncia pode ser anônima.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação

Currículo em Ação

CADERNO DO PROFESSOR

EDUCAÇÃO FÍSICA

**ENSINO FUNDAMENTAL
ANOS INICIAIS**

**1º
SEMESTRE**

Governo do Estado de São Paulo

Governador

Rodrigo Garcia

Vice-Governador

Hubert Alquéres

Secretária Executiva

Ghisleine Trigo Silveira

Chefe de Gabinete

Fabiano Albuquerque de Moraes

Coordenadora da Coordenadoria Pedagógica

Viviane Pedroso Domingues Cardoso

Presidente da Fundação para o Desenvolvimento da Educação

Nourival Pantano Júnior

SUMÁRIO

Introdução	4
1º Ano.....	11
1º Bimestre	12
Situação de Aprendizagem 1	13
Situação de Aprendizagem 2.....	32
2º Bimestre	40
Situação de Aprendizagem 3.....	40
2º Ano.....	57
1º Bimestre	58
Situação de Aprendizagem 1	59
2º Bimestre	79
Situação de Aprendizagem 2.....	79
3º Ano.....	101
1º Bimestre	102
Situação de Aprendizagem 1	103
Situação de Aprendizagem 2.....	122
2º Bimestre	129
Situação de Aprendizagem 3.....	129
Situação de Aprendizagem 4.....	144
4º Ano.....	153
1º Bimestre	154
Situação de Aprendizagem 1	155
Situação de Aprendizagem 2.....	168
2º Bimestre	180
Situação de Aprendizagem 1	181
Situação de Aprendizagem 2.....	192
5º Ano.....	205
1º Bimestre	206
Situação de Aprendizagem 1	207
2º Bimestre	252
Situação de Aprendizagem 1	252

INTRODUÇÃO

Caro professor,

É grande a satisfação de compartilhar a responsabilidade de uma educação de qualidade com todos os profissionais da rede pública e toda a comunidade escolar. O material que você tem em mãos foi elaborado para subsidiar suas ações que serão desenvolvidas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Esse material está organizado em Situações de Aprendizagem, que contemplam o desenvolvimento das Unidades Temáticas: brincadeiras e jogos, esportes, lutas, ginástica, dança e corpo, movimento e saúde. As atividades propõem o desenvolvimento das habilidades e objetos de conhecimento. A proposta é que os estudantes experimentem, fruam diferentes práticas corporais, as experiências propostas consideram que os estudantes irão aprender os gestos técnicos, as regras, os sistemas táticos de uma prática esportiva, porém também irão discutir a importância do trabalho em equipe e do protagonismo nessas práticas.

As habilidades que serão desenvolvidas são apresentadas sempre no início de cada situação de aprendizagem. Elas contemplam alguns processos que devem ser considerados na proposta de atividade, como no exemplo a seguir.

Na habilidade “(EF01EF11) Experimentar, fruir e recriar diferentes danças do contexto comunitário (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e o desempenho corporal.”, experimentar, fruir e recriar indicam os processos cognitivos da atividade, nos diz que os estudantes precisam experimentar, vivenciar as práticas corporais, bem como apreciá-las seja por meio de vídeos, ou observando os colegas fazendo, e recriá-las. Outro aspecto que a habilidade nos indica é o assunto que será tratado, que são as danças (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e para que os estudantes irão aprender isso. O final da habilidade nos indica para que os estudantes vão aprender determinado assunto: para respeitar as diferenças individuais e o desempenho corporal. Esses pontos são primordiais para que as habilidades sejam contempladas, por isso neste material são propostas várias reflexões considerando para que os estudantes estão aprendendo determinado assunto.

As estratégias aqui presentes não devem ser tratadas como únicas possibilidades, visto que é importantíssimo realizar a adaptação e/ou ampliação das atividades de acordo com seu contexto, pois o objetivo é garantir o desenvolvimento das habilidades previstas. Nesse sentido, destacamos que o material do professor e do aluno, bem como a presente adaptação curricular, não visam uma fórmula ou receita, e sim a consideração das características e contextos locais em que a unidade escolar se insere, a autonomia do professor, bem como reconhecer que os estudantes são seres culturais e que trazem consigo vastas experiências.

UMA EDUCAÇÃO FÍSICA PARA TODOS!

Professor, desde as últimas décadas, os objetivos pedagógicos da Educação Física mudaram: ela vai para além da prática motora, sem contextualização, sem sentido, para uma Educação Física que busca propor reflexão, análise e recriação das práticas corporais. Dentro desse contexto, buscamos também uma Educação Física em que todos possam participar, uma Educação Física que seja inclusiva. Nesse caso, estamos nos referindo à inclusão dos estudantes com deficiência nas aulas de Educação Física. Cada escola possui um contexto, e cada estudante é único, portanto é necessário analisar as atividades propostas para assim poder fazer possíveis adequações.

Adaptações curriculares: a adaptação do currículo regular implica no planejamento das ações pedagógicas dos docentes, de forma a possibilitar variações no objetivo, no conteúdo, na metodologia, nas atividades, na avaliação e na temporalidade do processo de aprendizagem dos estudantes.

O primeiro passo para a adaptação do objeto de conhecimento é ter claro o que se quer ensinar. Como vou fazer para o aluno aprender? E assim iniciar seu planejamento de aula, propondo objetivos por objetos de conhecimento. O segundo passo é conversar com a família sobre as habilidades que serão trabalhadas e se possível reforçadas em casa. O terceiro passo é pensar no tempo para a realização das atividades em consonância com a possibilidade de desenvolvimento do estudante. O quarto passo é utilizar diferentes procedimentos de avaliação – em detrimento dos diferentes estilos e possibilidades de expressão dos estudantes.

Deficiência visual

Segundo a alínea “c”, do §1º, do artigo 5º, do Decreto Federal nº 5.296, de 2 de dezembro de 2004, são consideradas pessoas com deficiência visual as que apresentam:

- 1.1 cegueira, na qual a acuidade visual é igual ou menor que 0,05 no melhor olho, com a melhor correção óptica;
- 1.2 baixa visão, que significa acuidade visual entre 0,3 e 0,05 no melhor olho, com a melhor correção óptica;
- 1.3 os casos nos quais a somatória da medida do campo visual em ambos os olhos for igual ou menor que 60°;
- 1.4 a ocorrência simultânea de quaisquer das condições anteriores.



Disponível em:

http://cape.edunet.sp.gov.br/cape_arquivos/LegislacaoEstadual/Instrucoes/3_EdEspecial_instrucao_DV_15012015.pdf. Acesso em: 9 out. 2020.

DICAS

- É importante apresentar os locais onde acontecerão as aulas de Educação Física.
- Atenção aos ruídos ao explicar uma atividade.
- Prover ao estudante meios de comunicação compatíveis com as suas possibilidades: material ampliado (provas, atividades em geral).
- Incentivar e possibilitar o uso dos auxílios ópticos prescritos pelo médico oftalmologista: óculos, lupas e telescópios. O auxílio deve ser apresentado para a classe como um avanço tecnológico e de grande valia.
- Conceder-lhe tempo suficiente para a realização das tarefas e avaliações.
- Utilizar recursos sonoros em atividades práticas.
- Se necessário, oferecer auxílio de um estudante para a realização de atividades práticas.
- Utilizar vídeos com audiodescrição, ou descrever as imagens apresentadas.
- Faça adaptações em materiais para que os estudantes possam participar; como, por exemplo, a possibilidade de fazer tabuleiros de jogos (dama, trilha etc.) em relevo.

Deficiência física

Segundo o MEC, “Deficiência Física se refere ao comprometimento do aparelho locomotor que compreende o Sistema Osteoarticular, o Sistema Muscular e o Sistema Nervoso. As doenças ou lesões que afetam quaisquer desses Sistemas isoladamente ou em conjunto podem produzir grandes limitações físicas de grau e gravidades variáveis, segundo os segmentos corporais afetados e o tipo de lesão ocorrida.” (2006, p. 28) – Publicada no DOE de 15/01/2015, Poder Executivo – Seção I, às páginas 29 e 30. Entende-se por adaptação do acesso ao currículo à utilização de tecnologia assistiva, no ambiente escolar.

Tecnologia Assistiva, segundo Bersch (2006, p. 2), “deve ser entendida como um auxílio que promoverá a ampliação de uma habilidade funcional deficitária ou possibilitará a realização da função desejada e que se encontra impedida por circunstância de deficiência”.

São exemplos de Tecnologia Assistiva – Uso da comunicação Alternativa ou Suplementar de Baixa e Alta Tecnologia, tais como: 1) baixa tecnologia: cartões e as pranchas de comunicação em forma de pastas, livros, fichários e pasta – arquivo; 2) alta tecnologia: comunicadores, dispositivos móveis, computadores, softwares, aplicativos de comunicação alternativa, teclados especiais, mouses, trackballs, joysticks, apontadores de cabeça, canetas especiais para o acesso à tela touchscreen, entre outros.

Disponível em:

http://cape.edunet.sp.gov.br/cape_arquivos/LegislacaoEstadual/Instrucoes/2_EdEspecial_instrucao_DF_15012015.pdf. Acesso em: 9 out 2020.

**PARA SABER MAIS ACESSE:**

Introdução à tecnologia assistiva. Disponível em:

https://www.assistiva.com.br/Introducao_Tecnologia_Assistiva.pdf. Acesso em: 9 out. 2020.

DICAS

- Inicie por atividades familiares.
- Baseie as adaptações no potencial funcional, e não no diagnóstico.
- Analise as exigências sensório-motoras de cada atividade antes de sua apresentação.
- Reduza o tempo de duração dos períodos ou do jogo, diminua o tamanho da quadra e permita substituição livre.
- Reduza distâncias, abaixe as cestas e redes, aproxime os alvos.
- Planeje períodos de descanso.
- Crie um sistema de parceiro de jogo onde dois jogadores exercem o papel de um.
- Ajuste as posturas para execução das tarefas.
- Substitua os equipamentos por aqueles mais leves e maiores (quando possível).
- Dê explicações simples e diretas.

Deficiência auditiva

Segundo a alínea “b”, do §1º, do artigo 5º, do Decreto Federal nº 5.296, de 2 de dezembro, de 2004, são consideradas pessoas com surdez/deficiência auditiva as que apresentam perda auditiva bilateral, igual ou acima de quarenta e um decibéis (41 dB) ou mais, aferida por audiometria na média das frequências de 500Hz, 1.000Hz, 2.000Hz e 3.000Hz. Esta perda pode estar ou não associada a outras deficiências.

DICAS

- Faça uso de vídeos, pense nas possibilidades de sua turma e, se necessário, utilize vídeos com tradução em libras.
- Fale sempre de frente para o estudante, para que ele possa fazer leitura labial.
- Além de explicar a atividade oralmente, demonstre.
- Substitua recursos sonoros por recursos visuais, como, por exemplo: em jogo de futebol, utilizar uma bandeira levantando-a além do apito, para indicar que o jogo foi paralisado, pedir que todos fiquem parados, para que o estudante perceba que o jogo foi paralisado.
- No ensino de danças, permita que os estudantes sintam as ondas sonoras; caso seja possível, proponha a observação de vídeos.

Deficiência intelectual

Segundo a Associação Americana de Deficiência Intelectual e Desenvolvimento – AAIDD, “Deficiência intelectual é uma incapacidade” caracterizada por limitações significativas tanto no funcionamento intelectual (raciocínio, aprendizado, resolução de problemas) quanto no comportamento adaptativo, que cobre uma gama de habilidades, tais como: comunicação; cuidado pessoal; habilidades sociais; utilização dos recursos da comunidade; saúde e segurança; habilidades acadêmicas; lazer; e trabalho. Estudantes com deficiência intelectual podem se beneficiar com a apresentação de atividades alternativas e com atividades complementares. Considerando que esses estudantes apresentam dificuldade na capacidade de abstração, uma importante adaptação metodológica a ser realizada é a utilização de materiais concretos e planejar atividades variadas para abordar um mesmo conteúdo. É necessário trabalhar em grupos, elaborar situações concretas, a partir do cotidiano, ampliando gradativamente a complexidade e sempre através de comandas claras e objetivas. Em relação à dificuldade de concentração também apresentada por esses estudantes, é possível fazer uso de jogos como parte das atividades planejadas para abordar determinado assunto (MEC/SEESP, 2000).

DICAS

- Dê um comando de cada vez: em uma atividade como o circuito, que tem vários movimentos para realizar, saltar, correr etc. Explique um de cada vez.
- Busque feedback: pergunte se o estudante entendeu a explicação e peça-lhe que fale o que entendeu. Muitas vezes esse estudante diz que entendeu, e o professor só percebe quando vê a atividade errada.
- Em processos de avaliação, oportunize que o estudante possa se expressar oralmente e usar o professor como escriba.
- Utilize imagens para expressar o que está falando.
- Faça adaptações em materiais para que os estudantes possam participar; como, por exemplo, aumente o tamanho dos materiais se necessário etc.
- Faça adaptações nas regras dos jogos: diminua os espaços, os tempos de jogos, coloque estudantes para ajudar um ao outro.

Altas habilidades

Superdotação: é a atribuição da pessoa que demonstra desempenho superior ao de seus pares em uma ou mais das seguintes áreas: habilidade acadêmica, motora ou artística, criatividade, liderança. Altas Habilidades: habilidades acima de média em um ou mais domínios: intelectual, das relações afetivas e sociais.

DICAS

Estimule a criatividade, habilidades de organização, de escrita, de tomada de decisões, de pesquisas, de estudo e comportamento direcionado a metas, entre outras. Propor atividades de exploração ajuda o estudante a selecionar um tópico, a explorá-lo em profundidade e a apresentar suas descobertas aos colegas.

Para saber mais – Altas Habilidades/Superdotação. Encorajando potenciais.
Disponível em: <http://livros01.livrosgratis.com.br/me004719.pdf>.
Acesso em: 9 out. 2020.



Transtorno do espectro autista

Os estudantes com Transtorno do Espectro Autista – TEA geralmente possuem uma maior habilidade em tarefas de memória visual em detrimento às atividades de memória auditiva.

Entende-se por memória visual a capacidade de olhar para uma forma, objeto, número ou letra e lembrar-se dela, portanto as imagens claras e objetivas facilitam esse processo, mas deve-se ter um cuidado especial com a poluição visual, que dispersa a atenção do estudante.

DICAS

- Seja objetivo, reduza os enunciados, apresente apenas uma instrução por vez e utilize frases objetivas, curtas e/ou palavras-chave.
- Evite expressões com duplo sentido ou mensagens nas entrelinhas, como metáforas e outras figuras de linguagem.
- Sempre que possível, ofereça apoio visual nas atividades, se assim o estudante necessitar. Não podemos generalizar achando que todos necessitam dos mesmos recursos, daí a importância de o professor conhecer o perfil do estudante.
- Planeje e selecione um método acessível ao estudante.
- Sequencie os conteúdos que requeiram processos gradativos.
- Utilize atividades direcionadas, com foco no interesse do estudante.
- Altere o nível de complexidade das atividades. Ex.: fragmente um texto.
- Altere o nível de abstração de uma atividade oferecendo recursos como apoios visuais, auditivos, gráficos ou materiais concretos.
- Antecipe sempre as mudanças de rotinas ao estudante.

Bom estudo e bom trabalho!



Educação Física

1º Ano

1º ANO – ENSINO FUNDAMENTAL

1º BIMESTRE

Caro professor,

Iniciaremos mais um ano. Neste momento é necessário que elabore com a turma um contrato didático (combinados) referente às regras de convivência que serão utilizadas nas aulas de Educação Física. As regras devem ficar visíveis tanto na sala quanto na quadra, e sempre que necessário serem retomadas. Embora esse material seja semestral existe a divisão por bimestre para orientar o professor durante o decorrer do percurso de aprendizagem, auxiliando na organização das aulas.

No início de cada ano é importante que apresente para os estudantes o que eles irão aprender nas aulas de Educação Física. Faça questionamentos referente aos assuntos que serão abordados. Já conhecem? Têm dúvidas?

QUADRO UNIDADES TEMÁTICAS E OBJETOS DE CONHECIMENTO

1º ANO				
	1º Bimestre	2º Bimestre	3º Bimestre	4º Bimestre
Unidade Temática e Objeto de Conhecimento	Brincadeiras e Jogos: brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário	Dança: Dança do contexto comunitário	Ginástica: Ginástica Geral	Esporte: práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão. Brincadeiras e Jogos: brincadeiras e jogos inclusivos
	Corpo, Movimento e Saúde: conhecimento sobre o corpo			Corpo, Movimento e Saúde: conhecimento sobre o corpo

Na Educação Infantil, os eixos estruturantes da prática pedagógica são as interações e brincadeiras (Currículo Paulista da Educação Infantil, 2019). De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), é por meio da brincadeira que as crianças manifestam suas particularidades, se expressam livremente e apropriam-se de elementos relacionados à sua realidade. Além disso, é por meio do brincar que a criança observa, analisa, repensa e recria ações, ligando profundamente cada situação em particular ao aprendizado, dessa forma, para desenvolver a sua compreensão de mundo. Pretende-se, neste momento, a ampliação e aprofundamento do conhecimento nas práticas corporais referentes ao movimento, considerando as experiências que eles tiveram na Educação Infantil.

UNIDADE TEMÁTICA – BRINCADEIRAS E JOGOS

Nesta situação de aprendizagem, iremos tratar as Unidades Temáticas: Brincadeiras e Jogos e Corpo, Movimento e Saúde, simultaneamente. Em Brincadeiras e Jogos, iremos partir de atividades que os estudantes conhecem para outras sugeridas pela sua família, chegando no contexto comunitário. Em Corpo, Movimento e Saúde iremos tratar do conhecimento sobre o corpo, como a lateralidade, a coordenação motora, a estrutura corporal, o equilíbrio, o esquema corporal, a noção espacial e temporal, uma vez que o corpo que lança, pula, brinca e joga etc. é o mesmo corpo onde ocorrem as sensações.

Professor, atente-se às adaptações curriculares que devem ser realizadas nas situações de aprendizagem, para que os estudantes com deficiência possam ter acesso às atividades. Se necessário, retome o texto introdutório deste material.



Fonte: <https://pixabay.com/pt/illustrations/inclus%C3%A3o-grupo-para-deficientes-2731340/>

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 – BRINCADEIRAS E JOGOS NO CONTEXTO FAMILIAR E COMUNITÁRIO

HABILIDADES

(EF01EF01A) Identificar brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário, valorizando elementos da cultura popular presente nestes contextos.

(EF01EF01B) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário, respeitando as diferenças individuais e de desempenho.

(EF01EF03) Identificar os desafios das brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário e construir estratégias para resolvê-los, com base nas características dessas práticas.

(EF01EF01C) Criar regras e utilizá-las durante a experimentação de brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário, compreendendo a importância das regras para as relações humanas.

(EF01EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário.

(EF01EF14) Experimentar diferentes brincadeiras e jogos, e práticas lúdicas esportivas que possibilitem o conhecimento do próprio corpo e das sensações corporais que ocorrem.

ATIVIDADE 1 – VAMOS CONHECER?

Etapa 1 – “Apresentação”



Professor, propomos inicialmente uma atividade de apresentação com a música “Eu Vou Andar de Trem”. Ensine o primeiro trecho da música “Eu Vou Andar de Trem” - Canções Escoteiras (vídeo clipe “O Trem”). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UGWythfcMyY>. Acesso em: 9 out. 2020.



Imagem: Joice Simões e Erika

Etapa 2 – “Apresentando e Movimentando”

Na sequência, retome a canção ainda em sala de aula, seguindo as instruções abaixo:

Eu Vou Andar de Trem (Canções Escoteiras)	Orientações ao Professor
Eu vou andar trem Você vai também Só falta comprar A passagem do velho trem. Parou! Todos: Parou! Mãozinha para cima (2x) Mais para cima (2x) E tchu tchu tcha. Tchu tchu tchá Tchu tchu tchá tchá tchá (2x) • Dedinho para cima • Pezinho para dentro • Joelhinho dobrado • Cabecinha para o lado • Bumbum para trás • Língua para fora • Etc.	Siga na frente desse “grande trem” cantando este trecho inicial com os estudantes, em direção a um espaço amplo ou quadra da escola; Quando eles responderem “Parou”, vire na direção deles e dê o comando seguinte, pedindo para que repitam sua frase: • Professor: Mãozinha para cima • Estudantes: Mãozinha para cima • Professor: Mais para cima • Estudantes: Mais para cima; Assim, fazendo o gesto solicitado na música, siga fazendo o movimento e cantando: • E tchu tchu tcha. Tchu tchu tcha. Tchu tchu tchá tchá tchá. (2x); Concluído, volte a andar mantendo a fila (trem) cantando novamente a primeira estrofe (Eu vou andar de trem...); Ao invés da “mãozinha pra cima”, vá criando movimentos ainda não experimentados, deixando a brincadeira se desenvolver, sempre somando os gestos.

Etapa 3 – “Conhecendo o espaço da escola”

Conduza os estudantes por todo o espaço da escola. Para aqueles que ainda não conhecem esse prédio, essa é uma boa oportunidade de explorar o local. Durante a “viagem de trem”, aproveite e dê uma paradinha mostrando aos estudantes as “paisagens”: *“Olha que legal, aqui tem banquinhos para a gente se sentar... Eu vou andar de trem...”*; *“Ah, esse lugar é o refeitório... Eu vou andar de trem...”*; cochichando ou falando bem baixinho, mostre a sala da diretoria da escola ou outro local que contenha salas de aula. *“Eu vou andar de trem...”*; no espaço onde são desenvolvidas as aulas de Educação Física, quadra, por exemplo, diga *“Aqui é a quadra, aqui podemos gritar. Parou. Dando um grito. Mais um grito. E Tchu tchu tchá...”*.

Dicas para seu dia a dia

Professor, caso faça parte de sua prática formar filas para conduzir os estudantes da sala de aula até a quadra ou espaço destinado para as aulas de Educação Física, seguem algumas dicas para deixar esse momento mais atrativo:

1. “Líderes do Dia”: você pode seguir a ordem alfabética descrita no Diário de Classe e ir anotando quem já foi escolhido, ou qualquer outro sistema de sua preferência, porém, colocando os “Líderes do Dia” à frente dos demais estudantes que atuarão como auxiliares do professor nesta aula. Essa é uma forma de possibilitar que todos os estudantes possam vivenciar o início da fila. Na próxima aula, outros líderes serão escolhidos. Caberá a você escolher a quantidade de auxiliares que ele terá no dia, de acordo com a atividade a ser realizada. Caso ocorra a ausência do estudante líder, atente-se de colocá-lo em uma próxima aula;
2. Você poderá também manter um bloquinho de anotações sempre no bolso para registro de alguma particularidade que julgar relevante sobre os estudantes. Isso auxiliará na condução das aulas posteriores, adaptações de atividades, direcionamentos, entre outros. No entanto, o professor poderá utilizar o método de anotação de sua preferência para registro de suas observações. É importante verificar, sempre que possível, se todos os estudantes participaram, assim como quem não participou.

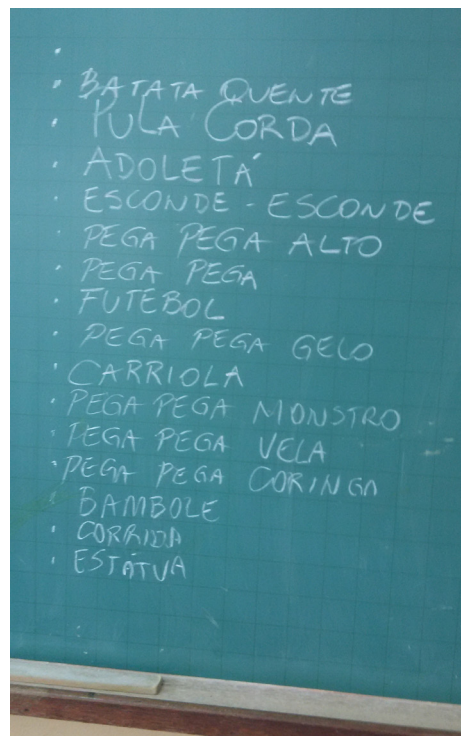


Foto: Joice Simões, 2019 - E.E. Dr. Antônio Carlos Couto de Barros – Campinas/SP

ATIVIDADE 2 – BRINCADEIRAS E JOGOS DO CONTEXTO DOS ESTUDANTES

Etapa 1 – “A brincadeira e o jogo de que eu mais gosto é...”

Professor, em uma roda de conversa, pergunte aos estudantes de quais brincadeiras e jogos eles mais gostam. Por meio desse levantamento é possível saber particularidades dos estudantes, desde aqueles que possuem vasto repertório até aqueles que não conhecem as brincadeiras e jogos citados pelos demais.

Os estudantes poderão citar qualquer brincadeira e jogo já vivenciado por eles (nenhuma pode ser ignorada). Podem ser aquelas que eles brincavam na Educação Infantil, na rua, com familiares, enfim, estimule-os a trazer à tona toda e qualquer atividade realizada por eles. Conforme forem falando suas brincadeiras:

- Elenque na lousa as atividades citadas;
- Escolha de forma democrática algumas para praticar neste momento.

Etapa 2 – “Experimentando as brincadeiras e os jogos de que mais gosto”

Depois de eleitas as brincadeiras e os jogos, é hora de os estudantes experimentarem o maior número de brincadeiras e jogos possíveis. Antes de iniciar qualquer experimentação, explore com os estudantes o que eles sabem sobre as brincadeiras e jogos, como as regras, como se joga, qual material usa, em qual espaço podemos realizá-la; explorar a criatividade deles de forma que todos tenham a oportunidade de se expressar.

- Organize as atividades considerando o número de aulas, porém valorize as experiências dos estudantes.

Professor, no momento da experimentação das brincadeiras e jogos é possível observar a relação que os estudantes têm com as regras (eles seguem as regras combinadas?), bem como observar quando estão diante de uma dificuldade em realizar algo – como eles se portam? Desistem ou tentam de novo, ficam chateados, brigam com os colegas que não estão conseguindo? Estes pontos serão importantes para as discussões que serão realizadas.

Para que os estudantes consigam respeitar as diferenças individuais e de desempenho, é necessário que eles se conheçam. Neste caso observe os aspectos relacionados ao conhecimento sobre o corpo, como a lateralidade, a coordenação motora, a noção espacial e temporal, a estrutura corporal, o esquema corporal e o equilíbrio.

ATIVIDADE 3 – BRINCADEIRAS E JOGOS DE HOJE E BRINCADEIRAS E JOGOS DE ANTIGAMENTE

Etapa 1 – “Será que as brincadeiras e jogos são as mesmas de meus pais, meus avós e meus tios?”

Professor, solicite aos estudantes que realizem uma pesquisa com os responsáveis sobre as brincadeiras e jogos que estes realizavam na infância. Explique para eles, que todas as pessoas em todas as épocas brincaram. Estimule os estudantes a perguntar para várias pessoas da família, e não somente para os pais ou responsáveis.

Atividade de Educação Física

Olá pais / responsáveis !!!

Nesta semana estamos pesquisando as brincadeiras realizadas pelos familiares de cada estudante.

Anote abaixo quais brincadeiras que os membros de sua família brincavam quando eram crianças? Quais mais gostavam?

- 1 -
- 2 -
- 3 -
- 4 -
- 5 -

Muito obrigada pela participação !!!

Onde e como anotar essas atividades?

Para a realização dessa atividade, devemos nos lembrar de alguns pequenos detalhes:

- É comum que o estudante possua uma “Agenda” ou “Caderno de Recado”. Assim sendo, você poderá utilizar um desses meios para solicitar a pesquisa ou, outro meio que achar mais propício;
- Os estudantes ainda não estão alfabetizados; portanto, sugerimos que imprima um bilhete com as instruções e cole neste caderno para ciência dos responsáveis;
- Determine um prazo para entrega das respostas;
- Vale lembrar que, neste bilhete, quem deverá fazer a anotação é o familiar que for entrevistado;
- Lembre-se de pedir ao estudante que acompanhe o preenchimento da pesquisa e solicite a este familiar que lhe explique de forma simples a brincadeira e o jogo.
- Formule o bilhete com o máximo de informações possíveis visando atender às particularidades da sua comunidade.

Pela minha entrevista, minha mãe brincava de **Mãe da Rua**. Meu pai brincava de **Esconde-Esconde**. Minha tia de **Carrinho de Rolimã**. Meu avô soltava **Pipa**...



Imagem: Simões & Drigo, 2019

Etapa 2 – “Quem quer contar?”

Professor, chegou o momento de socializar as atividades coletadas por meio da pesquisa realizada pelos estudantes. Separe as brincadeiras e jogos já apresentados (e vivenciados) pelos estudantes na Atividade 2, das brincadeiras e jogos inéditos, organizando em uma tabela simples, contendo os nomes dos estudantes que trouxeram essas sugestões em suas pesquisas. Explore se a forma de brincar e jogar é a mesma. Essa ação permitirá ao professor a observação das práticas corporais presentes no contexto familiar dos estudantes. Incentive os estudantes a explicarem as brincadeiras e jogos de seus familiares.

Exemplo:

Estudantes	Brincadeira inédita
• Adriana – Isabela – Nabil - Sandra	Bolinha de Gude
• Diego – Janice – Meire - Mirna	Pula Sela
• Erika – Joice – Roseane - Marcelo	Tobograma
• Felipe – José – Neara – Thaísa - Maria	Esconde-esconde
• Flávia – Kátia – Roseane - Luiz	Pião
• Gislaine – Lígia – Sueli - Thiago	Pega-pegas Alto

Apresente os resultados da pesquisa realizada pelos estudantes em sala de aula. Destaque as brincadeiras e jogos semelhantes para que eles possam entender que algumas dessas atividades são parecidas.

Etapa 3 – “Experimentando as brincadeiras e jogos dos nossos familiares”

Professor, proponha a experimentação das brincadeiras e jogos inéditos.

- Deixe que os estudantes explorem suas pesquisas, compartilhando-as através da vivência. Essa experiência deve auxiliá-los na conscientização do contexto comunitário quando em contato com os hábitos de lazer de outras famílias. Caso algum estudante apresente outra versão da mesma brincadeira e jogo, não deixe de realizá-las também;
- Permita que os estudantes se manifestem sobre as histórias contadas pelos seus familiares sobre a forma de brincar e jogar. Caso algum deles sugira adaptações de regras ou estratégias para desenvolver a brincadeira, aguace essa adaptação. Alimente toda manifestação criativa dos estudantes.
- Antes de iniciar a experimentação das brincadeiras e jogos da família, peça-lhes que coloquem a mão no coração e sintam se ele está batendo mais forte ou mais lento, e se a respiração está acelerada. Isto permitirá que eles identifiquem as alterações na respiração e nos batimentos cardíacos com prática da atividade física, que têm relação com a intensidade da atividade.

Professor, atente-se às adaptações curriculares que devem ser realizadas nas situações de aprendizagem, para que os estudantes com deficiência possam ter acesso às atividades. Se necessário, retome o texto introdutório deste material.

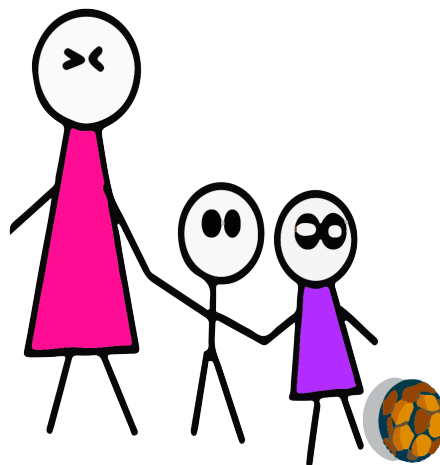


Imagem: Joice Simões e Erika Drigo

Ao final de cada experimentação, realize reflexão por meio de uma roda de conversa:

Todos cumpriram as regras?

É importante seguir as regras? Por quê?

Alguém teve dificuldade em realizar essa brincadeira e jogo? Qual?

O que poderia ser feito para que todos pudessem jogar?

Sentiram-se cansados?

Ao final, peça aos estudantes novamente que percebam se sua respiração e seus batimentos cardíacos estão mais fortes.

Durante a experimentação, observe a relação dos estudantes com as regras, verifique se eles as consideram importante durante a prática das brincadeiras e jogos. É importante que percebam o valor dessas regras, assim como do respeito e do cuidado com o outro.

No levantamento das dificuldades, estimule-os a refletir sobre como estão se organizando no espaço para praticar as brincadeiras e jogos, como estão manuseando os objetos na prática. Sugira aos estudantes opções para a realização da atividade para que todos possam participar, mesmo os que estão com dificuldade. Possibilite que todos apontem quais dificuldades encontram ao realizá-las.

Como, por exemplo: na amarelinha alguns estudantes não estão conseguindo lançar a pedrinha dentro do quadrado – vamos construir maiores? No pega-pega, sempre o mesmo estudante é pego vamos colocar mais áreas de proteção?

É importante que os estudantes consigam identificar suas dificuldades; porém, neste primeiro momento, talvez você precise estimulá-los, trazendo os pontos que observou nas experimentações.



Foto: Joice Simões

Etapas 4 – “Refletindo sobre a ação...”

Considerando as atividades desenvolvidas até este momento, já é possível verificar como está a aprendizagem.

Os estudantes vivenciaram propostas que permitiram identificar, experimentar, fruir as brincadeiras e jogos no contexto familiar e comunitário. Vamos analisar o que já foi conquistado? Estimule os estudantes a falar.

Em roda de conversa, realize uma reflexão com os estudantes em torno das seguintes questões:

- Quais as brincadeiras e jogos que vocês mais gostaram de pesquisar?
Espera-se que os estudantes relatem sua preferência.
- Quais as semelhanças e diferenças entre as brincadeiras e jogos experimentados?
Espera-se que os estudantes identifiquem que existem diferentes formas de brincar/jogar uma mesma brincadeira e jogo.
- Foi importante conhecer os jogos da nossa família? Por quê?
Espera-se que os estudantes valorizem as brincadeiras e jogos considerados antigos, e que se interessem por diferentes formas de brincar/jogar.

Espera-se que, com as vivências realizadas até esse momento, os estudantes consigam perceber que as brincadeiras e jogos tem uma origem bem antiga, que não pode ser datada e identificada, pois estão e já estiveram presentes em diversas sociedades e em diferentes épocas. As brincadeiras e os jogos são transmitidos de forma oral e fazem parte da cultura de um povo e de uma época. Por isso uma mesma brincadeira e jogo têm diferentes formas de jogar, por ter diferentes sentidos e significados em sua cultura.

Quanto à respiração e aos batimentos cardíacos acelerarem com a prática de atividade física, tem a ver com o coração ter que bombear o sangue com mais vigor e os pulmões trabalharem em um ritmo acelerado para a oxigenação, ambos precisam trabalhar mais rápido, é lógico que isso dependerá da intensidade da brincadeira e jogo, por isso a reflexão se fiquei cansado ou não.

ATIVIDADE 4 – CRIANDO NOSSAS BRINCADEIRAS E JOGOS

Etapa 1 – “Vamos recriar? O que podemos mudar na brincadeira e jogo?”

Professor, agora o momento é de dar maior ênfase aos processos de recriação das brincadeiras e jogos. Escolha, com os estudantes, somente uma brincadeira e um jogo por vez e desenvolva essa atividade buscando aguçar ainda mais a criatividade e o poder de construção dos estudantes.

- Em roda de conversa, cite várias brincadeiras e jogos vivenciados;
- Escolha com os estudantes uma delas de forma democrática;
- Construa com os estudantes algumas regras de convivência que darão segurança na prática da brincadeira e jogo escolhido;
- Você poderá separar os estudantes em grupos de três a quatro pessoas e, se preferir, escolha um líder para cada um;
- Proponha que cada grupo modifique uma regra da brincadeira e jogo escolhido;
- Durante o processo, passe pelos grupos mediando os conflitos e dando sugestões, caso as atividades planejadas pelos estudantes apresentem riscos ou comprometam as regras de convivência. Trabalhe essa conscientização;
- Depois de um tempo pré-determinado, solicite que os grupos apresentem aos demais a regra modificada da brincadeira e jogo.

Etapa 2 – “Experimentando as brincadeiras e jogos com nossas regras”

Neste momento é hora de experimentar a “nova” brincadeira e jogo, com as regras modificadas pelos grupos. Professor, ao final da experimentação, realize uma roda de conversa com os estudantes, em torno das seguintes questões:

- O que acharam dessas novas regras?
- Alguém tem mais alguma ideia para modificá-lo?
- Podemos fazer isso com outras brincadeiras? Quais?

Com a discussão, espera-se que os estudantes apontem suas sensações, sentimentos ao realizar modificações nas regras das brincadeiras e jogos, bem como percebam que as brincadeiras e jogos podem ser modificadas de acordo com o contexto em que acontecem.

ATIVIDADE 5 – SERÁ QUE O PROFESSOR SABE BRINCAR E JOGAR?

Etapa 1 – “História da infância do meu professor”

Professor, nesse momento os estudantes terão a oportunidade de conhecer as brincadeiras e jogos que você, professor, brincava quando era criança. Chegou a hora de você propiciar novas experiências e auxiliar na ampliação do repertório de atividades conhecidas por eles.

- Conte “histórias” de sua infância.
- Conte detalhes da sua infância, como: onde você brincava; quais eram as brincadeiras e jogos; qual brinquedo construiu; seus colegas; o que “aprontava” etc.;
- Pergunte: Vocês gostariam de experimentar algumas dessas brincadeiras e jogos que você brincava e que os estudantes não conhecem?

Etapa 2 – “Brincadeiras e jogos de pegar que meu professor brincava”

A seguir apresentamos algumas atividades para aguçar sua memória, e outras brincadeiras e jogos para ampliar o repertório cultural dos estudantes. Destaque aquelas que fizeram parte da sua infância e inclua outras se for necessário.

Primeiro, proponha algumas brincadeiras e jogos de pegar. Inicie contando a origem do pega-pega, e como com o passar do tempo ele foi se modificando. Em seguida inicie essa vivência tendo em vista as diferentes formas dessa brincadeira.

Pega-Pega: brincadeira criada na Holanda em 1830 e logo se popularizou por todo o continente europeu. Ela pode ser jogada por um número ilimitado de jogadores. De modo geral, eles estão divididos nos que capturam e nos que devem fugir.

Disponível em: <http://santoandre.educaon.com.br/wp-content/uploads/2020/07/Brincadeira-Pega-Pega-em-Casa-e-Varia%C3%A7%C3%B5es.pdf>. Acesso em: 9 out. 2020.



- **Pega-Pega Americano ou Pega-Ponte:** quando o pegador tocar um dos participantes, este deverá permanecer parado com as pernas afastadas até que outro participante passe por debaixo de suas pernas, engatinhando. Assim, o participante poderá voltar a correr. O pegador muda quando:
 - Pegar todos os participantes mantendo-os parados;
 - Pegar três vezes a mesma pessoa. Nesse caso essa pessoa torna-se o pegador;
 - Pegar cinco participantes. Nesse caso, esse último participante torna-se o pegador.
- **Pega-Pega Ajuda:** ao determinar um pegador, este correrá atrás dos demais participantes. Quando um deles for tocado, se tornará também um pegador e assim sucessivamente até que todos sejam pegos.
- **Mãe da Rua:** os estudantes irão se posicionar atrás da linha lateral da quadra, sendo que metade deles para um lado e a outra metade para o outro. No meio da quadra ficará o pegador. Ao sinal dado pelo professor, os participantes deverão atravessar do outro lado da quadra sem serem pegos, quem for tocado passará a ser o pegador.
- **Nunca Três:** determinado um pegador e um fugitivo, os demais participantes deverão manter-se sentados ou em pé em duplas, distribuídos pela quadra. Ao iniciar a brincadeira, o pegador tenta pegar o fugitivo. Para evitar ser pego, o fugitivo irá se sentar do lado de um participante ou dará a mão e, imediatamente, o participante que fazia dupla com este deverá se levantar e correr ou somente soltar a mão do colega (caso estejam em pé), pois passará a ser o fugitivo. Caso o fugitivo seja pego, este passará a ser o pegador.
- **Pega-Pega Morto:** distribuídos pela quadra, os participantes deverão fugir do pegador. Quando for tocado, o participante deverá deitar-se no chão até que alguém o toque; ele volta à vida e, assim, poderá voltar a correr. O pegador muda quando:
 - Pegar todos os participantes mantendo-os deitados;
 - Pegar três vezes a mesma pessoa e esta se tornará agora o pegador;
 - Pegar cinco participantes, sendo o último pego designado como novo pegador.

- **Pega-Pega Fruta:** cada estudante escolhe o nome de uma fruta. Um determinado estudante joga uma bola para cima e fala o nome de uma fruta. O estudante cujo nome da fruta foi chamado, deve correr e pegar a bola, e os demais deverão correr na direção contrária. Assim que o estudante pegar a bola, os demais deverão parar no lugar onde estiverem, e o que está de posse da bola lançará a mesma em direção a algum estudante, tentando acertá-lo (queimar). Se acertar, o estudante que foi queimado deverá sair do jogo. Se errar o alvo e não conseguir queimar, ele sim sai do jogo, quem ficar por último ganha.
- **Mamãe Polenta:** uma criança vai ser a Mamãe Polenta e o resto da criançada vai ser filho. Mamãe está na cozinha preparando uma polenta, e os filhos, atraídos pelo cheirinho gostoso, perguntam:
Filhos – Mamãe, que cheiro bom é esse?
Mãe – Polenta, meus filhos.
Filhos – Dá um pouquinho?
Mãe – Não, agora eu vou ao mercado. Só depois, quando o papai chegar.
E a mãe tranca a polenta no forno e vai para o mercado levando a chave. Os filhos seguem a mãe, e um deles pega a chave sem a mãe perceber. Saem de fininho e, de volta a casa, abrem o forno e comem toda a polenta. Quando a mãe volta do mercado, todos os filhos ficam se contorcendo e choramingando, dizendo assim: “Ai, que dor de barriga! Ai que dor de barriga!”. E acontece o seguinte diálogo:
Mãe – Cadê a Polenta que estava aqui?
Filhos – O gato comeu...
Mãe – Cadê o gato?
Filhos – Está em cima do telhado...
Mãe – E como eu faço pra subir?
Filhos – Pega uma escada...
Mãe – E se eu cair?
Filhos – Bem feito!
E a mãe sai correndo atrás deles por causa da malcriação! Quem for pego será a próxima Mamãe Polenta.

Brincadeiras e jogos disponíveis em: <https://mapadobrincar.folha.com.br/>.

Acesso em: 9 out. 2020.



Professor, durante a experimentação, observe como os estudantes estão lidando com as regras, como eles se organizam no espaço para fugir – eles conseguem pegar o outro sem empurrar? Estão correndo todos na mesma direção?

Ao final, proponha reflexão:

- Como estão se organizando no espaço?
- Todos estão indo para o mesmo lado?
- Quais as principais diferenças entre as brincadeiras e jogos de pegar?
- Por que será que eles mudam?
- As regras foram cumpridas?

Professor, espera-se que com essas reflexões os estudantes percebam a importância das regras nas práticas das brincadeiras e jogos, pois elas irão permitir trabalhar com seus limites, com a cooperação e com a competição, e irão notar que algumas vezes as regras irão proporcionar a segurança de todos. É importante que eles percebam que as brincadeiras e jogos vão se modificando ao longo do tempo de acordo com o lugar que ocorre e com as pessoas que as praticam. Outro ponto é pensar como os estudantes já conhecem a si próprio e já “dominam” esse corpo, que está relacionado ao desenvolvimento da noção espacial e temporal, à lateralidade, ao equilíbrio, à estrutura corporal e ao esquema corporal, entre outros. É importante que eles percebam que as brincadeiras e jogos vão se modificando ao longo do tempo de acordo com o lugar onde ocorrem e com as pessoas que as praticam.

Etapa 3 – “Brincadeiras e jogos de bater as mãos que meu professor brincava”

Agora vamos propor algumas atividades de bater as mãos. Escolha aquelas que faziam parte da sua infância e, em seguida, proponha a ampliação, com outras brincadeiras e jogos que os estudantes não conhecem.

As brincadeiras de bate-mãos podem ser usadas em vários espaços da escola, e as crianças gostam muito. É possível bater palmas em duplas (frente a frente), em grupo ou em rodas. Esta brincadeira não precisa de materiais além das próprias mãos. Os participantes recitam ou cantam versinhos e seguem o que está proposto na letra: tocam o amigo, mãos ao lado, balançam o quadril, dão pulinhos, imitam os bichinhos e tudo o que o verso sugerir. Algumas músicas bem populares entre as crianças vão mudando um pouquinho aqui e ali.

Babalu	Orientações ao professor	Origem
BA-BA-LU Babalu é Califórnia Califórnia é Babalu Estados Unidos Balança o seu vestido Pra frente Pra trás Assim já é demais Pra um lado Pro outro Assim é muito louco Pisa no Chiclets Dá uma rodadinha Imita o cabritinho Yes. Yes. Babalu - Canções Populares. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=hdiA2UFDnYM . Acesso em: 9 out. 2020.	• Em dupla, frente a frente, cantar pausadamente tocando as mãos um do outro; • Tocando as mãos, cantar a música com movimentos mais acelerados e ritmados; • Nos “Estados Unidos” colocar o polegar para trás na altura dos ombros alternando as mãos; • Mexer os quadris de um lado para o outro; • Saltar para frente; • Saltar para trás; • Parado; • Saltitos de um lado pro outro; • Parado; • Um passo para frente com a perna direita; • Girar no lugar; • Colocar os indicadores acima da cabeça; • Sinal de “joinha” com os polegares.	Uberlândia

Adoletá	Orientações ao Professor	Origem
Adoletá Lepeti Peti Polá Le café com chocolá Puxa o rabo do tatu Quem saiu foi tú Com a letra “U” Adoletá. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=42eueTcTsWM&ab_channel=CanalParabol%C3%A9 Acesso em 22 set 2020. 	• Em roda, um grupo de crianças intercala as mãos: um participante coloca a mão direita sobre a esquerda do colega do lado; • Cada jogador bate na mão do outro, que “passa a palma” para o outro amigo, enquanto cantam a música abaixo (cada sílaba vale uma palma), até atingir a letra “u”; • Aquele que conseguir bater na mão do colega ao falar “u” desclassifica o outro. Caso contrário, ele mesmo deve sair do jogo. Vence quem ficar por último na brincadeira.	Adoletá (do francês “Andouillette” que significa almôndega). A origem da brincadeira tem influência da imigração francesa no Brasil, oriunda de músicas infantis francesas.

Nós quatro	Orientações ao Professor	Origem
Nós quatro Eu e ela (e) Eu sem ela (e) Nós por cima Nós por baixo Nós Quatro. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Bg7VRvCq2Ug&ab_channel=Improvisa%C3%A7%C3%A3ocomoespet%C3%A1culo Acesso em: 22 set 2020. 	• Bater uma palma sozinha e abrem os braços, tocando a mão direita com a esquerda do amigo(a) ao lado e a mão esquerda com a direita do amigo(a) do outro lado, simultaneamente; • Bater uma palma sozinha, viram para a esquerda e batem as duas mãos com a amiga da esquerda; • Bater uma palma sozinha, viram para a direita e batem as duas mãos com a amiga da direita; • Bater uma palma sozinha e batem no alto as duas mãos com a amiga da frente enquanto a outra dupla bate por baixo; • bater uma palma sozinha, batendo por baixo das duas mãos com a amiga da frente enquanto a outra dupla bate por cima.	Manacapuru (AM)

Professor, observe como os estudantes estão lidando com as regras das atividades, bem como as dificuldades que estão tendo em realizar as propostas. Ao final proponha uma roda de conversa:

- Foi fácil realizar as brincadeiras e jogos? Por quê?
Espera-se que os estudantes reflitam sobre suas dificuldades na realização das brincadeiras e jogos.

- Quais partes do corpo utilizaram?
Espera-se que os estudantes identifiquem as partes do corpo que realizaram os movimentos nas brincadeiras e jogos.
- Foi fácil acompanhar a música e os colegas?
Espera-se que os estudantes identifiquem os desafios presentes na prática dessas brincadeiras.

Professor, provavelmente alguns estudantes vão sentir dificuldades em realizar essas atividades, uma vez que têm que acompanhar a música e os colegas. Proponha que eles reflitam sobre as dificuldades que tiveram e assim, pensem em outra maneira de realizar os movimentos (por exemplo, mais devagar). Estimule-os a fazer sugestões. Proponha novas experimentações com as sugestões dos estudantes. Sempre que for falar da origem, tenha em mãos um mapa do Brasil e um mapa do mundo, e pergunte se eles sabem onde fica o Estado, Município ou País onde surgiu a brincadeira e jogo.

Etapa 4 – “Brincadeiras e jogos com comando oral”

Ombro, perna e bolinha, origem não identificada. Nesta atividade, os estudantes formarão duas colunas e irão ficar de frente com o participante da coluna contrária, formando duplas (vide imagem a seguir). Na frente de cada dupla terá uma bolinha (bolinha de tênis, de desodorante roll-on, de meia, de papel ou outras possibilidades).

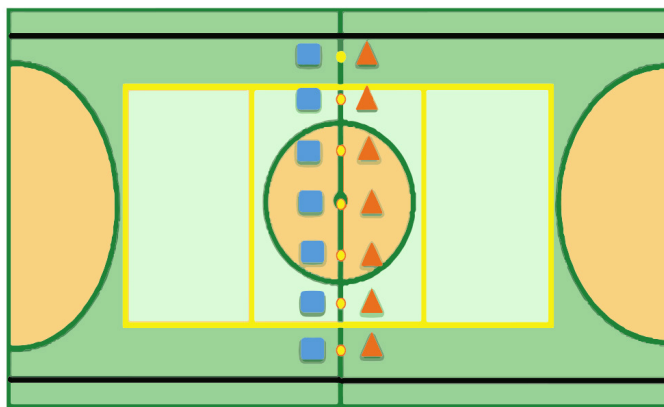


Imagem: Joice Simões e Erika Drigo

Eles irão ficar sentados de pernas cruzadas com as mãos nos joelhos. O professor faz a mediação da brincadeira dizendo vários comandos rápidos, como:

- “Mãos nos ombros, nos joelhos, na cabeça, na barriga”, e... mãos na bolinha!
- Ao ouvirem “mãos na bolinha” devem rapidamente tentar pegá-la.
- Repetir várias vezes e trocar as duplas.

Veja como é no vídeo: Brincadeira pega a bolinha.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6zUzZCgp6rM>.

Acesso em: 9 out. 2020.



Dica:

Nesta fase, os estudantes ainda possuem dificuldades em denominar as partes do corpo. Explore essa opção ao citar as partes do corpo. Além de utilizar mãos, pés, cabeça, comuns ao conhecimento deles, use também:

- Mãos no cotovelo
- Mãos no ombro
- Mãos nas costas
- Mãos nas orelhas
- Mãos nos cílios
- Mãos na cutícula
- Mãos no bumbum etc.

Quando apresentarem dificuldade em localizar alguma parte do corpo, NÃO dê a resposta. Aproveite o momento para estimulá-los a descobrir, dando a seguinte orientação: *“Prestem atenção. Tem certeza de que aí é seu cotovelo? Estão com dúvidas? É normal. Podem olhar para os coleguinhas se quiserem. Descobriram? Ótimo. Então vamos continuar”*. Eles irão aprender de maneira bastante prazerosa.

É possível que algum estudante não cumpra as regras por não ter entendido, utilizando apenas uma mão deixando a outra próxima da bolinha; ou colocando a bolinha de volta no lugar de forma que fique mais perto dele; ou que ao invés de tocar seu joelho, por exemplo, toca no do colega do lado; enfim, seja claro, demonstre como se faz e vá lembrando sempre das regras combinadas.

Ao final realize uma roda de conversa e pergunte:

- Quem aprendeu alguma parte do corpo que não sabia o nome?
- Achou que alguma parte do corpo tem nome esquisito? Qual?
- Todos conseguiram pegar a bolinha pelo menos uma vez?
- Quais dificuldades vocês tiveram?
- Ficaram cansados com as atividades?

Nessa etapa, é importante dar ênfase ao conhecimento sobre o próprio corpo, seja anatômico, seja fisiológico. Para que isso ocorra, é necessário que os estudantes comecem a perceber, por exemplo, como seu corpo reage ao realizar determinadas atividades. Peça-lhes que, após uma atividade, eles coloquem a mão no coração para sentir seus batimentos cardíacos e sua respiração. Durante as atividades estimule-os a repetir essa verificação e perceber se o batimento cardíaco ou sua respiração estão “aceleradas”. Isto permitirá que eles identifiquem essas alterações e sua relação com a atividade física realizada.

É importante que a relação dos estudantes com as regras seja mantida, assim como o conhecimento e respeito ao próprio corpo, bem como o respeito aos colegas.

A sugestão é que ao final de cada nova atividade seja realizada uma reflexão por meio de uma roda de conversa, por exemplo:

- É importante seguir as regras? Por quê?
Espera-se que os estudantes compreendam a importância das regras na prática das brincadeiras e jogos.
- Alguém teve dificuldade em realizar alguma brincadeira e jogo? Qual?
Espera-se que os estudantes reflitam sobre suas dificuldades.

- O que poderia ser feito para que todos pudessem jogar?
Ao refletir sobre suas dificuldades, espera-se que eles possam pensar em outras maneiras de realizar a brincadeira e jogo.
- Sentiram-se cansados?
Espera-se que os estudantes reflitam sobre as sensações provocadas pela prática das brincadeiras e jogos, como aumento na respiração e nos batimentos cardíacos.

Vivo Morto. Professor, inicie com morto (agachar) e vivo (levantar). Aos poucos vá adicionando outros comandos: cabeça, ombro, joelhos, pés, e solicite que eles toquem na parte do corpo citada. Quando a palavra for mãos, peça-lhes que batam palmas. Incorpore outras partes do corpo se achar necessário.

Etapa 5 – “Brincadeiras e jogos de imitação e condução”

Espelho: realize a brincadeira **“Espelho”** propondo que alguns façam e outros observem; depois de um tempo faça a inversão dos papéis. Em duplas, frente a frente, um tocando as mãos do outro;

- Um será o condutor, conforme combinação prévia, e o outro imita o colega;
- Trocam-se as funções e as duplas depois de um certo tempo;
- Estimule-os a fazer movimentos desafiadores com as diferentes partes do corpo para que seu espelho tente imitá-lo.

“Boneco”: peça aos estudantes que formem duplas um de frente ao outro. Um será o boneco, e o outro é o dono do boneco.

- O boneco fica o mais relaxado possível, e o dono explora as possibilidades de movimento de todas as partes do corpo do boneco. Ex.: movimentos dos braços, fazer o boneco se sentar, se deitar, quadrupedar, ajoelhar, levantar os dois braços, flexionar o quadril, ir para a direita, esquerda etc.

Ao final, pergunte aos estudantes:

- Como vocês se sentiram em ser o “boneco”?
- Como vocês se sentiram sendo o dono do “boneco”?
- Foi diferente? Por quê?

“Conduzindo meu colega”:

- Um atrás do outro, com o da frente de olhos vendados;
- O colega da frente será conduzido pelo colega de trás para diferentes lugares da quadra delimitados pelo professor. Essa condução é livre. Pode ser tocando os ombros, através de orientação verbal etc.;
- O estudante da frente deve relaxar e deixar-se conduzir, procurando perceber os movimentos que o colega deseja que ele faça.

Em roda de conversa, pergunte:

- Como se sentiram sendo conduzidos pelo coleguinha?
- Ficaram relaxados ou com medo de cair?
- O que é mais divertido: conduzir o colega ou deixar-se levar?

Os estudantes puderam vivenciar algumas atividades que proporcionaram o conhecimento sobre o corpo. Esse é um ponto importantíssimo de observação, pois é por essa consciência do seu próprio corpo e das possibilidades de se expressar por meio dele, localizando-se no tempo e no espaço, que ele adquire uma autonomia social e cidadã, tão importantes para a aprendizagem.

ATIVIDADE 6 – VAMOS PULAR, VAMOS PULAR, VAMOS PULAR!

Etapa 1 – “Origem da Amarelinha”

Professor, vamos propor uma das atividades mais tradicionais que existem, a AMARELINHA. Com certeza ela apareceu anteriormente quando os estudantes citaram as brincadeiras e jogos que conhecem ou praticam, portanto vamos retomá-la.

Origem: riscar o chão para sair pulando é uma brincadeira que vem dos tempos do Império Romano. A amarelinha original tinha mais de cem metros e era usada como exercício de treinamento militar. Os soldados corriam sobre a amarelinha para melhorar as habilidades com os pés. As crianças romanas, então, fizeram imitações reduzidas do campo utilizado pelos soldados. E acrescentaram numeração nos quadrados que deveriam ser pulados. Hoje as amarelinhas têm formato de caracol, quadrado e geométricos, que lembram o corpo de um boneco. A quantidade de casas pode também variar bastante. As palavras céu e inferno podem ser escritas no começo e no final do desenho, que é marcado no chão com giz, tinta ou graveto. Mas as crianças também escrevem palavras como mundo, sol e lua nessas áreas, geralmente de descanso. Existem variantes de amarelinha em que há áreas de descanso (local onde se pode pisar com os dois pés, por exemplo) nas laterais. Usando pedra, caco, saquinho, casca de banana ou “alguma coisa pesadinha” (como dizem as crianças), os participantes pulam amarelinha saltando (com um e dois pés) ou chutando.

Disponível em: <http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/amarelinha/>.

Acesso em: 9 out. 2020.

Inicie contando a história da amarelinha, o porquê ela surgiu; proporcione uma conversa em que os estudantes possam perguntar sobre sua origem.

AMARELINHA
*É quadrada ou é redonda
Pra brincar tem que riscar
Hinke, Amarelinha,
Maré Tem em todo lugar!*



Etapa 2 – “Pulando os diferentes tipos de amarelinha.”

Professor, proporcione a experimentação de diferentes tipos de amarelinha.

Como sugestão de aplicação, seguem algumas dicas:

- Procure deixar várias amarelinhas previamente desenhadas no chão; use giz colorido preferencialmente, senão, utilize qualquer outro material acessível;
- Se for o caso, peça a alguns estudantes para auxiliarem nessa construção;
- Se a escola já possuir desenhos de amarelinhas pintados no chão, ótimo. Organize a atividade neste local da forma que achar mais viável;
- Caso algum estudante do 1º ano tenha habilidade para desenhar outra amarelinha, permita que ele o faça.

Amarelinha Tradicional

Material necessário: espaço livre e objeto (pedrinha, tampinha, pedaço de giz, entre outros).

Modo de jogar

- Desenhe a amarelinha tradicional do chão, enumerando as casas.
- Organize os estudantes em grupos e em ordem de realização da brincadeira.
- Quem for iniciar, joga a pedrinha na casa número 1 e começa a pular partindo da casa número 2 até o céu.
- Quando chegar ao céu, o jogador vira e volta pulando da mesma maneira pegando a pedrinha quando estiver na casa 2 e 3.
- Se acertar, o mesmo jogador começa novamente, jogando a pedrinha na casa 2.
- Perde a vez quando: pisar na linha de jogo; pisar na casa onde está a pedrinha; se não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair; se não pegar a pedrinha na volta.
- Vence quem percorrer todo o percurso primeiro.



Fonte: Nunes 2019

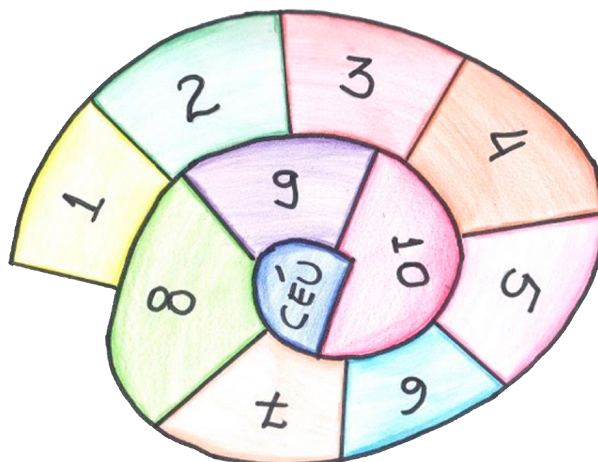
Fique atento! Na vivência da brincadeira Amarelinha tradicional você poderá discutir com eles a ordem dos números nas casas da amarelinha, sobre a ordem crescente e decrescente nos momentos das jogadas como, por exemplo, no início pula-se as casas em ordem crescente e no retorno em ordem decrescente.

Amarelinha Caracol

Material necessário: espaço livre e giz

Modo de jogar

- Desenhe um caracol no chão, em formato de espiral e o divida em várias partes.
- Organize os estudantes em ordem de realização da brincadeira.
- Quem for começar, terá que fazer todo o trajeto pulando com um pé só, até alcançar a casa “céu”.
- Quando chegar ao céu, o jogador pode colocar os dois pés no chão e voltar o trajeto pulando com um pé só.
- Se conseguir, sem pisar em nenhuma linha pode escolher uma das casas e fazer um desenho onde o próximo jogador só poderá pisar nela.
- Se errar, passa para o jogador seguinte.
- Vence o jogador que marcar (desenhar) o maior número de casas.



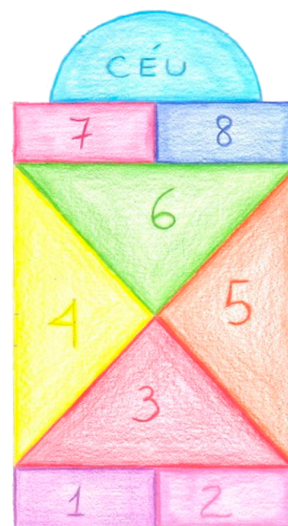
Fonte: Nunes 2019

Amarelinha Orelha

Material necessário: espaço livre e objeto (pedrinha, tampinha, pedaço de giz, entre outros).

Modo de jogar

- Desenhe a amarelinha no chão, conforme imagem ao lado.
- O jogador que iniciar, deve colocar na orelha no lado esquerdo, do lado da casa 1 e lançar a pedrinha na casa 1.
- Nas casas 1, 2, 4, 5, 7 e 8 pode pisar simultaneamente com um pé em cada.
- Nas casas 3 e 6 pode pisar com apenas um pé.
- O jogador completa o circuito fazendo as duas orelhas, isto é, pulando do 1 ao 8 a partir da orelha esquerda e depois da orelha direita, sem queimar.
- Quando completar as duas orelhas, o jogador vai ao céu, vira de costas para o tabuleiro e tenta fazer a casa.
- Um jogador não pode pisar na casa do outro, a menos que o dono dê licença.
- Vence quem fizer o maior número de casas.



Fonte: Nunes 2019

- Estimule os estudantes a inventarem maneiras diferentes de pular;
- Aceite todas as ideias (desde que seja seguro e não quebre as regras de convivência social);
- Seja o mediador da construção da nova brincadeira de pular.

Após a experimentação das amarelinhas, inicie uma conversa sobre qual o principal movimento que fazemos na amarelinha. Espera-se que os estudantes respondam o saltar. Peça-lhes que comparem as diferentes amarelinhas, porém a dinâmica continua a mesma.

Identifique os estudantes que estão com dificuldade, questione-os se alguma adaptação pode ser feita para auxiliar.

A amarelinha permite ter uma noção ampla do desenvolvimento dos estudantes, pois ela possibilita desenvolver controle corporal, o equilíbrio, noção espacial, a coordenação óculo-manual, coordenação motora fina, lateralidade, entre outros, então abuse de suas possibilidades experimentação, seja na amarelinha tradicional ou em novas maneiras de brincar.

ATIVIDADE 7 – NOSSAS BRINCADEIRAS E JOGOS PREDILETOS

Etapa 1 – “Dia da brincadeira e jogos de que mais gostei!”

Para finalizar essa Unidade Temática, propomos que realize algumas aulas com o tema “O Dia Da Brincadeira De Que Mais Gosto”. Oriente os estudantes que, dentre as vivências que tiveram, escolham uma brincadeira e jogo que mais gostaram para vivenciarmos novamente, porém cada um terá que explicar as regras que serão utilizadas, organizar os materiais, identificar a origem e contar suas diferentes maneiras de brincar e jogar.

Faça um levantamento das brincadeiras e jogos que todos os estudantes escolheram e, com certeza, serão muitos! Se existirem brincadeiras e jogos iguais, proporcione o agrupamento deles, assim os

estudantes poderão explicar as brincadeiras e jogos em duplas, trios, grupos etc. Organize as aulas para que todas as brincadeiras e jogos sejam experimentados.

Proposta de Avaliação

Durante esse percurso os estudantes realizaram entrevistas, fizeram modificações nas regras das brincadeiras e jogos, participaram de discussões, realizaram o dia da brincadeira e jogo que mais gostei etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação

Professor, propomos alguns pontos de reflexão para subsidiar esse momento.

- Como foi a participação dos estudantes durante as atividades?
- Houve um comprometimento efetivo dos estudantes durante todo o processo de ensino/aprendizagem?
- Quais momentos geraram um maior conflito? Como foram solucionados?
- O respeito às regras, ao outro e as suas limitações foram exercitados durante o processo?
- Todos os estudantes conseguiram criar movimentos para as brincadeiras e jogos e realizá-los?
- O que é preciso retomar?

Após essa reflexão é necessário rever o percurso proposto para aprendizagem, alguns estudantes podem estar com mais dificuldade, então proponha outras brincadeiras e jogos, vídeos, outros caminhos para que assim eles possam aprender.

- As habilidades destas Unidades Temáticas foram alcançadas?
- Conseguiu desenvolver atividades extras, não contidas nesse documento, que contribuíram para atingir as habilidades?
- As diferenças individuais quanto à cultura familiar foram respeitadas? Caso não, quais outras atividades poderiam desenvolver para atingir essa habilidade?
- Os estudantes tiveram oportunidade de protagonizarem atividades e criarem e recriar novas regras e estratégias?
- Os estudantes compreenderam a importância das regras nas atividades apresentadas?

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

Nesta Unidade Temática de Brincadeiras e Jogos, os estudantes terão contato com as brincadeiras e jogos inclusivos.

As atividades sugeridas neste material devem ser sempre mediadas pelo professor que garantirá a diversidade das brincadeiras e jogos, facilitando o acesso ao brincar de maneira segura, buscando sempre contextualizar essas atividades inclusivas, levando as crianças a se colocarem na situação do outro, buscando sempre potencializar os princípios de respeito ao próximo.

Habilidades:

(EF01EF13*) Experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos inclusivos respeitando as diferenças individuais.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 – BRINCADEIRAS E JOGOS

Professor, chegou o momento de iniciarmos as brincadeiras e jogos inclusivos.

Na Educação Infantil, os objetivos de aprendizagem se voltavam basicamente para que os estudantes tivessem assegurados os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental pretende-se que sejam consolidadas, ampliadas e aprofundadas as práticas corporais, considerando tanto os interesses e expectativas dos estudantes quanto as aprendizagens necessárias à continuidade da formação.

Para tanto, faz-se necessária a experimentação de práticas corporais de inclusão que sejam desafiadoras e contemplem a participação e interação efetiva de todos, ou seja, é mais do que adaptar atividades práticas para uma determinada deficiência, mas sim propor atividades diversificadas em que todos possam participar juntos, inclusive para que um se coloque no lugar do outro.

Sugerimos que estimule a participação dos estudantes e utilize a sensibilização na condução de cada atividade. Alguns materiais simples serão utilizados, como: TNT, guizos, bexigas, vendas para os olhos etc. O brincar inclusivo não implica, necessariamente, em brinquedos e materiais caros. Em muitas situações, a adaptação de materiais recicláveis torna-se extremamente eficiente.

Professor, a seguir, colocamos algumas sugestões na condução das atividades para aumentar a segurança e a confiança em sua realização.

ATIVIDADE 1 – BRINCADEIRA E JOGOS SEM ENXERGAR, VAMOS INOVAR?

Etapas 1 – “Pique sem olhar”

Materiais:

- Vendas para os olhos (que podem ser pedaços de TNT ou mesmo o colete utilizado nas aulas de Educação Física);
- Guizos para colocar nos pulsos ou garrafas PET com pedrinhas sendo segura pela mão.

Professor, converse com os estudantes, explicando que farão uma brincadeira sem utilizar um dos cinco sentidos, a visão. Pergunte aos estudantes qual sentido eles acham que será mais utilizado nesta atividade, já que estarão com os olhos vendados. Somente depois da reflexão, explique que entregará a cada um uma venda e um guizo para ser colocado no pulso (ou em outra parte do corpo, ou outro objeto que faça ruído) conforme achar conveniente e houver materiais disponíveis na escola. Entregue os materiais e explique como será a atividade.

Desenvolvimento:

- Com todos os estudantes de olhos vendados, a brincadeira consiste em “encontrar” os demais, estando de olhos vendados, orientando-se apenas pelo barulho produzido pelos guizos que foram distribuídos para os estudantes.
- A brincadeira faz com que todos experimentem a sensação de que, sem a visão, é necessário usar outros sentidos.
- Mantenha a atividade enquanto houver motivação e interesse por parte dos estudantes.

Para verificar um exemplo de atividade, assista ao vídeo:

Antoniocarlos. Pique Sensorial. Disponível em <https://youtu.be/SsUUmnjQuc0>.

Acesso em: 16 jul. 2020.

**Etapa 2 – “Correr de olhos vendados? Sim! É a corrida sensorial...”****Materiais:**

- Vendas para os olhos (as mesmas da atividade anterior);
- Cones ou garrafas PET.

Professor, chegou o momento de os estudantes participarem com os colegas em duplas e trios. O objetivo é estabelecer relações de confiança, segurança, respeito e responsabilidade.

Desenvolvimento:

- Formar duplas e agrupá-los em filas.
- Ao sinal, os estudantes realizam uma corrida de estafeta até o cone, sendo um com os olhos vendados e o outro como guia. Pode incluir cones no caminho depois da primeira vivência.
- Quando todas as duplas vivenciarem a brincadeira, os papéis são invertidos.

Professor, é importante prestar atenção e garantir a segurança da atividade, pois o caráter competitivo pode desvincular um pouco dos objetivos da atividade, uma vez que os estudantes que conduzem, na ânsia de ganhar, correm sem se preocupar com seus parceiros. Se necessário, dê uma pausa e inicie uma rápida reflexão acerca da ação realizada, com a intenção de levar a conscientização aos estudantes de que o equilíbrio da dupla é fundamental para o sucesso e, só depois de dominado este requisito, partam para a velocidade. Mantenha a atividade até que haja motivação e interesse dos estudantes. Troque as duplas.



Antoniocarlos. Corrida Sensitiva. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=swyRPKEljrM&feature=youtu.be>.

Acesso em: 16 jul. 2020.

Etapa 3 – “Guiando os meus colegas...”

Materiais:

- Vendas para os olhos de alguns estudantes;
- Cones ou garrafas PET como obstáculos.

Desenvolvimento:

- Divida a turma em grupos de três estudantes e oriente para que formem filas; em pequenos trezinhos devem colocar os braços estendidos sobre o ombro do colega da frente. O estudante do meio e o terceiro da fila devem ser vendados.
- Já dispostos em filas, os trios devem fazer a travessia do espaço com a orientação do primeiro estudante, que deve guiar lentamente os colegas repassando orientações como: o número de passos que eles devem dar e qual a direção.
- Podem-se colocar cones dispostos ao longo do percurso, que servirão de obstáculos para que os estudantes com vendas sejam orientados a fazer o percurso não-linear sem derrubá-los.
- Explore as possibilidades, incentivando os estudantes a criarem novos trajetos.

Variação: ao invés de utilizar um estudante como guia através do toque no ombro, desenvolva essa atividade com orientações verbais para que o estudante vendado amplie sua percepção do local. Nesse caso, em vez dos cones, utilize como referência para o aluno que está guiando verbalmente as linhas da quadra, para assim evitar acidentes com os cones.

Etapa 4 – “Quem eu vou encontrar?”

Materiais:

- Vendas para os olhos.

Desenvolvimento:

- Um participante de olhos vendados gira em torno de si mesmo três vezes. Os demais participantes se espalham até oito passos distantes do participante vendado, formando um círculo, e permanecem imóveis e em silêncio.
- O participante vendado pode dar até 10 passos e, se tocar em alguém, diz o nome dessa pessoa. Em seguida, troca de lugar com este, mesmo que não tenha acertado o nome dele.

Etapa 5 – “Refletindo sobre brincadeiras e jogos com os olhos vendados”

Lembre-se: Os estudantes estão construindo o conhecimento e agora é a hora da reflexão. Vamos participar!

Em roda de conversa, realize questões como:

Como foi a experiência de vender os olhos?	Espera-se que os estudantes reflitam sobre a sensação de realizar brincadeiras e jogos com os olhos vendados.
Que forma vocês encontraram para “achar” os colegas sem vê-los?	Espera-se que o estudante “perceba-se” e identifique como seu corpo reage às mudanças.
Como vocês se sentiram ao serem guiados pelo colega?	Espera-se que os estudantes reflitam sobre as sensações de ser guiados, como confiança etc.
Como foi guiar o colega que não podia enxergar? Vocês tiveram cuidado e respeito pelo tempo do colega?	Espera-se que o estudante reflita sobre como é guiar o outro e sobre como é importante respeitar o tempo de seus colegas.
Todos podem participar das atividades propostas? Quem não poderia?	Espera-se que os estudantes reflitam que todos podem praticar brincadeiras e jogos, às vezes só é necessária uma adaptação na regra, no material etc. E que percebam que mesmo sem a visão conseguiram realizar as atividades.

Professor, pontue para os estudantes que temos cinco **sentidos**: visão, olfato, paladar, audição e tato; eles são responsáveis por enviar as informações obtidas para o sistema nervoso central, e que a falta de um desses sentidos não necessariamente nos impede de participar de atividades, como, por exemplo, na segunda atividade como vocês escutaram o som, vocês se guiaram pela audição. Frise que às vezes só é necessário que nosso corpo se organize de outra maneira para buscar as informações. Nas atividades não usamos a visão, porém usamos a audição. Finalize perguntando se conhecem alguém com cegueira (cego) (caso não tenha esse estudante na turma) e se seria possível ele participar das atividades?

ATIVIDADE 2 – BRINCADEIRAS E JOGOS COM PAPEL**Etapa 1 – “Corrida com papel”****Materiais:**

- Folhas de jornal ou papéis de rascunho.

Professor, esta é uma atividade que requer colaboração dos participantes. Vamos começar?

Desenvolvimento:

- Separar os estudantes em duplas, posicione as duplas em filas atrás de uma demarcação escolhida;
- Em duplas, os estudantes correm até um ponto determinado à frente, segurando um jornal, cada um em uma ponta;
- O desafio é não deixar a folha cair e nem rasgar até o trajeto de volta, onde outra dupla realizará o mesmo.
- O foco é estimular o respeito às potencialidades do companheiro de equipe.

Etapa 2 – “Entrega o jornal para mim?”

Materiais:

- Folhas de jornais

Desenvolvimento:

- Ao sinal de início os estudantes correm com uma página de jornal aberta na região do tórax sem usar as mãos para segurá-la, até um cone colocado a frente;
- Fazem o percurso e retornam, entregando a folha para o próximo colega de time;
- Se o papel cair, os estudantes voltam para a posição onde ele caiu e recomeçam o trajeto.

Questões norteadoras

Como foi a experiência de andar com o colega, respeitando o tempo dele na atividade do jornal?	Espera-se que os estudantes expressem as dificuldades encontradas. Expressar os sentimentos faz com que os estudantes conheçam suas limitações e potencialidades.
Que forma vocês encontraram para chegar num equilíbrio da velocidade durante a Atividade 4?	Espera-se que os estudantes consigam explicar as estratégias que usaram para conseguir andar na mesma velocidade que o colega.

ATIVIDADE 3 – BRINCADEIRAS E JOGOS SENTADOS

Etapa 1 – “Acertar a bola”

Para esta atividade utilize bolas de vários tamanhos. Deve-se combinar qual a linha que será considerada válida para a marcação da pontuação.

Materiais:

- Bolas de basquetebol;
- Bolas de borracha.

Desenvolvimento:

- Estudantes organizados em grupos pequenos se posicionam sentados em espaços distintos da quadra, tendo um grupo de frente para outro;
- Bolas de basquetebol no centro entre os dois grupos;
- Ao sinal, arremessar as bolas de borracha na bola de basquete, empurrando-a em direção ao adversário;
- Os estudantes devem lançar um por vez tentando acertar a bola;
- A cada acerto, marca-se um ponto.

Etapa 2 – “Rola-bola”

“Rola-bola” é uma brincadeira em círculo, onde os estudantes passam a bola uns aos outros.

Materiais:

- Bola.

Desenvolvimento:

- Em círculo, os estudantes sentam-se no chão;
- A bola deve ser jogada ao amigo pelo chão (nunca pelo alto);
- O estudante que recebe a bola deve direcioná-la a outro jogador, e assim por diante. Quanto mais rápido, mais divertido.

Etapa 3 – “Centopeia Humana”

Professor, coloque os estudantes em fila, sentados no chão, com afastamento lateral das pernas e as mãos nos pés do colega de trás. Ao sinal, os estudantes devem se movimentar com apoio somente dos quadris no solo, indo em direção à linha de chegada estipulada pelo professor.

**PARA SABER MAIS ACESSO AO VÍDEO:**

Facebook. Centopéia Humana. Disponível em:
<https://www.facebook.com/educacaofisicadadepressaoo/videos/1007100159392842/>. Acesso em: 16 jul. 2020.

Etapa 4 – “Boliche sentado”

Para essa atividade, você irá precisar de algumas garrafas PET, caso não tenha um jogo de boliche. Organize os estudantes em equipes e explique como será a atividade. Cada integrante da equipe tentará lançar a bola para derrubar as garrafas ou pinos, porém os estudantes deverão estar sentados.

Etapa 5 – “Refletindo sobre brincadeiras e jogos sentados”

Ao final das atividades, proponha uma roda de conversa com base nas seguintes questões:

Questões norteadoras	
Todos podem participar das atividades propostas? Quem não poderia?	Espera-se que os estudantes reflitam que todos podem participar das atividades propostas.
Como foi realizar as atividades sentado?	Espera-se que os estudantes reflitam sobre como foi realizar as atividades sentados, e como seu corpo se organizou para realizar os movimentos.

Professor, nas brincadeiras e jogos sentados, espera-se que os estudantes reflitam sobre as pessoas que possuem limitação no movimento ou ausência deles, e, para chegar nesta contextualização, você terá que fazer provocações durante o jogo e na roda de conversa. A proposta é que eles possam refletir sobre as possibilidades de participação das pessoas com deficiência nas brincadeiras e jogos, respeitando assim suas potencialidades. Caso não tenha nenhuma criança com limitação, você terá

que abordar a existência de diferentes deficiências físicas e ressaltar que essa vivência é apenas uma pequena fração do que uma pessoa com dificuldade motora ou alguma paralisia passa quando se propõe a práticas como as que realizaram.

ATIVIDADE 4 – SE COMUNICANDO POR MEIO DOS GESTOS

Professor, inicie a atividade explicando para os estudantes que hoje não poderá falar, e que a comunicação será em forma de gestos, tanto você só poderá explicar por gestos, quanto os estudantes perguntar.

Etapa 1 – “Circuito”

Organize um percurso onde tenha corrida, salto com os dois pés, salto com um pé e arremesso a um alvo. Organize os estudantes em duas filas para fazer o percurso. Lembre-se que você só poderá demonstrar os movimentos.

Etapa 2 – “Telefone sem fio dos movimentos”

Os estudantes serão organizados em duas filas, solicite que o último da fila crie um movimento, o estudante que está a sua frente vira de frente para esse estudante para ele passar o movimento, até chegar ao primeiro da fila, o primeiro estudante deverá realizar o movimento, e o estudante que criou deverá dizer se é o mesmo. Esta atividade é uma adaptação do telefone sem fio.

Etapa 3 – “Telefone sem fio com desenho”

Os estudantes serão organizados em duas filas, sentados um atrás do outro, o último estudante da fila deverá fazer um desenho com o dedo nas costas do colega à frente, e assim vai acontecendo até chegar o primeiro da fila. O estudante deverá dizer o que foi desenhado. Professor indique o desenho que será feito, indique desenhos simples como círculos, quadrado e triângulos etc. Essa atividade é uma adaptação do telefone sem fio.

Etapa 4 – “Refletindo sobre brincadeiras e jogos”

Ao final da atividade organize uma roda de conversa e questione os estudantes sobre:

- Vocês conseguiram entender e realizar as atividades apenas por meio dos gestos? Espera-se que os estudantes digam que, mesmo sendo difícil compreender a atividade por meio de gestos, ao final conseguiram realizá-la.
- É possível participar das atividades sem escutar a explicação verbal do professor? Espera-se que o estudante comente que, como não existe explicação verbal para que compreendam a atividade, tiveram que fazer silêncio e prestar muita atenção nos gestos demonstrados pelo professor.
- Vocês conhecem uma língua que fala por gestos? Qual? Espera-se que algum estudante fale que conhece a língua de libras.

Professor, retome com os estudantes a reflexão sobre os sentidos, e de como nosso corpo se organiza para receber informações de outras maneiras, como, por exemplo, para pessoas que não escutam existe a língua de sinais brasileira (LIBRAS), mas que infelizmente nem todos falam essa língua. Sendo assim, as pessoas surdas tentam apenas fazer a leitura labial e interpretar os gestos para conseguir entender, porém como vimos isso não os impede de participar das atividades.

Etapa 5 – “Registrando o que eu aprendi”

Para finalizar esse tema, peça aos estudantes que façam um registro em forma de desenho de uma brincadeira e jogo inclusivo que mais gostaram de vivenciar. Após os desenhos feitos, peça a cada um que mostre o seu desenho e explique por que gostou de vivenciar essas brincadeiras e jogos.

Proposta de Avaliação

Durante esse percurso os estudantes participaram de discussões, vivenciaram diferentes brincadeiras e jogos etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem e durante seu percurso alguns estudantes poderão ainda não desenvolver as habilidades previstas. Será necessário, então, revisitar ou apresentar outras situações e estratégias diferentes que poderão ser desenvolvidas. Sugerimos:

- Apresentações de vídeos de brincadeiras e jogos inclusivos;
- Experimentação de brincadeiras e jogos inclusivos de que mais gostaram, retomando as discussões;
- Pesquisa com familiares sobre as brincadeiras e jogos inclusivos.

Para saber mais sobre Educação Física Inclusiva acesse:

Você sabe o que é Educação Física Inclusiva. Disponível: <https://diversa.org.br/artigos/educacao-fisica-inclusiva/>. Acesso em: 14 out. 2020.



1º ANO – ENSINO FUNDAMENTAL

2º BIMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA – DANÇA

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 – DANÇA NO CONTEXTO COMUNITÁRIO

Iniciaremos mais um bimestre; então, se necessário retome com a turma o contrato didático (combinados) referente às regras de convivência que serão utilizadas nas aulas de Educação Física e que já foram combinadas no início do ano.

Apresente para os estudantes o que eles irão aprender nas aulas de Educação Física durante esse bimestre; questione-os sobre os assuntos que serão abordados.

Neste bimestre espera-se que os estudantes aprendam a:

HABILIDADES

(EF01EF11) Experimentar, fruir e recriar diferentes danças do contexto comunitário (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e o desempenho corporal.

(EF01EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) de danças do contexto comunitário, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.

Destaque os objetos de conhecimento que serão estudados. Iniciaremos a proposta com o estudo dos ritmos, espaços e gestos, e em seguida com a experimentação de brincadeiras rítmicas e expressivas e rodas cantadas, para que os estudantes possam identificar os elementos constitutivos dessas danças.

A Dança no Processo Educacional

Caro Professor, nesta unidade temática iremos propor atividades que envolvam as Danças do contexto comunitário.

No 1º ano iremos focar especificamente as rodas cantadas e brincadeiras rítmicas e expressivas presentes no contexto dos estudantes.

No que se refere às atividades rítmicas, Monteiro (2000) esclarece exemplificando as mesmas como: brinquedos, danças e exercícios individuais ou em grupo, de caráter exclusivamente recreativo, que oportunizam a conscientização do ritmo relacionado aos estímulos externos. As atividades rítmicas produzem noções importantes para a construção das consciências: espacial, direcional, corporal e temporal, sendo que essa é a mais estimulada.

As rodas cantadas e/ou cantigas de roda são realizadas na formação circular, podendo ser de mãos dadas ou não e acompanhadas por cânticos. As cantigas de rodas estão relacionadas as brincadeiras

cantadas, sendo que os termos foram usados como sinônimos, pois os movimentos e gestos correspondem à letra cantada durante a prática em forma circular, se diferenciando por não necessariamente usar a formação em círculo, embora tenha música (BARROS, 2010; GALLAHUE; DONNELLY, 2008).

A maioria das rodas cantadas conhecidas no Brasil são de origem europeia, mais especificamente de Portugal e Espanha; outras, no entanto, vem de diferentes culturas indígenas.

Salientamos que existe divergência na literatura referente aos conceitos de rodas cantadas, cantigas, cantigas de roda etc. Esse material adota o conceito descrito acima.

ATIVIDADE 1 – OS SONS DO MEU CORPO

Etapa 1 – “Meu corpo produz sons?”

Nesta atividade, os estudantes iniciam seu contato com as mais variadas possibilidades que o corpo pode produzir e começam a tomar consciência sobre os sons do corpo.

Professor, organize os estudantes sentados em círculo, pergunte para os estudantes quais sons o corpo produz e estimule-os a fazer um movimento corporal que combine com esse som.

Exemplo:

- Espirro: um estudante sugere que o espirro é um som do corpo. Ótimo! “E como é esse som?”, indaga o professor. “Atchim”, respondem os estudantes. Todos realizam o som do “atchim”. “Quando as pessoas espirram, elas ficam quietinhas ou elas fazem algum movimento com o corpo?” “Que movimento é esse?” Em pé, solicite aos estudantes que realizem o movimento do espirro, permitindo que eles façam movimentos que considerem estar associados a esse som. Após encerrado esse momento, peça-lhes que se sentem novamente e vá pedindo outras sugestões, sempre conduzindo para que os participantes se manifestem e deem quantas sugestões forem possíveis.

Outros exemplos:

- Tosse
- Bocejo
- Ronco
- Choro
- Gargarejo



Imagem: Joice Simões e Erika Drigo

Após esta vivência, estimule-os a demonstrar os sons que conhecem e que podemos produzir com o corpo.

Etapa 2 – “Criando meus sons”

Nesta etapa estimule os estudantes a pensar em outros tipos de sons, além dos que já conhecem. Por exemplo:

- Batendo Palmas: palmas com a mão em forma de concha; palmas com os dedos esticados. “Há diferença entre esses sons?”;
- Batida de pé no chão: apenas a ponta dos pés; pés inteiros, batendo forte o pé no chão. “Há diferença entre esses sons?”
- Assovio.
- Batida da mão no pé, na panturrilha, na coxa, no tórax, nas bochechas abrindo e fechando a boca, e leve-os a reflexão dos diferentes sons que podemos produzir apenas com nosso corpo.

Você poderá incluir uma música e desenvolver com os estudantes os movimentos e a produção dos sons.

Seguem sugestões de músicas que podem ser utilizadas.

Música Infantil – Sons do Corpo [Dani e os Pequeninos]. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?time_continue=20&v=lzelCRX7TZE&feature=emb_logo. Acesso em: 9 out. 2020.



Samba Lelê – Barbatuques | Tum Pá. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_Tz7KROhuAw. Acesso em: 9 out 2020.

Após a experimentação em roda de conversa, converse com eles sobre os sons que o corpo produz. Ele pode ser considerado nosso primeiro instrumento musical. Explique que sentimos a presença do ritmo na batida de nosso coração, na respiração e até na maneira como caminhamos. Retome com eles algumas brincadeiras e jogos que vivenciaram no primeiro bimestre, como em um pega-pega – como é o ritmo da caminhada que utilizamos? Rápido ou lento? Essa reflexão é para fazer com que o estudante perceba que o ritmo está presente em várias situações, e não apenas na música. Professor, vale esclarecer que esse contato inicial com o ritmo é de maneira simplificada, mostrando apenas se é rápido ou lento.

RÁPIDO: quando mantém a sua aceleração constante ou um ritmo rápido sem alterações, como um samba enredo, ou um carro correndo na estrada.

LENTO: Mantém seu tempo lento, ou vai reduzindo a sua velocidade constantemente quase até parar, por exemplo, um adágio para a música clássica ou uma lagarta se deslocando em uma folha. Lembramos que ao longo da escolarização dos estudantes eles irão aprofundar esse conceito, porém esse contato inicial é primordial.

ATIVIDADE 2 – DESCOBRINDO O RITMO

1 – Que som é esse?

Professor, além dos sons que nosso corpo pode produzir, existem sons que podem ser feitos com diferentes materiais, portanto nesta atividade propomos a construção de alguns, como:

- Potinhos com grãos dentro;
- Chocalhos;
- Lápis ou palitos de madeira;
- Colher de pau;
- Latas;
- Conchas;
- Sementes;
- Garrafas;
- Potes.

Desenvolvimento:

- Em roda, distribua os materiais aos estudantes e peça-lhes que descubram os sons que cada objeto faz, deixando-os explorar as possibilidades de som;
- Após isso, peça a um grupo que feche os olhos, enquanto o outro produz o som com os objetos. Peça-lhes que tentem adivinhar qual objeto está fazendo o som;
- Em seguida formem duplas, e peça-lhes que produzam som com diferentes objetos;
- Na sequência, forme quartetos, e permita que eles produzam som coletivamente;
- Em seguida, peça a dois do grupo que façam um som mais forte e outro, um som mais fraco, que vai depender da intensidade que eles colocam na realização do movimento;
- Coletivamente peça aos estudantes que balancem seus instrumentos quatro vezes, de maneira rápida, e, para marcar a posição de silêncio, bata os pés alternadamente no chão quatro vezes. Em seguida, proponha a contagem 1, 2, 3, 4 de movimentos com seus instrumentos, e 1, 2, 3, 4 sem fazer nenhum movimento, faça isso repetidas vezes.
- Agora divida-os em grupos e permita que eles criem sons, contando até 4, misturando entre som e silêncio. Permita que os estudantes apresentem suas criações, caso queiram.

Etapa 2 – “Refletindo sobre os sons produzidos”

Em uma roda de conversa discuta com os estudantes:

- Os instrumentos possuem sons diferentes? Qual a diferença?
- Qual instrumento fez o som mais forte? Por quê?
- Quando fizemos um som mais forte e outro mais fraco, o que foi diferente na realização do movimento?

Professor, além de identificar se é rápido ou lento, os estudantes podem perceber que o ritmo é uma sucessão de tempos fortes e fracos que se alternam com intervalos regulares. Neste caso estamos tratando do ritmo musical, que é diferente do ritmo da batida do nosso coração impulsionado pelo fluxo sanguíneo. Como eles vão identificar o ritmo presente na dança por meio das rodas cantadas, é importante que comecemos a tratar do ritmo musical. Na música ou dança o ritmo consiste em uma sucessão regular dos tempos fortes e fracos que se alternam com intervalos regulares. Os componentes básicos do ritmo são o som e o silêncio que combinados formam padrões sonoros. Com essas propostas de atividades, espera-se que o estudante perceba que o ritmo pode ser rápido ou lento, forte ou fraco e que possui momentos de silêncio e som, de uma maneira bem simplificada.

ATIVIDADE 3 – ONDE DANÇAMOS?

Etapa 1 – “0 espaço”

Além do ritmo presente na dança, temos os gestos e o espaço como elementos constitutivos. O espaço pode ser a relação entre o corpo e o espaço (ambiente no qual está), o corpo em relação ao seu próprio corpo ou em relação a um outro corpo e o corpo e um outro objeto. Neste primeiro momento iremos tratar o espaço apenas como a relação entre o corpo e o espaço, para aprofundar nos anos seguintes.

Proponha a experimentação da Ciranda dos bichos – Palavra Cantada – Imitando os bichos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sIShEL-N1mA>. Acesso em: 9 out. 2020.



Ao final da experimentação, em roda de conversa, pergunte aos estudantes:

- Qual o ritmo dessa música?
- Em qual espaço realizamos a dança?
- Poderíamos realizar essa dança em outros espaços? Quais?

Professor, como falamos anteriormente, o espaço na dança não se refere apenas ao espaço físico, porém nesse primeiro momento iremos fazer essa referência. É importante que os estudantes identifiquem que a dança pode acontecer em diferentes espaços.

ATIVIDADE 4 – DÁ PARA BRINCAR DANÇANDO?

Etapa 1 – “Brincadeiras rítmicas e expressivas e rodas cantadas”

Professor, neste momento vamos começar a abordar nosso objeto de conhecimento, que são as brincadeiras rítmicas e expressivas e as rodas cantadas. O percurso até aqui propôs que os estudantes tivessem contato com o ritmo e o espaço nas danças. Nesta proposta eles irão vivenciar algumas “brincadeiras com música” que conhecem, tentando identificar seu ritmo e o espaço onde ocorreu, acrescentando o contato com os gestos na dança. Esses gestos estão relacionados ao movimento; vale ressaltar que podem conter desde uma parte do corpo (como mexer apenas um braço, apenas a cabeça ou uma perna), como também movimentos mais globais com partes diferentes trabalhando juntas (um giro, um salto entre outros).

Para iniciar a atividade pergunte aos estudantes se eles conhecem alguma “brincadeira” que tem música. Permita que todos participem, falando ou demonstrando as brincadeiras que conhecem. Em seguida, escolha algumas brincadeiras trazidas pelos estudantes para serem vivenciadas com a turma. Ao final proponha uma roda de conversa:

- Quais foram os ritmos presentes nas brincadeiras com música?
- Em qual espaço aconteceu? Quadra, pátio etc.
- Quais partes do corpo foram utilizadas?

Além de conseguir identificar os elementos (ritmo, espaço e gestos), é importante que os estudantes saibam que todas as atividades que vivenciam, surgiram em um determinado momento. Como foi passado de geração em geração e em diversos contextos, ou sem saber precisar a origem, vale destacar que a mesma prática corporal pode ter várias maneiras de ser realizada, pois depende, de fato, do contexto em que ela ocorre.

Durante as experimentações observe como os estudantes lidam com suas dificuldades. Se desistem ou continuam tentando, pois isto será ponto de reflexão para eles no decorrer das atividades.

Etapas 2 – “Será que as pessoas que eu conheço brincavam com música?”

Para essa etapa, os estudantes irão realizar uma pesquisa com seus pais, tios, avós e vizinhos sobre quais brincadeiras com músicas realizavam quando crianças, preenchendo a tabela abaixo. Será necessário providenciar folhas com a pesquisa com antecedência para entregar aos estudantes (conforme quadro abaixo). Caso seja possível, a proposta poderá ser feita em forma de produção de vídeo, abordando as questões abaixo. Agende uma data para os estudantes retornarem com a pesquisa.

Nome: Data:	Idade:
De quais brincadeiras cantadas você brincava?	
Onde você brincava?	
Com quem brincava?	
Como é a brincadeira?	

Se possível, oriente o estudante a realizar com as pessoas entrevistadas a brincadeira descrita, assim ficará mais fácil de entendê-la.

ATIVIDADE 5 – BRINCADEIRAS RÍTMICAS E EXPRESSIVAS

Professor, para ampliar a aprendizagem referente ao ritmo, iremos propor diferentes brincadeiras rítmicas e expressivas, para proporcionar aos estudantes a conscientização sobre o ritmo relacionado a um estímulo externo.

Etapa 1 – “Cabeça, ombro, joelho e pé”

Proponha a vivência das brincadeiras a seguir. Caso queira incluir outras sinta-se à vontade. Na brincadeira rítmica “Cabeça, Ombro, joelho e pé”, o grupo canta as partes do corpo como indicado e, enquanto canta, coloca a mão na parte citada. Quando os movimentos ficarem mais fáceis, o professor poderá mudar a parte tocada, porém os estudantes terão que tocar a parte cantada, assim você irá verificar se eles estão prestando atenção. Outra variação é cantar cada vez mais rápido.

Cabeça, ombro, joelho e pé

Cabeça, ombro, joelho e pé
Cabeça, ombro, joelho e pé
Olhos, ouvidos, boca e nariz
Cabeça, ombro, joelho e pé

Cabeça, Ombro, Joelho e Pé - Bob Zoom | Vídeo Infantil Musical Oficial.

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=vDee2bF8XIs&ab_channel=BobZoom. Acesso em: 9 out. 2020.



Etapa 2 – “Formiguinha”

Fui ao mercado comprar café
E a formiguinha subiu no meu pé
Eu sacudi, sacudi, sacudi
Mas a formiguinha não parava de subir
Fui ao mercado comprar batata roxa
E a formiguinha subiu na minha coxa
Eu sacudi, sacudi, sacudi
Mas a formiguinha não parava de subir
Fui ao mercado comprar melão
E a formiguinha subiu na minha mão
Eu sacudi, sacudi, sacudi
Mas a formiguinha não parava de subir
Fui ao mercado comprar jerimum
E a formiguinha subiu no meu bumbum
Eu sacudi, sacudi, sacudi
Mas a formiguinha não parava de subir
Fui ao mercado comprar um giz

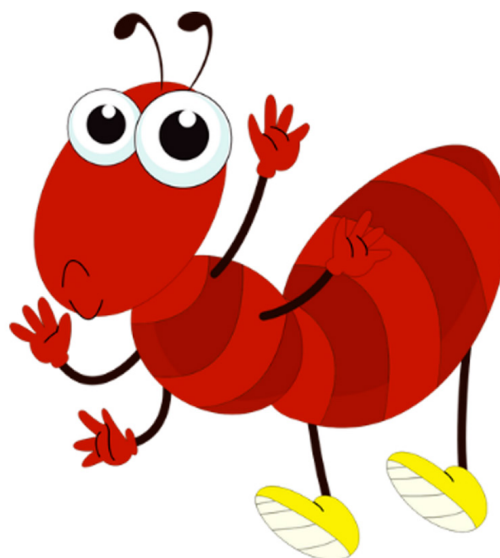


Imagem: Public Domain Vector, 2019

E a formiguinha subiu no meu nariz
Eu sacudi, sacudi, sacudi
Mas a formiguinha não parava de subir

Formiguinha – Clipe Música Oficial – Galinha Pintadinha DVD. Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=78xEaW5GJ0g&ab_channel=GalinhaPintadinha. Acesso em: 9 out 2020.



Etapa 3 – “Geleia Maluca”

Para a próxima brincadeira rítmica, “Geleia Maluca”, o grupo inicia a música cantando que “todo mundo...” e a partir da segunda estrofe irá acrescentando o nome do estudante, um a cada estrofe, e aquele que foi chamado dá um comando e todos repetem.

Geleia Maluca

Todo mundo é uma geleia maluca
Dentro do pão dança assim
Nham, nham, nham, nham, nham, nham.

A Sandra é uma geleia maluca
Dentro do pão dança assim
Nham, nham, nham, nham, nham, nham.
Pedi para sentar, sentou.

O Fernando é uma geleia maluca
Dentro do pão dança assim
Nham, nham, nham, nham, nham, nham.
Pedi para pular, pulou.

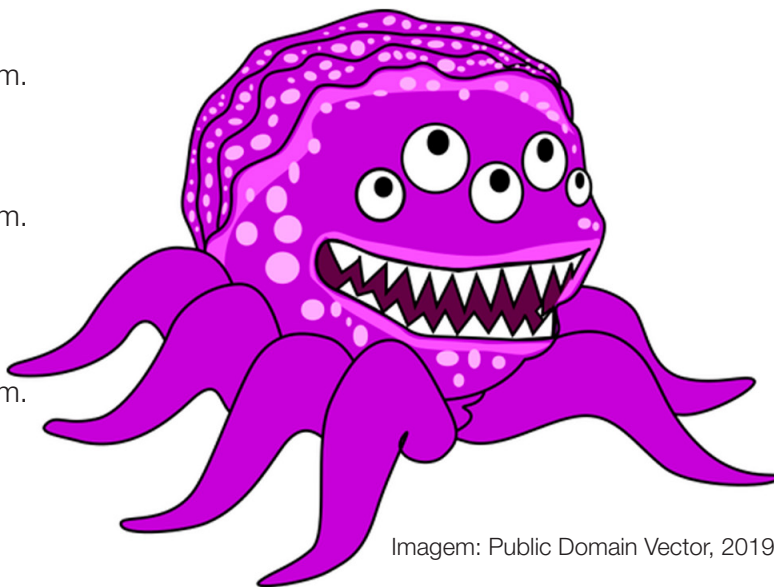


Imagem: Public Domain Vector, 2019

A seguir dois links para exemplificar a brincadeira:

Música e movimento: geleia maluca. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=d4IG23jVnlc>. Acesso em: 9 out. 2020.



Brincadeira Musical: geleia maluca. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=MfGWdlUdJlk>. Acesso em: 9 out. 2020.

Etapa 4 – “Refletindo sobre as brincadeiras rítmicas e expressivas”

Após a experimentação, faça uma roda de conversa com a turma:

- Quais partes do corpo utilizamos nas brincadeiras vivenciadas?
- Fizemos os movimentos de maneira rápida ou lenta?
- Foi fácil ou difícil realizar essas atividades? Qual gostaram mais de fazer?

Espera-se que os estudantes consigam identificar as partes do corpo que foram utilizadas na dança, bem como o ritmo de forma simplificada, se era rápido ou lento. No levantamento das dificuldades, estimule-os a propor sugestões para que todos possam participar, mesmo os que estão com dificuldade. É importante que os estudantes consigam identificar suas dificuldades, porém neste primeiro momento talvez você precise estimulá-los, trazendo os pontos que observou nas experimentações.

ATIVIDADE 6 – BRINQUEDOS CANTADOS E/OU RODAS CANTADAS

Professor, proponha a experimentação de alguns brinquedos cantados e/ou rodas cantadas. A seguir sugerimos alguns, entre outros que você poderá trazer.

Etapa 1 – “Homem da cola”

Homem da cola	Orientações ao professor
<i>Eu sou o homem da cola</i> <i>Eu sou o homem da cola</i> <i>Eu sou o homem da colaaaaaaaaa...</i> <i>E agora eu vou colar: “Cabeça com cabeça”</i> <i>Eu sou o homem da cola</i> <i>Eu sou o homem da cola</i> <i>Eu sou o homem da colaaaaaaaaa...</i> <i>E agora eu vou colar: “Coxa com coxa”</i> Música e Cooperação – Homem da Cola. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=MHc3ksRUHCM&ab_channel=ProfessorM%C3%A1rcioTubar%C3%A3o. Acesso em: 9 out. 2020. 	• Crianças andando livremente pelo espaço ao som da música. • Colar cabeça com cabeça. Duplas coladas cantando juntamente com o professor. • Crianças andando livremente pelo espaço ao som da música. • Colar coxa com coxa.

Etapa 2 – “Dona Aranha”

A Dona Aranha	Orientações ao professor
<i>A dona aranha Subiu pela parede Veio a chuva forte e a derrubou</i> <i>Já passou a chuva O sol já vem surgindo E a dona aranha continua a subir</i> <i>Ela é teimosa Desobediente Sobe, sobe, sobe Nunca está contente</i> Dona Aranha - DVD Galinha Pintadinha 3 - OFICIAL. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=MubGlfBR1kA. Acesso em: 9 out. 2020. 	• Movimentar as mãos como se estivesse subindo na parede. • Nesse momento os alunos caem no solo. • Movimentar as mãos como se estivesse subindo em uma parede.

Etapa 3 – “Fui morar numa casinha”

Fui morar numa casinha	Orientações ao professor
<i>Fui morar numa casinha-nha-nha infestada-da-da De cupim-pim-pim Saiu de lá-lá lá uma largatixa-xa-xa Olhou pra mim, olhou pra mim e fez assim:</i> <i>Fui morar numa casinha-nha-nha infestada-da-da De florzinha-nha-nha Saiu de lá-lá-lá uma princesinha-nha Olhou pra mim, olhou pra mim e fez assim.</i> Patati Patatá - Fui Morar Numa Casinha. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=JXTPI75cu0Q&ab_channel=PatatiPatat%C3%A1. Acesso em: 9 out. 2020. 	• Gesto com as mãos em formato de casinha. • Abre e fecha as portas com os dedos. • Gesto com as mãos, apontando para algum lugar. • Gesto com uma das mãos, ondulando. • Gesto com as mãos nos olhos. Mostrar a língua. • Gesto com as mãos em formato de casinha. • Gesto com os dedos para cima girando a mão. • Passar as mãos no rosto delicadamente e simular um cumprimento, flexionando as pernas. • Mandar um beijo.

Etapa 4 – “Caranguejo não é peixe”

Caranguejo não é peixe	Orientações ao professor
<i>Caranguejo não é peixe</i> <i>Caranguejo peixe é</i> <i>Caranguejo só é peixe</i> <i>Na enchente da maré</i> <i>Ora, palma, palma, palma! Ora, pé, pé, pé!</i> <i>Ora, roda, roda, roda, Caranguejo peixe é!</i> Caranguejo não é peixe. Disponível em: https://youtu.be/woUAy7gepzU. Acesso em: 9 out. 2020. 	Em roda, as crianças giram e, no verso “Ora, palma, palma, palma!”, todas batem palmas; em “Ora, pé, pé, pé!”, batem os pés no chão; e ao cantar “Ora, roda, roda, roda”, giram de mãos dadas até o fim da música. No último verso, “Caranguejo peixe é!”, elas agacham.

Etapa 5 – “Se esta rua fosse minha”

Se esta rua fosse minha	Orientações ao professor
<i>Se esta rua, se esta rua fosse minha</i> <i>Eu mandava, eu mandava ladrilhar</i> <i>Com pedrinhas, com pedrinhas de brilhantes</i> <i>Para o meu. Para o meu amor passar.</i> <i>Nesta rua, nesta rua tem um bosque</i> <i>Que se chama, que se chama solidão.</i> <i>Dentro dele, dentro dele mora um anjo</i> <i>Que roubou, que roubou meu coração.</i> <i>Se eu roubei. Se eu roubei teu coração</i> <i>Tu roubaste, tu roubaste o meu também</i> <i>Se eu roubei. Se eu roubei teu coração</i> <i>É por quê. É porque te quero bem.</i> Se essa rua fosse minha. Disponível em: https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/cancoes-infantis-se-essa-rua-fose-minha-cancao-para-criancas/. Acesso em: 2 mar. 2020. 	- Os estudantes estão em roda com uma criança no meio da roda. - Giram e esperam ser escolhidos por quem está no centro. A última parte é cantada apenas por quem está no centro. - Quando termina de cantar, ela abraça um colega, que a substitui.

Etapa 6 – “Cavalo guloso”

Cavalo guloso	Orientações ao professor
<i>Era um cavalo guloso Que só comia capim De tanto comer capim Seu bracinho ficou assim Assim, assim, assim. Assim, assim, assim.</i> • O outro bracinho ficou assim • Sua perninha ficou assim • A outra perninha ficou assim • Sua cabeça ficou assim • Sua língua ficou assim • Acabou caindo assim  Roda cantada, cavalo Guloso. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=kwO4i4KcvDk. Acesso em: 2 mar. 2020.	• Dobra o braço • Dobra o braço • Entorta a perna • Entorta a outra perna • Entorta a cabeça • Põe a língua pra fora • Deita no chão

Etapa 7 – “Refletindo sobre as rodas cantadas”

Professor, ao final de cada experimentação realize uma roda de conversa:

- Quais partes dos corpos utilizamos?
- Fizemos movimentos rápidos ou lentos?
- Alguém teve alguma dificuldade? Qual?
- Como nos organizamos para realizar as atividades?
- Quais atividades foram fáceis? Quais foram difíceis?
- O que sugerem para facilitar a realização da atividade?

Sugerimos a elaboração de um quadro para que os estudantes possam visualizá-lo: Exemplo:

Atividade	Movimento rápido ou lento?	Partes do corpo utilizadas	Onde realizamos?
Homem da Cola			
A Dona Aranha			
Fui Morar Numa Casinha			
Caranguejo Peixe É			
Se Essa Rua Fosse Minha			

No levantamento das dificuldades, estimule-os a propor sugestões para que todos possam participar, mesmo os que estão com dificuldade. Espera-se que eles consigam identificar as partes do corpo que foram utilizadas na dança, bem como o ritmo. Além disso, durante a experimentação é necessário observar a maneira que os estudantes lidam com as dificuldades, se durante a frustração tentam de novo, se respeitam os colegas na realização das atividades.

ATIVIDADE 7 – DE QUAIS RODAS CANTADAS NOSSOS FAMILIARES BRINCAVAM?

Etapas 1 – “Socialização das rodas cantadas que nossos familiares brincavam”

Professor, nesta atividade retome a pesquisa que os estudantes realizaram e peça-lhes que expliquem e demonstrem os brinquedos cantados e/ou rodas cantadas que trouxeram.

Faça uma lista, separe aquelas que eles já vivenciaram e proponha a experimentação das inéditas.

Etapas 2 – “Experimentando as rodas cantadas dos nossos familiares”

Professor, agora proponha a experimentação das rodas cantadas inéditas. Ao final realize uma roda de conversa tendo como foco as seguintes questões:

- Quais brinquedos cantados e/ou roda cantadas foram rápidos e quais foram lentas?
- Essa roda cantada (escolha algumas vivenciadas) utiliza quais partes do corpo?
- Nós vivenciamos as rodas cantadas na quadra e no pátio. Em quais outros lugares podemos realizá-las também?

Professor, na roda de conversa será possível perceber se os estudantes conseguem identificar os elementos constitutivos das rodas cantadas e/ou brincadeiras cantadas vivenciadas. Retome com eles que essas brincadeiras possuem diferentes ritmos (lento e rápido), utilizam diferentes partes do corpo e acontecem em diferentes espaços. Observe novamente como estão lidando com as próprias dificuldades e com as do colega. Eles conseguiram identificar de onde surgiu as rodas cantadas? Será que a maneira de fazer foi igual para aqueles que trouxeram rodas cantadas repetidas? Caso tenha versões diferentes, explore com os estudantes isso, e retome que seu sentido e significado está relacionado ao contexto em que ocorre. Se possível, filme a experimentação das rodas cantadas e, em seguida, deixe que os estudantes apreciem esses vídeos, retomando os elementos constitutivos dessas danças.

ATIVIDADE 8 – VAMOS RECRIAR UMA RODA CANTADA

Etapa 1 – “Recriando “Ciranda Cirandinha”?

Professor,

O momento é de recriar!! Estimule as crianças a brincarem de uma das cantigas de roda mais conhecidas e cantadas em todo o Brasil: Ciranda, Cirandinha.

Oriento que as mudanças podem ser feitas tanto na letra, quanto nos movimentos. A criatividade é importante para o desenvolvimento das habilidades, e as crianças gostam de desafios! Aproveite a oportunidade!

Observação: deve-se atentar ao desenvolvimento criativo em todas as sugestões dos estudantes; não deixe passar nenhuma sugestão.

Ciranda, cirandinha	Orientações ao professor
<i>Ciranda, cirandinha, Vamos todos cirandar. Vamos dar a meia volta, Volta e meia vamos dar.</i> <i>O anel que tu me deste Era vidro e se quebrou. O amor que tu me tinhas Era pouco e se acabou.</i> Disponível em: https://criancas.uol.com.br/novidades/2011/10/11/brincadeira-de-crianca-ciranda-cirandinha.htm#:~:text=Ciranda%2Dcirandinha%20%C3%A9%20uma%20das,uma%20coreografia%20enquanto%20se%20canta. Acesso em: 9 out. 2020. 	• Converse com as crianças sobre como poderiam adequar essa roda aos dias de hoje; • Estimule as crianças a pensar de maneira diferente sobre os movimentos que podem realizar; • O que poderia estar no lugar do “anel que tu me deste”? • Os movimentos devem ser adequados à letra da canção? • Estimule os estudantes a colocarem alguns valores como: respeito, companheirismo, amizade etc.

Etapa 2 – “Experimentando a nossa versão de Ciranda Cirandinha”

Após a criação proponha a experimentação das mudanças que os estudantes fizeram. E ao final realize uma roda de conversa em torno das seguintes questões:

O que acharam da experiência de recriar uma roda cantada?

Foi fácil ou difícil? Por quê?

Podemos criar danças também?

Professor, deixe que os estudantes explorem seus sentimentos em relação ao criar. Mesmo que a criação já esteja partindo de danças existentes, é importante que eles entendam que também podemos criar “danças”, e não apenas reproduzi-las.

Alguns pontos para a reflexão sobre o processo de criação dos estudantes

Este é um momento imprescindível para realizar anotações sobre os avanços dos estudantes e os pontos a serem retomados nas próximas atividades. Reflita sobre:

- Os estudantes realmente “criaram” alterações significativas?
- Foi necessário modelizar o ato de “criar” algo diferente do que já conheciam?
- Estas modificações propostas pelos estudantes trouxeram novos movimentos complexos? Quais?

Etapa 3 – “A roda cantada da nossa turma!”

Professor, agora o desafio é maior. Depois da experiência de recriar uma roda cantada, proponha aos estudantes que criem uma inédita, ou seja a roda cantada da turma. Questione-os sobre como poderia ser a música e os movimentos, faça isso coletivamente. Em seguida, proporcione a experimentação da atividade que os estudantes criaram.

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem e propomos algumas reflexões sobre as vivências.

- Como foi a participação dos estudantes durante as atividades?
- Quais momentos geraram um maior conflito? Como foram solucionados?
- Como os estudantes lidam com as próprias dificuldades e com as dificuldades do colega?
- Eles conseguiram identificar os elementos constitutivos da dança nas brincadeiras rítmicas e expressivas e nas rodas cantadas vivenciadas?
- O que é preciso retomar?

O que já sabem...

O que precisa retomar...



Imagem: Public Domain Vector, 2019

Proposta de Avaliação

Durante esse percurso os estudantes participaram de discussões, vivenciaram diferentes brincadeiras rítmicas expressivas e rodas cantadas, identificaram os elementos constitutivos das danças nas brincadeiras rítmicas expressivas e rodas cantadas, recriaram e criaram rodas cantadas etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem e, durante seu percurso, alguns estudantes poderão ainda não desenvolver as habilidades previstas. Será necessário, então, revisar ou apresentar outras situações e estratégias diferentes que poderão ser desenvolvidas. Sugerimos:

- Apresentações de vídeos de brincadeiras rítmicas expressivas e rodas cantadas;
- Experimentação de brincadeiras rítmicas expressivas e rodas cantadas de que mais gostaram, retomando as discussões.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Cyrce; DIAS, Maria Célia; MEDEIROS, Maria Lúcia; SILVA, Zoraide F. **O Brinquedo e a brincadeira na infância**. São Paulo: Cenpec, 2009.
- BELLINI, Felipe. 10 **Brincadeiras com música para crianças**. Disponível em: http://www.clicfilhos.com.br/site/display_materia.jsp?titulo=Cantigas+de+roda+e+can%E7%F5es+de+ninar. Acesso em: 9 nov. 2019.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Arte**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, DF: MEC/SEF, 1997.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: Introdução. Volume 1**. Ministério da Educação e do Desporto. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: Formação Pessoal e Social**. Ministério da Educação e do Desporto. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. v. 2.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: Conhecimento de Mundo**. Ministério da Educação e do Desporto. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. v. 3.
- BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Básica**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2013.
- CANTIGA de roda. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Cantiga_de_roda. Acesso em: 9 nov. 2019.
- CISV; Instituto AMBAR; UNESCO; Allucci e Associados Comunicações (orgs.). **Brincadeiras para crianças de todo o mundo**. São Paulo, 2007.
- FREEPIK**. Vetores Grátis. Disponível em: <https://www.freepik.es/>. Acesso em: 21 set. 2019.
- GRÁTISPNG**. Imagens PNG Grátis. Disponível em: <https://www.gratispng.com/>. Acesso em: 21 set. 2019.
- MONTEIRO, Gisele Assis. **Ritmo e movimento**. São Paulo: Phorte Editora, 2000.
- PORTAL DO PROFESSOR. **Amarelinha e afins**: brincadeiras de pular. Brasília, DF: MEC. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=22768>. Acesso em: 3 out. 2019.
- PUBLIC DOMAIN VECTORS**. Imagens Livres de Direitos Autorais. Disponível em: <https://publicdomainvectors.org>. Acesso em: 19 set. 2019.
- SIMÕES, Joice Regina. **Uma Introdução ao Estudo da Influência da Atividade Física no Desenvolvimento Intelectual**: Uma Abordagem Neurofisiológica. Jacarezinho, PR: [s.n.], 2002.
- VECTEEZY**. Vetores Grátis. Disponível em: <https://pt.vecteezy.com/>. Acesso em: 19 set. 2019.
- VECTORSTOCK**. Free Vectors. Disponível em: <https://www.vectorstock.com/free-vectors>. Acesso em: 19 set. 2019.



Educação Física

2º Ano

EDUCAÇÃO FÍSICA

2º ANO – ENSINO FUNDAMENTAL

1º BIMESTRE

Caro professor:

Iniciaremos mais um ano, neste momento. É necessário que elabore com a turma um contrato didático (combinados) referente às regras de convivência que serão utilizadas nas aulas de Educação Física. As regras devem ficar visíveis tanto na sala quanto na quadra e, sempre que necessário, serem retomadas. No início de cada ano, é importante que apresente para os estudantes o que eles irão aprender nas aulas de Educação Física durante esse ano. Faça questionamentos referentes aos assuntos que serão abordados, como por exemplo já conhecem? Têm dúvidas?

QUADRO UNIDADES TEMÁTICAS E OBJETOS DE CONHECIMENTO.

2º ANO				
Unidade Temática	1º Bimestre	2º Bimestre	3º Bimestre	4º Bimestre
	Brincadeiras e Jogos	Dança / Brincadeiras e Jogos	Ginástica/ Corpo. movimento e saúde.	Esportes
Objeto de Conhecimento	Brincadeiras e Jogos da cultura popular presentes no contexto regional	Danças no contexto regional Brincadeiras e Jogos inclusivos	Ginástica geral corpo, movimento e saúde Conhecimento sobre o corpo	Práticas lúdicas desportivas de esportes de marca e precisão

No 1º Ano, os estudantes tiveram contato com diferentes brincadeiras e jogos, danças do contexto familiar e comunitário, agora é o momento de ampliar esse contexto, indo para o contexto regional (cidade e estado).

Neste ano, os estudantes encontram-se em processo de alfabetização, sendo assim, é necessário explorar ainda mais as diferentes linguagens (oral, escrita, corporal, audiovisual etc.).

Este material está organizado em duas Unidades Temáticas. São elas:

- *Brincadeiras e Jogos;*
- *Dança.*

Os estudantes já vivenciaram brincadeiras e jogos em um contexto comunitário. Desenvolveram algumas estratégias voltadas a solucionar os desafios propostos e criaram regras que foram utilizadas durante as experimentações. Agora é o momento de ampliar esses conhecimentos em um contexto regional.

HABILIDADES

(EF02EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos do contexto regional, respeitando as diferenças individuais e de desempenho.

(EF02EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), brincadeiras e jogos do contexto regional valorizando sua importância nas culturas de origem.

(EF02EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver os desafios de brincadeiras e jogos do contexto regional, com base nas características dessas práticas.

(EF02EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos do contexto regional, para divulgá-las na escola e na comunidade.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

BRINCADEIRAS E JOGOS DO CONTEXTO REGIONAL

Professor, atente-se às adaptações curriculares que devem ser realizadas nas situações de aprendizagem, para que os estudantes com deficiência possam ter acesso às atividades. Se necessário, retome o texto introdutório deste material.



Fonte: Pixabay

É preciso refletir, já que a própria educação está mudando, pois surgiram novas possibilidades de aprender para além da escola e dentro dela. Pensando nessas múltiplas formas, é imprescindível aplicar situações de aprendizagem que propiciem um conhecimento dinâmico do mundo. Pensar em brincadeiras e jogos como atividades espontâneas e auto motivadoras levam o estudante a compreender que brincar e jogar são fundamentais e fazem parte da nossa herança cultural, como componentes de nosso bem-estar cotidiano, como uma maneira de nos conhecermos e nos relacionarmos com o mundo, a cada dia.

ATIVIDADE 1 – O QUE VAMOS APRENDER?

Etapa 1 – “Roda de Conversa”

Professor, em uma roda de conversa esclareça aos estudantes o que irão aprender durante as aulas de Educação Física: “Brincadeiras e jogos do contexto regional”. Mas, para isso, iremos relembrar as brincadeiras e jogos do contexto comunitário que eles vivenciaram.

Questões orientadoras:

- Quais brincadeiras e jogos vocês conhecem?

Espera-se que os estudantes se lembrem de brincadeiras e jogos que vivenciaram no ano anterior.

- Quais são as regras?

Espera-se que os estudantes consigam relatar as regras das brincadeiras e jogos que conhecem.

- Como se brinca/joga?

Espera-se que os estudantes consigam explicar como se brinca/joga. Este é um momento muito importante na oralidade, garanta vez e voz a todos e ouça o “como se brinca ou joga”.

Etapa 2 – “Construindo uma lista de brincadeiras e jogos”

Professor, registre na lousa as brincadeiras e jogos que os estudantes conhecem (escreva na lousa em letra de fôrma maiúscula; os estudantes se encontram em processo de alfabetização nesta fase). Eleja com os estudantes, algumas brincadeiras e jogos para serem experimentadas.

Etapa 3 – “Vivenciando alguns jogos da lista...”

Proponha a experimentação das brincadeiras e jogos eleitos pelos estudantes. Nas atividades de experimentação será possível observar o quanto os estudantes estão atentos às regras das brincadeiras e jogos e como eles se comportam diante da frustração ou do erro dos colegas.

Lembre-se! É preciso garantir a:

- participação de todos;
- orientação clara: todos os estudantes precisam compreender exatamente o que farão;
- organização do grupo para atividade.

Quando o estudante participa de uma brincadeira e jogo que exige movimentos com os quais não se está acostumado, é natural que haja insegurança ou dificuldade durante a realização dos mesmos. Nesse momento, é importante ter um olhar mais individual, pois as diferenças tornam-se mais evidentes. Portanto, é fundamental incentivar a participação de todos, respeitando os limites e particularidades, tendo como objetivo a continuidade e a evolução do aprendizado tanto individual (estudante em relação a ele mesmo) como coletivo (estudante em relação a sua turma).

Observe se:

- os estudantes conhecem seus limites;
- respeitam os seus limites;
- diante da dificuldade, não desistem.

Anote no quadro a seguir, suas observações:

Observações do professor:

Etapa 4 – “Brincadeiras e jogos do contexto comunitário e regional...”

Ao final da aula, pergunte para os estudantes quais brincadeiras e jogos já viram outras pessoas brincando em seu bairro ou em outros bairros que frequentam e peça que perguntem às pessoas que moram em sua casa sobre o assunto. Os estudantes deverão trazer registrados em seus cadernos, os nomes das brincadeiras e jogos mais praticados, pois suas anotações serão utilizadas na próxima aula.

ATIVIDADE 2 – RELEMBRANDO AS BRINCADEIRAS E JOGOS DO CONTEXTO COMUNITÁRIO E REGIONAL

Etapa 1 – “Roda de conversa...”

Professor, agora é hora de reunir os estudantes em círculo e descobrir quais brincadeiras e jogos do contexto comunitário e regional são conhecidos pelo grupo:

- Recolha os cadernos e, aleatoriamente, leia em voz alta, alguns nomes de brincadeiras e jogos que os estudantes trouxeram.

Questões norteadoras:

- João trouxe o nome da brincadeira “Salada Saladinha”, alguém conhece?
Espera-se que os estudantes conheçam a brincadeira.

- Como se brinca? Pode demonstrar?
Os estudantes deverão pontuar algumas regras da brincadeira.

Professor: Este é um momento muito importante no qual deve ficar claro para os estudantes que muitas brincadeiras e jogos são praticados apenas em sua cidade e fazem parte do ambiente cultural que envolve a comunidade em que vivem e outras, são conhecidas e praticadas em muitos outros lugares, assumindo um conceito regional.

Observe neste momento, se os estudantes participam ativamente da roda de conversa e estimule o grupo com novos questionamentos para que troquem informações de maneira organizada e prazerosa. Permita que os estudantes se expressem também por meio de gestos, além de oralmente.

Etapa 2 – “Experimentando as brincadeiras e jogos que mais apareceram”

Professor, proponha a experimentação de algumas brincadeiras e jogos que mais se repetiram nos registros dos estudantes.

ATIVIDADE 3 – VAMOS ESCOLHER AS BRINCADEIRAS E JOGOS DO CONTEXTO REGIONAL?

Etapa 1 – “Pessoas de todas as regiões gostam de brincar e jogar?”

Professor, faça uma breve explanação sobre as diferentes regiões que compõem o território brasileiro de maneira simples, com linguagem fácil, para que os estudantes entendam que o Brasil (país onde vivem) está dividido em regiões e cada uma dessas regiões possuem características próprias: linguagem, alimentação, brincadeiras e jogos. Dentro dessas regiões, existem os estados. Pergunte se sabem em qual estado moram. Apresente o Estado de São Paulo que pertence à região sudeste. Informe que os estados são divididos em cidades e, nas cidades, ficam os bairros onde eles moram.

Questões norteadoras:

- Vocês já ouviram falar das Regiões Brasileiras?

Nesta etapa é provável que muitos estudantes conheçam o país onde vivem; alguns sabem que moram no Estado de São Paulo, mas poucos podem expressar conhecimento pela região sudeste e as demais regiões. Faça apenas uma apresentação das regiões brasileiras e as localize no mapa.

- Vocês sabem em que região brasileira do mapa você vive?

Espera-se que os estudantes apontem a região sudeste.

- Que outras regiões vocês conhecem?

Espera-se que alguns estudantes citem algumas regiões brasileiras.

- Vocês conhecem alguma brincadeira e jogo da sua região?

Espera-se que os estudantes repitam os jogos e brincadeiras pesquisados nas atividades anteriores.

- As brincadeiras e jogos são iguais em todas as regiões do Brasil?

Espera-se que alguns estudantes relacionem pequenas diferenças como: música, material utilizado, regras etc.

Etapa 2 – “Semelhanças e diferenças entre as brincadeiras e jogos”

Professor, retome a lista das “Brincadeiras e Jogos” construída na atividade 1 e coloque ao lado as brincadeiras e jogos que os estudantes trouxeram (Atividade 2).

Atividade 1	Atividade 2
Amarelinha Tradicional	Amarelinha Caracol
Pular Corda	Salada Saladinha

Organize a tabela de acordo com a semelhança entre as brincadeiras e jogos. Em seguida, organize outra tabela com os estudantes, destacando a semelhança e diferença entre elas, conforme modelo a seguir:

Atividade 1	Atividade 2	Semelhança	Diferença
Amarelinha tradicional	Amarelinha Caracol	Regras e materiais	Formato da amarelinha



Fonte: Freepik

Em seguida, escolha com os estudantes algumas brincadeiras e jogos para serem vivenciados, propondo a experimentação de suas variações, como por exemplo, a amarelinha tradicional e a amarelinha caracol. Novamente peça para alguns estudantes explicarem as regras das brincadeiras e jogos que serão experimentados, destacando as diferenças entre elas.

Durante a experimentação, observe a relação dos estudantes com os desafios que encontram nas brincadeiras e jogos. Estabeleça sempre uma atitude positiva para que eles se sintam seguros para tentar novamente.

O objetivo da atividade é levar os estudantes a refletirem sobre as diferenças na maneira de brincar e jogar na sua cidade e em outras regiões do país. Exemplo: “Bola Queimada”, que em outras regiões do país é “Queima”. As regras também podem variar assim como a nomenclatura dos espaços utilizados para o jogo (céu, inferno, morto-vivo, centro, fundo).

Ao final, pergunte para os estudantes: será que as brincadeiras e jogos do meu bairro, seguem as mesmas regras em outras regiões do país?

Espera-se que os estudantes já consigam perceber que as diferenças existem, mas que isso não altera o objetivo final da brincadeira ou jogo.

ATIVIDADE 4 – BRINCADEIRAS E JOGOS DO CONTEXTO REGIONAL

Etapa 1 – “Hora da pesquisa”

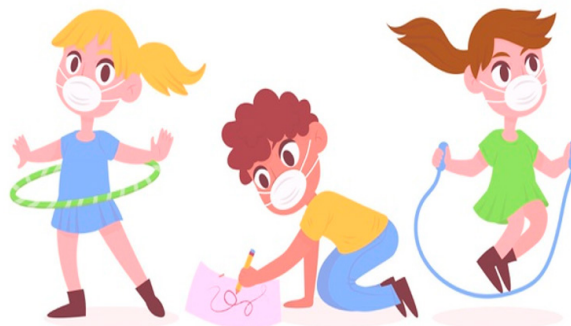
Nesta etapa, os estudantes irão realizar uma pesquisa sobre “Brincadeiras e Jogos” das regiões brasileiras. Organize os estudantes em grupos para a realização da pesquisa, de modo que cada grupo pesquise sobre uma região. Acompanhe as discussões no grupo de modo que diferentes regiões sejam contempladas.

Indicamos para a pesquisa o site: Mapa do brincar. Disponível em: <http://mapadobrincar.folha.com.br>. Acesso em: 06 out. 2020.



Etapa 2 – “Vivenciando brincadeiras e jogos de diferentes regiões do Brasil”

Os estudantes agora irão vivenciar as brincadeiras e jogos pesquisados. Proporcione um momento para que os grupos possam explicar as regras, de onde é a brincadeira e jogo e, em seguida, experimentem.



Fonte: Freepik

Etapa 3 – “Registrando as brincadeiras e jogos”

Após a experimentação, peça para os estudantes registrarem em seus cadernos (desenho) as brincadeiras e jogos experimentados.

Professor, ao final de cada brincadeira e jogo, faça uma roda de conversa para que os estudantes reflitam sobre as dificuldades encontradas nas brincadeiras e jogos, peça que eles proponham sugestões para conseguir sanar as dificuldades. As soluções serão sempre dos estudantes, porém as dificuldades deverão ser observadas por você e trazidas para reflexão. Sempre que os estudantes propuserem soluções para os desafios das brincadeiras e jogos, refaça a experimentação da referida brincadeira e jogo para que, assim, possam colocar em prática as sugestões.

ATIVIDADE 5 – E NOSSO ESTADO, SERÁ QUE POSSUI AS MESMAS BRINCADEIRAS E JOGOS DA NOSSA CIDADE E DO NOSSO PAÍS?

Etapa 1 – “Brincadeiras e jogos recorrentes no Estado de São Paulo”

Professor, abaixo indicamos algumas brincadeiras e jogos recorrentes no Estado de São Paulo, de acordo com o mapa do brincar.

Disponível em: <http://mapadobrincar.folha.com.br>. Acesso em: 06 out. 2020.



Proponha a experimentação das mesmas:

Dentro, fora Para brincar é necessário ter um elástico e três participantes: dois seguram o elástico e o terceiro pula. O elástico geralmente começa no tornozelo, depois sobe para o joelho, para a coxa e para o quadril. Algumas crianças pulam com o elástico na altura dos ombros e da cabeça. Cada vez que o participante acertar a sequência toda, o elástico sobe. Passa do tornozelo para o joelho, por exemplo. Quem errar passa a vez para o outro participante.	Dinâmica da brincadeira Enquanto pula, o participante canta “dentro / fora / dentro / pisou / saiu / rodou”. Ao dizer cada uma das palavras, pula com os dois pés para dentro e, depois, com os dois pés para fora, um para cada lado do elástico. Na palavra “pisou”, é preciso pisar com os dois pés em cima das linhas. Na última palavra “rodou”, salta para fora e dá meia-volta, ficando com pés paralelos de frente para o elástico.	Origens As brincadeiras que envolvem elásticos remontam à Idade Média. Aliás, o elástico faz parte do conjunto de brincadeiras de pular. Na Grécia e Roma antigas, pular corda era um comportamento muito utilizado para celebrar a chegada das novas estações.
Pedra, papel e tesoura Esse é um jogo recreativo utilizado, frequentemente, como método de seleção em outros jogos, esportes ou disputas - como jogar dados ou lançar uma moeda no cara ou coroa, por exemplo.	Dinâmica da brincadeira Com as mãos para trás, dois ou mais participantes escolhem um dos três símbolos: pedra (mão fechada), papel (mão aberta) e tesoura (usando em formato de “V” os dedos médio e indicador). Ao mesmo tempo, os jogadores devem mostrar as mãos com o símbolo escolhido. A sistemática para ver quem ganha e quem perde, segue a seguinte lógica: pedra quebra a tesoura, mas perde para o papel (que a “embrulha”); papel ganha da pedra, mas perde para a tesoura (que o “corta”); tesoura ganha do papel, mas perde para a pedra. Se todos tirarem o mesmo símbolo, ocorre um empate. Ganha quem vencer mais rodadas (numa melhor de três ou de cinco) ou quem sobrar (se houver vários participantes jogando ao mesmo tempo).	Origens A brincadeira tem origem chinesa e foi levada ao Japão, provavelmente no século XVII, onde ganhou o nome de “Jan-ken-po”. A definição do termo pode ter algumas variações em relação ao seu significado, mas de maneira geral traduz-se da seguinte forma: “janken” vem de “jakuken”, ou “punho de pedra”, e “pon” que pode ser entendido como “decisão”. No Brasil, o jogo foi importado com os imigrantes japoneses e virou “joquempô”.

Queimada	Dinâmica da brincadeira	Origens
Esse é um jogo de pique (corridas e perseguições) em que os participantes devem usar uma bola para atingir os companheiros.	Os participantes são divididos em dois grupos iguais, que ficam cada um de um lado do campo. O objetivo de cada um é “queimar” os integrantes do time adversário, acertando um a um com a bola até que não sobre ninguém. Os times tiram a sorte (par ou ímpar, bola ao ar etc.) para decidir quem começa. Um dos jogadores fica com a bola. Ele tem direito a um arremesso de dentro de seu território (o limite é a linha central), e os adversários podem se afastar o máximo que conseguirem, sem sair dos limites de sua área. Se a bola não atingir ninguém e sair rolando pelo chão, um jogador do outro time pode pegá-la e atirá-la em direção ao pessoal do time adversário – sem sair do ponto onde a pegou. Ele só pode andar com a bola se pegá-la no ar. É queimado, quem for acertado e deixar a bola cair no chão. Essas pessoas viram “prisioneiros” dos adversários e têm que sair da área de seu time e ir para a “prisão” (também chamada de “cemitério”), uma faixa que fica depois da linha de fundo do outro time. Os queimados continuam jogando, só que com menos liberdade. Eles só podem pegar a bola se ela cair dentro da prisão. De lá, podem tentar acertar os adversários ou passar a bola para seus companheiros de time, arremessando longe o suficiente para que ela caia dentro do campo deles. Os prisioneiros têm apenas uma chance de voltar a jogar na área de seu time: se, na primeira vez que pegarem a bola na prisão, conseguirem queimar um adversário. Ganha o time que conseguir o maior número de prisioneiros dentro do tempo estipulado (que não é fixo) ou que conseguir queimar todos os adversários.	A origem do jogo não é tão bem definida. Alguns dizem que ele teria se originado na China, outros dizem que sua origem ocorreu no Egito. Nos EUA, o seu nome é Doodgeball e é praticado como esporte, onde são realizadas competições oficiais. Já no Brasil, a queimada é uma prática mais difundida nas escolas e nas ruas, como forma de recreação. Os nomes dados ao jogo aqui, também variam bastante: Baleada e Queimada (Paraíba); bola queimada (Paraná); caçado (Paraná e Rio Grande do Sul); mata-mata (Santa Catarina); queimado (Pernambuco); carimba (Ceará); carimbada (Uberlândia).

Jogo de taco	Dinâmica da brincadeira	Origens
O jogo de taco, conhecido também como tacobol, <i>bets</i> e <i>bete-ombro</i>, foi bastante popular nas ruas brasileiras. Ele tem origem no críquete britânico. O jogo é feito com bastões (os tacos), dois alvos (garrafas, latas ou pedaços de madeira em forma de tripé) e uma bolinha (que pode ser feita com meias enroladas, borracha ou mesmo uma bolinha de tênis).	Para jogar são necessários quatro jogadores: dois ficam na posição de rebatedores (com o taco) e os outros dois, na posição de lançadores. Os rebatedores ficam posicionados em frente ao alvo sempre com o “taco no chão”. O objetivo deles é defender o alvo e acertar a bola lançada para o mais longe que for possível. Os lançadores, por sua vez, têm o papel de derrubar o alvo. Para isso, eles devem lançar a bola do campo oposto (o lançador não pode ultrapassar a linha do alvo) ou, quando o rebatedor não estiver com o taco posicionado na sua área “base”, derrubar o alvo do seu lado de campo e ganhar os tacos (nesse caso, rebatedores trocam de posição com os lançadores). Para marcar um ponto, o rebatedor tem que acertar a bola e cruzar o campo, trocando de alvo com o rebatedor do campo oposto (é necessário tocar os tacos no meio do campo para validar o ponto). Vence a dupla que marcar o maior número de pontos (geralmente, o jogo termina em 10 pontos).	Há diferentes versões para a origem do jogo de taco. Uma versão diz que o jogo foi criado por jangadeiros brasileiros, durante o século XVIII. Outra versão conta que foi trazido pelos ingleses que praticavam o taco nos porões dos navios, durante sua longa jornada entre a Europa e o Brasil.

Para saber mais acesse:



Brincadeiras Regionais. Disponível em: <https://pedagogiaaopedaletra.com.br/brincadeiras-regionais/>. Acesso em: 06 out. 2020.

Etapa 2 – Refletindo sobre as brincadeiras e jogos do nosso Estado

Professor, ao final realize uma roda de conversa com os estudantes, tendo como base as seguintes questões:

- Vocês já conheciam as brincadeiras e jogos que vivenciamos?

Espera-se que os estudantes consigam identificar se já conheciam as brincadeiras e jogos.

- Se sim, tem alguma diferença na maneira de jogar?

Se conheciam, espera-se que eles consigam relatar as diferenças entre as brincadeiras e jogos vivenciados e a maneira que eles conheciam.

- Tiveram alguma dificuldade? Quais?

Espera-se que os estudantes consigam identificar os desafios das brincadeiras e jogos.

- O que poderíamos fazer para facilitar brincar/jogar?

Espera-se que os estudantes consigam propor outras maneiras de brincar e jogar, para solucionar os desafios das brincadeiras e jogos, identificados anteriormente.

Professor, destaque na conversa, que apesar do nosso estado ser grande, existem brincadeiras e jogos que são praticados em todo o estado, independente do lugar onde estamos, pois fazem parte da nossa herança cultural. Porém, a maneira de brincar e jogar pode variar de acordo com a região. As brincadeiras e jogos evidenciam as diferentes formas de manifestação popular de uma região ou de um país. Isso acontece porque, assim como outros produtos culturais, elas recebem a influência dos traços étnicos e regionais que formam a cultura brasileira. Basicamente, as brincadeiras populares no Brasil representam a mistura dos costumes e das crenças do branco (europeu), do índio e do africano. Mais recentemente, com a influência dos povos que imigraram para o país nos séculos XIX e XX, como os japoneses e italianos, a coletânea de brincadeiras e jogos, em especial no Estado de São Paulo, ganhou ares multiculturais.

ATIVIDADE 6 – É HORA DE AMPLIAR OS CONHECIMENTOS...

Etapa 1 – Brincando e jogando de diferentes maneiras

Professor, divida a turma em grupos de cinco estudantes, cada grupo receberá o nome de uma brincadeira e jogo, para que pesquisem se houve alguma alteração nas regras ou na maneira de brincar, no decorrer do tempo e se, em outras regiões, se brinca ou se joga da mesma forma que aprenderam. Permita que explorem o ambiente virtual e fique atento às reações dos grupos. Circule pelos grupos, perguntando o que descobriram e oriente-os para mais descobertas. Esta é uma atividade que envolve leitura e escrita e alguns estudantes poderão precisar de apoio. Você também pode permitir que pesquisem vídeos e observem as variações.

Professor, apresente o quadro abaixo aos estudantes e realize com eles uma leitura em voz alta. Explique para eles, que a pesquisa deverá ser apresentada dessa maneira.

SALADA SALADINHA	SALADA SALADINHA	SALADA SALADINHA
Origem: São Paulo - SP	Origem: Maranguape – CE	Origem: Manaus – AM
SALADA SALADINHA BEM TEMPERADINHA SAL PIMENTA FOGO FOGUINHO	SALADA SALADINHA BEM TEMPERADINHA COM SAL, SEM SAL CEBOLA, COLORAU SALADA SALADINHA BEM TEMPERADINHA COM SAL, PIMENTA FOGO, FOGÃO, FOGUINHO PULAR DENTRO, PULAR FORA ESTICA A CORDA E VAI EMBORA	SALADA SALADINHA BEM TEMPERADINHA COM SAL PIMENTA 1,2,3...

Etapa 2 – Socialização...

Professor, retome o quadro da brincadeira salada, saladinha e proponha aos grupos, vivenciarem “Salada Saladinha” das três formas apresentadas.

Em seguida, os estudantes devem socializar o que descobriram sobre a brincadeira e jogo pesquisado e, depois, vivenciar as diferentes variações que descobriram.

Registre, no quadro abaixo, as principais descobertas de cada grupo:

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5

ATIVIDADE 7 – BRINCANDO E JOGANDO COM AS REGRAS

Etapa 1 – Recriando a maneira de brincar e jogar

Professor, retome a brincadeira “Salada Saladinha” e solicite aos estudantes que criem outros movimentos para a mesma brincadeira (andar, saltar em apenas um dos pés, movimentar membros superiores). Para isso, disponibilize outros materiais além da corda (bola, arco, cones, bastões). O objetivo é que a atividade seja mais colaborativa e criativa. Forme três grupos e solicite que cada grupo faça as alterações que achar mais interessantes. Os grupos poderão escolher a versão da música e os movimentos que serão realizados.

Atenção, professor!

Não é uma competição e sim um momento de criatividade, colaboração, comprometimento, atenção e concentração.

Dê, aos grupos, tempo suficiente para pequenas modificações em uma das regras da brincadeira ou mesmo mudar ou acrescentar objetos e, durante o processo de criação, circule pelos grupos mediando os conflitos e sugerindo possibilidades (lembre-se de registrar esse momento tão importante em imagens e anotar os conflitos mais interessantes que surgiram).

Etapa 2 – Vamos experimentar nossas criações?

Agora é o momento de socializar e experimentar o que criaram. Como poderíamos brincar de “Salada Saladinha”?

Em roda, solicite que cada grupo apresente a brincadeira e jogo aos demais, com as modificações feitas. Ao final da apresentação, todos devem vivenciar a brincadeira e jogo recriado pelos colegas, dando destaque para as alterações. Lembre-se de registrar as alterações feitas pelos estudantes e como essas modificações alteraram ou não o objetivo da brincadeira e jogo.

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3

Ao final realize uma roda de conversa, em torno das seguintes questões:

- De qual maneira de brincar e jogar, recriada pelos colegas, vocês mais gostaram?

Espera-se que o grupo aponte sua preferência.

- O que foi alterado pelo grupo na brincadeira e jogo?

Espera-se que os estudantes apontem a alteração realizada

- Que material utilizaram?

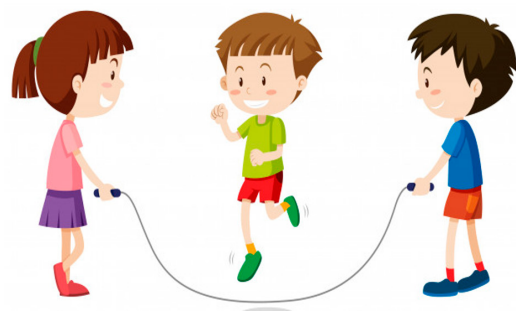
Espera-se que o grupo aponte os materiais utilizados

- Mudaram alguns movimentos? Quais?

Espera-se que os estudantes destaquem as alterações realizadas pelo grupo.

Professor, durante as apresentações, fique atento a alguns aspectos como:

- Os estudantes realmente “criaram” alterações significativas na maneira de brincar e jogar?
- Que conflitos foram criados em cada grupo e como resolveram os mesmos?
- Foi necessário modelizar o ato de “criar” algo diferente do que já conheciam?
- Estas modificações propostas pelos estudantes trouxeram novos movimentos, mais ou menos complexos? Quais?



Fonte: Freepik

ATIVIDADE 8 – BRINCADEIRA DE PULAR CORDA...

Professor, assim como as brincadeiras e jogos vivenciados anteriormente “Pular corda” pode trazer variações, de acordo com as influências culturais dentro do próprio município ou regiões brasileiras.

Etapa 1 – Diferentes formas de pular

No quadro a seguir, estão sugestões de cantigas envolvendo brincadeiras e jogos de algumas regiões do país, mas estas sugestões podem ser substituídas por cantigas envolvendo brincadeiras e jogos já conhecidos pelos estudantes.

Sugestões:

PATO PATINHO MARRECO MARREQUINHO	VIZINHA	A GALINHA PÔS O OVO
Origem: Santo André – SP	Origem: Manaus – AM	Origem: Bacabal – MA
PATO PATINHO MARRECO, MARREQUINHO VAMOS PULAR O ANO INTEIRINHO JANEIRO... FEVEREIRO...	TOC... TOC... TOC... QUEM É? SOU EU, A VIZINHA O QUE VOCÊ DESEJA? UM QUILO DE FARINHA ESPERE AÍ QUE VOU BUSCAR PODE ENTRAR OBRIGADA DE NADA	A GALINHA PÔS O OVO O OVO CAIU E SE QUEBROU AI, MEU DEUS! O QUE FAÇO PARA PEGAR ESTE OVO E ME MANDAR DAQUI? 1... 2... 3...

Fonte: Pular corda. Disponível em: <http://mapadobrincar.folha.com.br/>. Acesso em: 07 out. 2020.



ATIVIDADE 9 – AGORA É HORA DE MUDAR A MANEIRA DE BRINCAR O JOGO...

Etapas 1 – Nosso jeito de brincar

Professor, este é um momento muito especial no qual os estudantes irão modificar ou elaborar as regras ou formas de jogar, utilizando as brincadeiras e jogos já vivenciados. Divida os estudantes em grupos e selecione um líder para cada um dos grupos (no máximo três grupos).

Solicite a cada um dos grupos que modifique a regra de uma brincadeira e jogo pré-selecionado, em seguida realize anotações que representem tais modificações. Agora, organize a prática de acordo com as novas regras ou modificações propostas por cada grupo.

Acompanhe as discussões no grupo, observe se todos os estudantes colaboram, se sabem ouvir a proposta do outro, se conseguem se organizar para escolher apenas uma alteração. Dê o tempo necessário para a criação.

Etapas 2 – Como foi brincar do nosso jeito

Ao final da aula, em uma grande roda de conversa, pergunte aos estudantes o que acharam de brincar e jogar criando novas regras.

Questões norteadoras:

- Como foi trabalhar em grupo?

Espera-se que os estudantes realizem apontamentos referentes ao comportamento dos colegas durante todo o processo e, eventualmente, pontue que suas colocações não foram ouvidas.

- Como foi inventar outra maneira de brincar e jogar?

Espera-se que os estudantes identifiquem que podemos brincar e jogar com regras já estabelecidas, bem como modificá-las.

ATIVIDADE 10 – NOSSAS BRINCADEIRAS E JOGOS PREDILETOS

Etapas 1 – Gráfico interativo das brincadeiras e jogos

Professor, construa com os estudantes um gráfico de barras interativo. Logo no início do Ensino Fundamental, os estudantes precisam aprender a ler e interpretar esses recursos com os quais eles se deparam no dia a dia. Além disso, esse é um importante objeto de conhecimento que vai acompanhá-los durante toda a sua escolaridade.

Você vai precisar de...

- Cartolina colorida;
- Pincel colorido;
- Régua;
- Flipchart ou folha de papel pardo;
- Cola;
- Tesoura.

Recorte quadrados de 15 cm em cartolina colorida (de acordo com o número de estudantes da sala) e distribua a cada estudante, um quadrado.

Utilizando uma folha de papel pardo, fixada na quadra ou pátio, construa em uma escala de 15 x 15 cm um Gráfico de Barras simples (você também pode construir uma versão ampliada do gráfico, aumentando a escala), em que cada estudante deverá colar o seu quadrado (cartolina colorida) de maneira ativa, ao comando do professor, objetivando diferentes formas de locomoção (andando, correndo, saltando, equilibrando etc.).

O quadrado de cartolina deverá ser colocado acima do nome da brincadeira e jogo preferido.

Organize os estudantes em um grande semicírculo.

Etapa 2 – Nossas brincadeiras e jogos

Ao final da atividade de construção do gráfico, realize uma roda de conversa com os estudantes e faça questionamentos referentes ao gráfico e suas escolhas.

Questões norteadoras:

- Qual brincadeira e jogo você escolhe para praticarmos? Cole seu quadradinho acima do nome da brincadeira e jogo escolhido.

Espera-se que os estudantes já compreendam a leitura do gráfico de barras e identifiquem a brincadeira ou jogo mais e menos votados.

- O que você acha mais interessante nesta brincadeira e jogo?

Espera-se que os estudantes destaquem uma característica da brincadeira e jogo.

Registre, no quadro a seguir, as respostas:

--	--

Professor, fixe o gráfico na parede da sala, em um lugar onde os estudantes possam visualizar o

resultado sempre que quiserem. Em seguida, esclareça a turma que nas aulas seguintes eles irão conhecer essas brincadeiras e jogos e vivenciá-los.



Fonte: Freepik

10				
9				
8				
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				
	SALADA SALADINHA	LENCINHO NA MÃO	ROUBA PÃO	

Imagem Janice Bracci.

Etapa 3 – O dia das nossas brincadeiras e jogos prediletos

Professor, proponha a experimentação das brincadeiras e jogos prediletos dos estudantes.

Etapa 4 – Produção do “Painel de Brincadeiras”



Fonte: Freepik

Materiais necessários:

- Folhas de papel sulfite A4;
- Cola branca;
- Lápis colorido;
- Cartolina colorida;
- Papel pardo.

Professor, solicite aos estudantes que desenhem em uma folha de sulfite, as brincadeiras e jogos da turma, de acordo com o que vivenciaram na etapa anterior.

Utilize o material produzido por eles para elaborar o “Painel de Brincadeiras e Jogos” que deverá ser afixado em um local visível.

Etapa 5 – A importância das brincadeiras e jogos

Professor, para finalizar essa situação de aprendizagem, realize uma roda de conversa com os estudantes em torno das seguintes questões:

- Vocês vivenciaram várias brincadeiras e jogos, tanto da sua cidade como de outras regiões do país. É importante conhecer essas brincadeiras e jogos? Por quê?

Espera-se que os estudantes falem das diferenças existentes entre as regiões do país, na maneira de brincar e jogar, das origens de algumas destas brincadeiras e jogos e, também, da sua importância para a cultura de um povo.

- Em alguns momentos, vocês tiveram a oportunidade de modificar regras e substituir ou acrescentar novos objetos às brincadeiras e jogos. Foi difícil realizar a atividade? Por que essa atividade é importante?

Espera-se que os estudantes respondam que mesmo as brincadeiras e jogos podem mudar com o tempo, e a mesma brincadeira e jogo pode acontecer de diferentes formas em vários lugares.

PROPOSTA DE AVALIAÇÃO

Durante este percurso, os estudantes participaram de discussões, realizaram pesquisa, criaram adaptações nas regras, recriaram brincadeiras e jogos, elaboraram um painel de brincadeiras e jogos etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação. Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem. Propomos, a seguir, algumas reflexões para serem feitas, caso seja necessário retomar alguns pontos em que os estudantes estejam com dificuldade.



Fonte: Freepik

- Como foi a participação dos estudantes durante as atividades?
- Houve um comprometimento efetivo dos estudantes durante todo o processo de ensino/aprendizagem?
- Quais momentos geraram um maior conflito? Como foram solucionados?
- O respeito ao outro e as suas limitações foram exercitados durante o processo?
- Todos os estudantes conseguiram criar novos movimentos para as brincadeiras e jogos?

PROPOSTA DE RECUPERAÇÃO

- Retomada dos cartazes produzidos através de uma leitura colaborativa;
- Roda de conversa sobre os temas das pesquisas realizadas pelo grupo;
- Prática de brincadeira e jogo que envolva a ação de modificar regras com e sem a utilização de objetos.

2º ANO – ENSINO FUNDAMENTAL**2º BIMESTRE**

Neste bimestre, o processo de ensino/aprendizagem estará voltado a duas Unidades Temáticas: “Brincadeiras e Jogos” e “Dança”. No primeiro bimestre, os estudantes desenvolveram habilidades através de brincadeiras e jogos; agora, terão a oportunidade de aprofundar seus conhecimentos e desenvolver uma nova habilidade através dos “Jogos Inclusivos”. Já na “Dança”, os objetos de conhecimento são as “Rodas Cantadas” e “Brincadeiras rítmicas e expressivas” do contexto regional, tendo como objetivo, o estudo dos elementos constitutivos da dança nesses estilos.

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 – BRINCADEIRAS E JOGOS INCLUSIVOS

HABILIDADE

(EF02EF13*) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos inclusivos, valorizando o trabalho em equipe e a participação de todos.

Apresente aos estudantes os objetos de conhecimento que serão abordados.

Caro professor, nesta situação de aprendizagem os estudantes irão experimentar brincadeiras e jogos inclusivos, nas quais o objetivo é refletir sobre a participação de todos nas brincadeiras e jogos e valorizar o trabalho em equipe.

“Nos anos iniciais, espera-se que os estudantes desenvolvam atitudes de respeito e acolhimento em relação às diferenças individuais, tanto no que diz respeito à diversidade étnico-cultural quanto em relação à inclusão de alunos da educação especial” (BNCC). Nessa perspectiva, tanto a BNCC como o Currículo Paulista propõem o compromisso com os estudantes com deficiência no que se relaciona às práticas pedagógicas. Através das brincadeiras e jogos inclusivos, propomos a reflexão e sensibilização para a questão da inclusão na Educação Física Escolar.

ATIVIDADE 1 – BRINCADEIRAS COM OS OLHOS VENDADOS

Etapa 1 – Como eu ando sem enxergar?

Professor, organize os estudantes em duas colunas (estafetas), vende os olhos do primeiro estudante de cada coluna. Ao sinal do professor, os primeiros estudantes de cada fila irão da linha de partida à linha de chegada que poderão ser demarcadas por: cone, traves, cadeiras etc. (estabeleça uma pequena distância, pois essa atividade poderá gerar insegurança).

Proposta:

- **Passo 1** – os colegas poderão orientar o estudante vendado, verbalmente, até o seu objetivo.
- **Passo 2** – Ainda em estafetas, coloque dois estudantes na linha de chegada (objetivo final) e solicite que eles batam um objeto no chão. O primeiro estudante de cada fila deve estar vendado e caminhar em direção ao objetivo final, seguindo o som. Chegando ao objetivo final, peça para o estudante tirar a venda e verificar se conseguiu se posicionar à frente do estudante que fazia o som; em seguida, o estudante retorna correndo e entrega a venda para o próximo da fila, até todos participarem.

Etapa 2 – CABRA-CEGA

Também conhecida como pata-cega, cobra-cega e galinha-cega. Os jogos de cabra-cega eram uma opção para recreação, em que um dos participantes procura pegar e adivinhar quem são os outros participantes, de olhos vendados. Aquele que for agarrado, passará a ficar com os olhos vendados. Neste jogo não há um número certo de jogadores e o material necessário é apenas uma venda para tapar os olhos da pessoa que será a “cabra-cega”. É muito importante definir bem os limites da brincadeira e retirar do espaço qualquer objeto que possa oferecer riscos às crianças.

Etapa 3 – Refletindo sobre a experimentação

Ao final da experimentação, realize uma roda de conversa, em torno das seguintes questões:

- Qual é a sensação de caminhar com os olhos vendados?
Espera-se que os estudantes apontem as dificuldades encontradas com a privação do sentido da visão (localização, deslocamento, confusão etc.).
- Na atividade com a utilização do som tornou-se mais fácil chegar ao objetivo final?
Espera-se que os estudantes destaquem o som do objeto utilizado como facilitador para que eles consigam atingir o objetivo final.
- Na atividade de cabra cega, como o estudante que está com os olhos vendados descobre quem ele agarrou?
Espera-se que os estudantes busquem a voz do estudante como fonte de identificação e reconhecimento.

Etapla 4 – Abracadabra, caminho livre! Palavra secreta e poderosa

Professor, inicie a aula, levantando o que os estudantes entendem sobre o termo “Abracadabra”.

Questão norteadora:

- Quando eu digo “Abracadabra” do que vocês se lembram?

É muito provável que os estudantes respondam que se lembram de mágicos, magias e contos de fadas. Utilize este momento para criar um clima de mistério e encantamento.

Nesse clima de suspense e mistério, explique aos estudantes as regras do jogo. No decorrer da atividade, limite a utilização de sentidos como: tato, olfato, visão e audição. Apresente o jogo como uma mágica; ao dizer a palavra ‘Abracadabra’, todos ficarão imóveis.

Como se joga:

- Divida os estudantes em duas equipes, sentados em fileiras;
- Nas fileiras, os estudantes estarão sentados uns de frente para os outros e com as pernas estendidas, formando um corredor de pernas intercaladas e estendidas;
- O jogo inicia com uma bola de cada equipe sendo conduzida com os movimentos da perna até a outra extremidade;
- Quando a bola chegar no estudante que está na última posição, ele segura a bola com as mãos, levanta-se e diz ‘Abracadabra’;
- Neste momento, todos os estudantes da equipe, que estão em fila, deitam-se com as costas no chão e levantam as pernas, abrindo um corredor para a passagem do estudante com a bola;
- O estudante, que disse a palavra mágica, deverá passar pelo corredor e se sentar no final da fileira, na posição contrária do último da fila e, nesse instante, todos voltam a sentar;
- O jogo se reinicia quando o estudante, que passou pelo corredor, senta e inicia a condução da bola;
- O jogo termina quando todos os estudantes da fileira tiverem passado pelo corredor mágico e se abre o tesouro mágico (imaginário ou real).



Disponível em: <https://modobrincar.rihappy.com.br/caca-ao-tesouro/>. Acesso em: 08 out 2020.

Fica a dica de tesouro...



Fonte: Freepik

este?

Professor, você poderá colocar uma caixa no centro da quadra e criar suspense sobre o que tem dentro. Esse será o tesouro, que só poderá ser aberto pela equipe vencedora no final da atividade. O estudante escolhido pelo grupo para abrir o tesouro, deverá estar de olhos vendados e descobrir através do tato qual o objeto guardado; para isso, ele terá 3 oportunidades (todos deverão manter-se em silêncio, apenas o professor fala).

Pergunte ao estudante de olhos vendados:

- Qual é o formato geométrico deste objeto? (quadrado, retangular, redondo)
- Este objeto serve para... Que objeto é

Etapa 5 – Acrescentando regras ao jogo

Esta é uma etapa importante para o desenvolvimento da habilidade proposta. O objetivo é levar o grupo a refletir, elaborar estratégias e adaptar a brincadeira.

Para este momento você vai precisar de:

- Tiras de tecido para vender os olhos de metade do grupo.
- Com parte do grupo vendado, realize novamente a atividade e observe a reação do grupo.

Ao final da experimentação, em uma roda de conversa, questione o grupo:

- Foi mais fácil ou mais difícil com a venda nos olhos?

Espera-se que os estudantes apontem as dificuldades encontradas ao deslocar a bola sem enxergar.

- Vocês conseguiram sentir a bola passando por cima das pernas?

Espera-se que eles respondam que houve uma dificuldade de direcionar a bola no sentido de ela chegar ao final da fila, porque não puderam usar as mãos.

- Vocês conseguiram sentir a bola passando por cima das pernas com os olhos vendados?

Espera-se que os estudantes confirmem que foi mais difícil passar a bola, ao final da fila, com os olhos vendados, porém, com a prática, foram apurando os sentidos e perceberam que levantar um pouco a perna e depois a outra facilitava a progressão da bola.

- O fato de não enxergar seria impedimento para participar da atividade?

Espera-se que os estudantes, mesmo percebendo que é mais difícil fazer atividades vendados, respondam que não seria um dificultador por utilizarem outros sentidos.

Para aprender mais...

Professor, converse com os estudantes que o ser humano desenvolve cinco sentidos: visão, olfato, paladar, audição e tato; eles são responsáveis por enviar as informações para o sistema nervoso central e que a falta de um desses sentidos não necessariamente nos impede de participar de atividades, como por exemplo, na etapa 1, vocês escutaram o som, e se guiaram pela audição. Frise que, às vezes, só é necessário que nosso corpo se organize de outra maneira para buscar as informações. Nas atividades, não usamos a visão, porém usamos a audição ou a colaboração de outras pessoas.

ATIVIDADE 2 – COMUNICANDO POR MEIO DOS GESTOS

Etapa 1 – Não vale falar! Pega-pega salve-se com um abraço...

Professor, inicie a atividade, explicando para os estudantes que hoje, eles não poderão falar, e que a comunicação será em forma de gestos, e que eles, seguindo seu exemplo, também deverão se comunicar gestualmente. Proponha o jogo “Pega-pega salve-se com um abraço” e escolha um pegador. Os outros estudantes devem fugir; os que forem pegos, devem ficar parados; só pode voltar a correr aquele que o colega, que ainda não foi pego, der um abraço. (lembre-se, para propor a atividade você não pode falar, só demonstrar por meio de gestos).



Fonte: Freepik

Etapa 2 – Telefone sem fio

Organize os estudantes em colunas, peça para o penúltimo da fila virar para o último estudante, esse estudante deverá realizar um movimento (que poderá ser escolha do professor, ou escolha do estudante). O estudante que está em penúltimo vira-se para passar o movimento para o estudante a sua frente, assim sucessivamente, até que chegue ao primeiro estudante da fila.

Professor, registre, no quadro abaixo, suas observações referentes à atividade desenvolvida:

PEGA-PEGA SALVE-SE COM UM ABRAÇO

1 – Os estudantes conseguiram entender e realizar a atividade, utilizando apenas gestos para se comunicar?

2 – Todos conseguiram compreender os gestos do professor durante o jogo?

3 – Quais os principais conflitos observados durante o jogo?

4 – Quais as estratégias utilizadas pelos estudantes para se comunicar?

Ao final da aula, oralmente, realize apontamentos de acordo com suas observações no decorrer da atividade, destacando a importância do sentido audição e como é possível participar dos jogos, mesmo não conseguindo ouvir. Fale um pouco sobre as pessoas com deficiência auditiva e sobre a língua de sinais LIBRAS, utilizada por pessoas surdas para se comunicar.

ATIVIDADE 3 – JOGANDO DE DIFERENTES FORMAS

Materiais necessários:

- Cadeiras;
- Jogos de boliche sem número e numerados de 1 a 10, que podem ser construídos com garrafas pet.

Etapa 1 – Boliche! Experimentando o jogo tradicional!

Professor, organize a turma em grupos. Verifique a quantidade de estudantes para definir o número de grupos não muito numerosos, para que os estudantes tenham a oportunidade de jogar várias vezes durante a aula. O conjunto de jogos de boliche deve ser igual ao número de grupos organizados na turma.

Escolha a distância dos pinos para que o nível de desafio seja adequado: muito perto fica fácil e desmotivadora; muito longe, impossível. Inicie o jogo da forma tradicional, jogando em pé, e organize as rodadas para que todos experimentem jogar mais de uma vez.

Etapas 2 – Hora de mudar as regras...

Agora que os estudantes já compreenderam como se joga boliche de pé, eles irão experimentar jogar boliche sentados em uma cadeira, sem movimentar as pernas, durante o lançamento das bolas.

Etapas 3 – Agora é hora de pontuar!

Professor, repita o Jogo do Boliche sentado, porém agora o jogo será em equipe. Some a quantidade de pinos que cada equipe conseguiu derrubar. Registre em vídeo, se possível, para que ao final, os estudantes possam assistir como foi a participação deles.

Para anotar a pontuação:

- Construa com os estudantes um quadro, que pode ser em flip chart, cartolina ou papel pardo, para anotar a pontuação do jogo após a rodada de cada equipe;
- Escolha em cada equipe, um estudante, para auxiliar na marcação dos pontos, que equivale ao número da peça que foi derrubada. Após cada rodada, com seu auxílio, peça que os estudantes façam a soma das peças; se necessário, apresente um exemplo antes.
- Explique que a equipe que somar mais pontos na rodada em grupo, que é a soma das peças que caírem em cada rodada, será vencedora. Lembre-se, essa etapa da Situação de Aprendizagem tem a intenção de valorizar o trabalho em equipe e não a competição. Valorize o processo e não apenas o resultado do jogo.

Ao final, realize uma roda de conversa:

- Jogar o boliche em pé e depois sentado, é mais difícil?
Espera-se que o estudante responda, comparando as duas formas de jogar, que em pé, é bem mais fácil de derrubar os pinos do que na posição sentada.
- Vocês tiveram que fazer alguma alteração para que conseguissem jogar?
Resposta livre. É provável que digam que realizaram alguma adaptação para jogar, como por exemplo, jogar com mais força na posição sentada, para conseguir derrubar os pinos.
- Quando jogaram em grupo, na somatória dos pontos, foi mais interessante? Houve a colaboração do grupo?
Espera-se que os estudantes respondam que, recriar a forma de jogar o boliche para o jogo em grupo, aumentou a colaboração e que foi possível que todos participassem, porque não havia uma competição de um grupo contra outro, mas sim, uma competição com o objetivo de aumentar mais a pontuação do grupo a cada rodada.

Fique atento!

Nas atividades de boliche, espera-se que os estudantes reflitam sobre pessoas que não conseguem movimentar os membros inferiores ou a ausência deles e, para chegar nessa contextualização, você terá que fazer provocações durante o jogo e na roda de conversa. O objetivo é que os estudantes possam refletir sobre o que pode ser feito para auxiliar as pessoas com deficiência física para a participação em jogos e brincadeiras.

ATIVIDADES 4 – BRINCADEIRAS E JOGOS PARA TODOS!

Etapa 1 – Recriando as brincadeiras e jogos

Professor, agora é o momento de recriar uma brincadeira e jogo. Separe a turma em grupos e peça que escolham uma brincadeira e jogo que conheçam, para fazer adaptações nas regras tendo como foco a participação de estudantes com alguma deficiência. Acompanhe as discussões no grupo, observe se todos os estudantes colaboram, se sabem ouvir a proposta do outro, se conseguem se organizar para escolher qual a melhor proposta.

Etapa 2 – Socializando as brincadeiras e jogos recriados

Ao final, em uma roda de conversa, peça para os grupos apresentarem suas brincadeiras e jogos recriados, justificando as alterações. Registre no quadro a seguir, as adaptações que os estudantes propuseram para que todos pudessem participar.

GRUPO 1

GRUPO 2

Etapa 3 – Experimentando as brincadeiras e jogos para todos

Professor, chegou o momento de experimentar as brincadeiras e jogos criados pelos estudantes. Oriente que cada grupo terá o seu momento para a apresentação, organize a prática e, caso seja necessário, faça intervenções.

Observe e registre:

- Como foi a participação dos estudantes durante as atividades? Conseguiram perceber as possibilidades para a participação de todos?
- Houve comprometimento efetivo dos estudantes durante todo o processo?
- Quais momentos geraram maior conflito? Como foram solucionados?

Etapa 4 – Refletindo sobre brincadeiras e jogos para todos

Professor, após a atividade, estimule os estudantes a refletirem sobre a participação das pessoas com deficiência em jogos e brincadeiras; se necessário, retome os apontamentos feitos anteriormente.

Questões norteadoras:

- Como vocês se sentiram ao modificar regras de uma brincadeira e jogo para que todos pudessem participar?

Espera-se que os estudantes falem de sentimentos como: felicidade, companheirismo, respeito etc.

- É possível que todos participem de brincadeiras e jogos?

Espera-se que os estudantes reflitam sobre as possibilidades de participação de todos em brincadeiras e jogos.

PROPOSTA DE AVALIAÇÃO

Durante este percurso, os estudantes participaram de discussões, fizeram adaptações nas regras das brincadeiras e jogos, pensando na participação de todos e experimentaram essas brincadeiras e jogos modificados, de acordo com as alterações sugeridas. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

PROPOSTA DE RECUPERAÇÃO

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem e, durante seu percurso, alguns estudantes poderão ainda não desenvolver as habilidades previstas. Será necessário, então, revisitar ou apresentar outras situações e estratégias diferentes que poderão ser desenvolvidas. Sugerimos:

- Apresentações de vídeos de brincadeiras e jogos inclusivos;
- Experimentação de brincadeiras e jogos inclusivos de que mais gostaram, retomando as discussões;
- Pesquisa com familiares sobre as brincadeiras e jogos inclusivos.

Registre aqui suas observações:

O QUE JÁ SABEM...	O QUE PRECISAM RETOMAR...

Vale a pena conferir....



Alunos com e sem deficiência criam jogos inclusivos. Disponível em: <https://diversa.org.br/relatos-de-experiencia/alunos-com-sem-deficiencia-criam-brincadeiras-inclusivas-ensino-fundamental/>. Acesso em: 06 out. 2020.

O caso da Educação Física Inclusiva no Brasil. Disponível em: <https://diversa.org.br/estudos-de-caso/o-caso-de-educacao-fisica-inclusiva-brasil/>. Acesso em: 13 out. 2020.



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 – DANÇA DO CONTEXTO REGIONAL

No 1º Ano, os estudantes experimentaram a dança em forma de brincadeiras expressivas e rítmicas e rodas cantadas do contexto comunitário, tendo como objetivo identificar os elementos constitutivos presentes nessas danças (ritmos, espaços e gestos). Na proposta deste bimestre, vamos propor algumas atividades de diferentes regiões, tendo como objetivo, o estudo dos elementos constitutivos da dança. Iremos retomar algumas brincadeiras rítmicas e expressivas e rodas cantadas, vivenciadas pelos estudantes no primeiro ano, e alguns conceitos já abordados anteriormente.

RODAS CANTADAS

As rodas cantadas, também conhecidas como cirandas, são brincadeiras e jogos que podem se apresentar na formação de um círculo com a participação de estudantes. As músicas que cantam são de caráter folclórico, seguindo coreografias desenvolvidas de acordo com cada região e que podem sofrer modificações no decorrer do tempo. São muito utilizadas em escolas, parques e outros espaços frequentados pelos estudantes de todas as idades. As músicas e coreografias são criadas por anônimos e ensinadas no cotidiano familiar.

Transmitidas oralmente, as letras das músicas são simples e trazem temas diversos. As canções tradicionais têm ritmo e muitas apresentam também rimas e repetições, recursos que facilitam o gesto motor. Muitas vezes, falam da vida dos animais, usando episódios fictícios, que comparam a realidade humana com a realidade daquela espécie, fazendo com que a atenção do estudante permaneça presa à história contada pela música, estimulando a imaginação e a memória. São os casos das músicas “A barata diz que tem”, “Peixe vivo” e “Sapo Cururu”.

As brincadeiras e rodas cantadas são manifestações coletivas, elaboradas a partir da cultura popular. Muitas brincadeiras cantadas podem ser caracterizadas como formas de expressão do corpo, que integram o folclore do Brasil e do mundo, associando a musicalidade e os movimentos, como por exemplo: Escravo de Jó, Terezinha de Jesus, Marcha soldado e Ciranda-cirandinha.

ATIVIDADE 1 – BRINCADEIRAS EXPRESSIVAS E RÍTMICAS E RODAS CANTADAS



Fonte: Freepik

Etapa 1 – Quais rodas cantadas e brincadeiras rítmicas eu conheço?

Professor, faça um levantamento das brincadeiras rítmicas e expressivas que os estudantes já conhecem. Liste as que eles lembram de ter vivenciado no primeiro ano. Dentre elas, escolha com eles, algumas, para experimentarem novamente.

Etapa 2 – O que lembro dos elementos constitutivos da dança

Professor, realize uma roda de conversa, tendo como base as seguintes questões:

- Onde realizamos a dança? (Retomando o espaço)
Espera-se que os estudantes respondam: quadra, pátio etc.
- Fizemos movimentos rápidos ou lentos? (Retomando o ritmo)
Espera-se que os estudantes consigam identificar o ritmo.
- Quais partes do corpo usamos? (Retomando os gestos)
Espera-se que eles identifiquem as partes do corpo que se movimentaram.

Professor, nessa proposta será possível identificar como os estudantes estão lidando com as dificuldades, se eles desistem ou continuam a tentar. Portanto, é sempre bom estabelecer atitudes positivas e de incentivo, para que assim, eles se sintam seguros para novas tentativas, bem como para identificar o que eles recordam dos elementos da dança, uma vez que já tiveram contato com elas no primeiro ano.

Abaixo, retomaremos alguns elementos constitutivos da dança:

- Variações do ritmo: Rápido, lento e moderado. No primeiro ano, eles tiveram contato com os ritmos lento e rápido, agora é o momento de inserir o moderado.
- Espaço: O espaço pode ser a relação entre o corpo e o espaço (ambiente no qual você está), o corpo em relação ao seu próprio corpo ou em relação a outro corpo e o corpo e outro objeto. No segundo ano, iremos abordar os níveis, que estão dentro do elemento espaço. Níveis: (em relação à altura) alto, médio e baixo - de modo geral são movimentos possíveis do corpo, utilizando os espaços acima da cabeça, na altura da cintura ou abaixo dela.
- Gestos: Os passos podem conter desde uma parte apenas do corpo (como mexer apenas um braço, apenas a cabeça ou uma perna) como também, movimentos mais globais com partes diferentes do corpo trabalhando juntas (um giro, um salto, entre outros).



Para saber mais sobre os elementos constitutivos da dança acesse: Dança Movimento terapia. Disponível em: <https://dancoterapia.wordpress.com/dancoterapeutas/rudolf-laban/>. Acesso em: 09 out. 2020.

ATIVIDADE 2 – DESCOBRINDO MAIS SOBRE AS RODAS CANTADAS...

Etapa 1 – Apreciando as rodas cantadas

Agora é o momento de estimular os estudantes a novas descobertas relacionadas a esse tema. Para esse momento tão especial, vamos propor exibição de vídeos curtos envolvendo as rodas cantadas:

- Pré-selecione os vídeos que serão exibidos.
- Durante a exibição, pause os vídeos para fazer reflexões referentes aos elementos constitutivos da dança: gestos, ritmos e espaços. Faça reflexões como:

Sugestão de Vídeos:



Brincadeira de Roda – DANÇA E MÚSICA. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EfDKhsl-7yY&feature=youtu.be>. Acesso em: 09 out. 2020.

Pot-pourri de roda: Eu fui no Itororó, Ciranda cirandinha, Eu entrei na roda. Disponível em: <https://youtu.be/lvSnFsJehLg>. Acesso em: 09 out. 2020.



Grupo Triii – Pão, Pão, Pão (Quintal da Cultura/TV Cultura). Disponível em: https://youtu.be/utWPg_RHnno. Acesso em: 09 out. 2020.

Após a exibição dos vídeos, realize uma sondagem, levantando os conhecimentos dos estudantes em relação aos elementos constitutivos da dança.

Questões norteadoras:

- Quais ritmos estão presentes nas danças que assistimos?
Espera-se que os estudantes consigam identificar os ritmos lento e rápido, bem como descrever o espaço físico em que ocorrem, identificando os gestos presentes nas danças assistidas.

- O que vocês entendem sobre movimentos corporais?

Espera-se que os estudantes respondam que são movimentos realizados com as partes do corpo.

- O ritmo é importante na dança?

Espera-se que os estudantes respondam que o ritmo é muito importante, pois é ele que direciona os movimentos corporais.

- O espaço para realizar os movimentos da dança também é importante?

Espera-se que os estudantes respondam que o espaço também faz parte da dança, pois é nele que os movimentos acontecem.

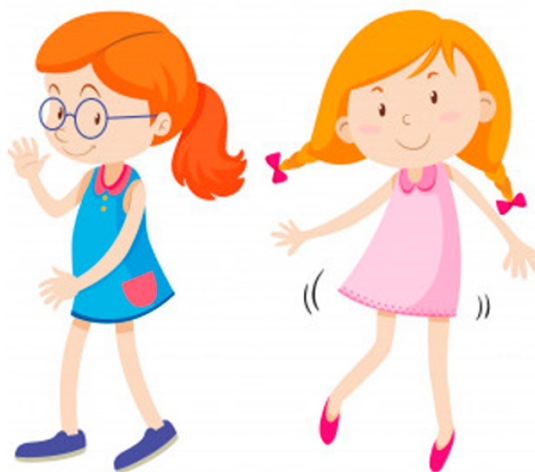
Sugestão de Registro:

O QUE JÁ SABEM....	O QUE PRECISAM SABER...

Etapa 2 – Vamos dançar?

Professor, proponha que os estudantes experimentem duas danças que assistiram; incentive-os a relembrar as canções e os movimentos. Cante e dance com eles por alguns minutos e depois permita que deem continuidade sozinhos. Você poderá realizar intervenções, quando julgar necessário.

Nas experimentações, observe como os estudantes reagem diante das dificuldades, observe se propõem novos movimentos ou desistem quando não se lembram da sequência. Esses pontos são importantes para que os estudantes possam pensar em possíveis estratégias (mudança nas músicas e movimentos) para que todos possam participar. Retome com eles, os elementos constitutivos da dança, incluindo o ritmo moderado, que está entre o rápido e o lento. Aborde as partes do corpo utilizadas e em que altura eles realizaram o movimento (níveis: alto, médio, baixo).



Fonte: Freepik

ATIVIDADE 3 – BRINCADEIRAS RÍTMICAS E EXPRESSIVAS E RODAS CANTADAS DA REGIÃO SUDESTE

Etapa 1 – Experimentando brincadeiras rítmicas e expressivas e rodas cantadas da região sudeste

Professor, abaixo, apresentamos algumas propostas de atividades frequentes na região Sudeste do Brasil, conforme indicado:



Fonte: Freepik



Mapa do brincar. Rodas Cantadas da Região Sudeste. Disponível em: <http://mapadobrincar.folha.com.br/>. Acesso em: 09 out. 2020.

A seguir, algumas cantigas e os movimentos que os estudantes podem realizar:

LETRA	MOVIMENTOS
GATINHO PARDO Ah, minha gatinha parda Que em janeiro me fugiu Quem roubou minha gatinha? Você sabe, você sabe, você viu	• As crianças formam uma roda e uma delas fica no meio, com uma varinha na mão e os olhos vendados. A roda gira em torno da criança do meio, cantando a música. • Quando a música acaba, todos ficam calados e a criança do meio toca alguém da roda com a varinha. • A pessoa tocada tem que miar como um gato. Se a pessoa do meio adivinhar quem miou, essa pessoa toma seu lugar. Se errar, ela continua no meio.
MORCEGÃO QUE HORAS SÃO? “Morcegão que horas são? São 2 horas. Morcegão que horas são? São 3 horas.” (repita até chegar à meia-noite)	• Uma criança fica de costas para os outros participantes, que cantam a música, perguntando as horas. Quem está de costas tem que responder enquanto os outros caminham em sua direção. • Quando os jogadores chegam perto da criança que está de costas e perguntam as horas, ela tem que responder “É meia-noite”. Todos saem correndo e ela corre para tentar pegar alguém. Quem for pego vai ser o próximo morcegão.
PASSARAI “Passa, passa três vezes A última que ficar Tem mulher e filhos Que não pode sustentar Qual delas será? A da frente ou a de trás? A da frente corre mais e a de trás ficará!”	• Duas pessoas dão as mãos, com os braços estendidos uma de frente para a outra, fazendo um tipo de túnel. As outras crianças passam embaixo das mãos enquanto cantam a música. • Quando a música termina, as duas, que fazem o túnel, abaixam os braços “prendendo” alguém e perguntando o que essa pessoa deseja no mundo: pode ser cor, brinquedo ou fruta, por exemplo. • Depois que ela responde, as duas crianças que a prenderam se afastam e escolhem cada uma um desejo dentro do tema escolhido. Aí voltam e pedem para o participante que foi preso, escolher entre duas cores, dois brinquedos ou duas frutas. • Depois de responder à pergunta, a pessoa que foi presa tem que ficar atrás de quem tinha escolhido o mesmo que ela. Ganha quem estiver com a maior fila atrás de si, no final.

ADOLETA 1 “Adoleta Lepeti, peti, cola Puxa o rabo do tatu Quem saiu foi tu Com a letra ‘u’.”	• Em roda, um grupo de crianças intercala as mãos: um participante coloca a mão direita sobre a esquerda do colega do lado. • Cada jogador bate na mão do outro, que “passa a palma” para o outro amigo, enquanto cantam a música abaixo (cada sílaba vale uma palma), até atingir a letra “u”. • Aquele que conseguir bater na mão do colega ao falar “u” desclassifica o outro. Caso contrário, ele mesmo deve sair do jogo. Vence quem ficar por último na brincadeira.
COCA-COLA “Coca-cola, se eu colar você descola. Um, dois três.”	• A brincadeira pode ser feita em dupla ou em grupo, que forma uma roda. • Em roda, as crianças estendem a mão. Um participante bate a mão na palma da mão daquele que está ao seu lado. E todos cantam a música. • Quando a música acaba, a criança, em quem parar a palavra “três”, tem que pisar no pé do colega do lado. • Se conseguir pisar no pé do colega, este é eliminado. Do contrário, é aquele que não conseguiu, que sai da brincadeira.
“Coloca a mão no alto (bater uma palma e colocam as duas mãos para o alto) Cinco palminhas (batem cinco palmas) Viu a coruja na mão da menina (uma criança vira de costas) A menina não viu (as duas fecham os olhos) Ficou com medo e o menino riu (a outra criança treme de medo e vira de costas) Ela gritou (as duas gritam) Bateu na bunda dela e riu. (uma bate no bumbum da outra)”	• A brincadeira é feita em dupla. • As crianças batem palmas enquanto recitam os versos ao lado, seguindo o que manda a letra.



Fonte: Disponível em: <http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/>.
Acesso em: 09 out. 2020.

Para saber mais sobre algumas atividades, assista aos vídeos:

Morceção que horas são? Disponível em: <https://mais.uol.com.br/view/12309993>. Acesso em: 09 out. 2020.

Adoleta. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=42eueTcTsWM>. Acesso em: 09 out. 2020.



Coca Cola. Disponível em: <https://mais.uol.com.br/view/12311891>. Acesso em: 10 set. 2020.

Coruja. Disponível em: <https://mais.uol.com.br/view/12311874>. Acesso em: 09 out. 2020.

**Etapa 2 – Refletindo sobre a experimentação das rodas cantadas e brincadeiras rítmicas e expressivas**

Professor, ao final das experimentações, realize uma roda de conversa e, junto com os estudantes, faça uma lista das rodas cantadas e brincadeiras rítmicas e expressivas vivenciadas, para identificar os elementos constitutivos das danças presentes:

Questões norteadoras:

- Quais são as partes do nosso corpo que usamos para dançar?
Espera-se que os estudantes relacionem os movimentos às partes do próprio corpo (mãos, pernas, braços etc.).
- Todos podem dançar?
Espera-se que os estudantes respondam que sim, pois a dança alcança a todos sem distinção.
- Em quais ritmos os movimentos aconteceram?
Espera-se que os estudantes respondam: rápido, lento e moderado.
- Em quais espaços nós dançamos?
Espera-se que os estudantes respondam, relacionando a dança com o espaço onde os movimentos acontecem e ao redor.

Registre, no quadro abaixo, as respostas dos estudantes:

Danças	Partes do corpo que se movimentam	Ritmos	Espaços
Gatinho Pardo	<i>braços, pernas e cabeça.</i>	<i>lento e rápido</i>	<i>Pátio, quadra etc.</i>
Morcegão que horas são?	<i>braços, pernas, mãos e pés.</i>	<i>moderado e rápido</i>	<i>Pátio, quadra etc.</i>
Adoleta	<i>braços e mãos</i>	<i>rápido</i>	<i>Pátio, quadra etc.</i>
Coca-cola	<i>braços, mãos e pés</i>	<i>moderado e rápido</i>	<i>Pátio, quadra etc.</i>
Coruja	<i>braços, mãos, pernas, pé, cabeça</i>	<i>lento e moderado</i>	<i>Pátio, quadra etc.</i>

Nesta proposta, é possível identificar o que os estudantes já aprenderam sobre os elementos da dança, se eles conseguem comparar esses elementos nas diferentes danças.

ATIVIDADE 4 – CRIANDO, RECRIANDO, CANTANDO E DANÇANDO

Etapa 1 – Escolhendo a roda cantada para ser recriada.

Separe os estudantes, agrupando-os com, no máximo, oito componentes por grupo. Em seguida, dê nome aos grupos, utilizando como referência, comidas típicas da região onde vivem e que fazem parte da cultura local. Escolha um líder para cada grupo (esse estudante será responsável por dar as informações que irão circular durante o processo de produção).

Para iniciar essa etapa:

- Organize os estudantes em pequenos círculos, em um espaço adequado (quadra ou pátio);
- Os nomes das brincadeiras rítmicas e expressivas e rodas cantadas, vivenciadas nas atividades anteriores, deverão ser escritos em papel sulfite (letra maiúscula), que será dobrado e colocado dentro de uma caixa;
- O líder de cada grupo irá retirar dois papéis de dentro da caixa e socializar o nome das cantigas sorteadas com os demais integrantes;
- Cada grupo terá um tempo pré-determinado pelo professor para escolher uma das duas cantigas;

- Após realizar a escolha, o líder se encaminhará ao professor e entregará o papel com o nome da brincadeira rítmica e expressiva e/ou roda cantada escolhida.

Professor, reúna os estudantes em um grande círculo e peça ao líder de cada grupo que socialize o nome escolhido e explique por que fizeram esta escolha. Explique a todos que cada grupo será responsável por criar novos movimentos para as brincadeiras rítmicas e expressivas e/ou roda cantada. Os estudantes deverão cantar e dançar, utilizando os movimentos criados.

Exemplo:

GRUPO PAÇOCA	GRUPO CANJICA	GRUPO PÉ-DE-MOLEQUE
“Pula a fogueira, iaiá Pula a fogueira, ioiô Cuidado para não se queimar Olha que a fogueira já queimou o meu amor Pula a fogueira, iaiá Pula a fogueira, ioiô Cuidado para não se queimar Olha que a fogueira já queimou o meu amor”	“O balão vai subindo Vem caindo a garoa o céu é tão lindo E a noite é tão boa São João, São João acende a fogueira no meu coração.”	“Capelinha de Melão é de São João É de Cravo, é de Rosa, é de Manjerição São João está dormindo Não acorda, não! Acordai, acordai, acordai, João! Capelinha de Melão é de São João É de Cravo, é de Rosa, é de Manjerição São João está dormindo Não acorda, não! Acordai, acordai, acordai, João!”

Professor, este é apenas um exemplo. Lembre-se de que serão os estudantes que irão escolher a brincadeira rítmica e expressiva e a roda cantada. Portanto, não necessariamente, serão as escritas acima.

Etapa 2 – Apresentando e apreciando...

Neste momento, será apresentado o que os estudantes fizeram. Organize as apresentações e, se possível, registre em forma de vídeo, pedindo para os estudantes destacarem quais são os elementos constitutivos da dança que estão presentes nos movimentos que criaram. Lembre-se de assistir aos vídeos com os estudantes para que assim, possam apreciá-los.



PROPOSTA DE AVALIAÇÃO

Durante esse percurso, os estudantes participaram de discussões, recriaram brincadeiras rítmicas e expressivas e rodas cantadas, identificaram os elementos constitutivos das danças etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

PROPOSTA DE RECUPERAÇÃO

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem e, durante seu percurso, alguns estudantes poderão ainda não desenvolver as habilidades previstas. Será necessário, então, revisar ou apresentar outras situações e estratégias diferentes que poderão ser desenvolvidas. Sugerimos:

- Apresentações de vídeos de brincadeiras rítmicas e expressivas e rodas cantadas;
- Experimentação de brincadeiras rítmicas e expressivas e rodas cantadas de que mais gostaram, retomando as discussões;
- Pesquisa com familiares sobre as brincadeiras rítmicas e expressivas e rodas cantadas.

Registre aqui suas observações:

O QUE JÁ SABEM...	O QUE PRECISAM RETOMAR...

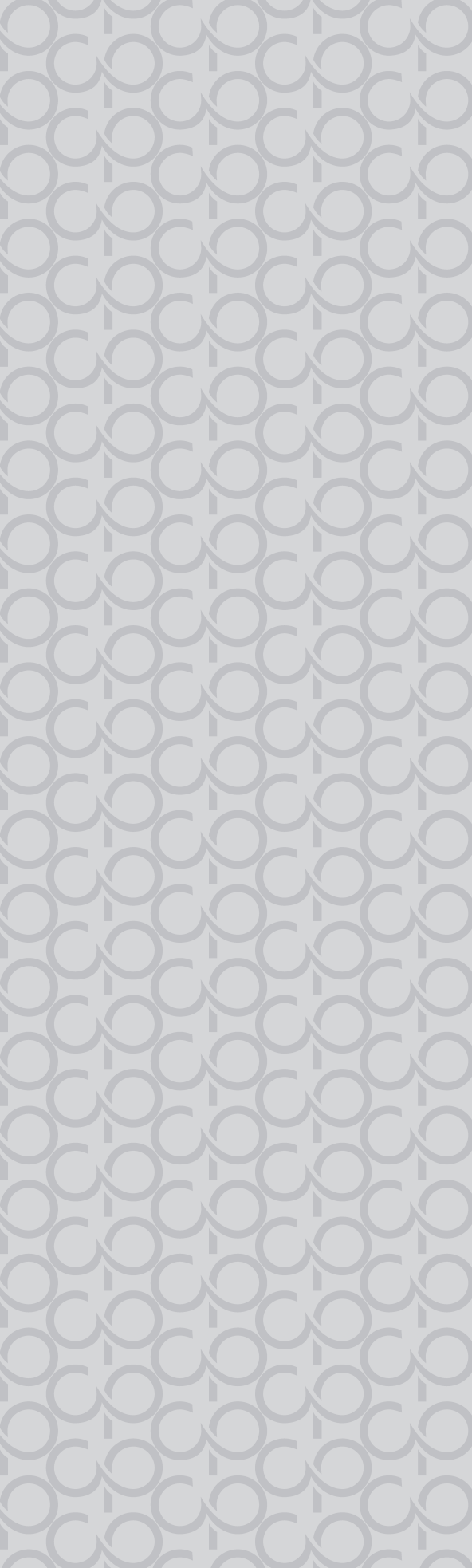
REFERÊNCIAS

LABAN, Rudolf. Domínio do movimento. 5. ed. São Paulo: Editora Summus, 1978.

MACEDO, L. SÍCOLI, A.L, CHRISTE, N. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, JA; PERROTTI JÚNIOR, A.; TANI, G. Estudo de desenvolvimento motor e intervenção profissional em educação física. In: UC Corrêa. (Org.). Pesquisa em comportamento motor: uma intervenção profissional em perspectiva. São Paulo: Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, 2008, v., P. 198-212.

QUEIROZ, T. e MARTINS, J.L. Jogos e Brincadeiras de A a Z. EDITORA Rideel, 2002.



Educação Física

3º Ano

3º ANO –

ENSINO FUNDAMENTAL

1º BIMESTRE

Caro Professor,

Iniciaremos mais um ano. Neste momento, é necessário que elabore com a turma um contrato didático (combinados), referente às regras de convivência que serão utilizadas nas aulas de Educação Física. As regras devem ficar visíveis tanto na sala quanto na quadra e sempre que necessário serem retomadas. No início de cada ano, é importante que apresente aos estudantes o que eles irão aprender nas aulas de Educação Física. Faça questionamentos referentes aos assuntos que serão abordados: Já conhecem? Têm dúvidas?

QUADRO UNIDADES TEMÁTICAS E OBJETOS DE CONHECIMENTO				
	1º Bimestre	2º Bimestre	3º Bimestre	4º Bimestre
Unidade Temática e Objeto de Conhecimento	Brincadeiras e jogos: Brincadeiras e jogos do Brasil matriz indígena e africana	Lutas: Lutas do contexto comunitário e regional- indígena e africana	Brincadeiras e Jogos: Brincadeiras e jogos inclusivos	Jogos pré desportivos de campo e taco e invasão
Unidade Temática e Objeto de Conhecimento	Brincadeiras e jogos: Jogos de tabuleiro.	Danças: Danças do Brasil de matriz indígena e africana.	Ginástica Geral: Ginástica	Corpo, movimento e Saúde: Habilidades Motoras

No 1º e 2º ano, os estudantes tiveram contato com diferentes brincadeiras e jogos, danças, elementos da ginástica e ginástica geral e com as práticas lúdicas esportivas. Agora, no 3º ano, é o momento de ampliarem as diferentes práticas corporais; eles irão perpassar pelas origens de algumas práticas corporais, reconhecendo assim, a influência e importância de diferentes povos na origem das mesmas. Espera-se que, no 3ºano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, o estudante já esteja em processo de letramento, na linguagem Matemática e na Língua Portuguesa, portanto é necessário explorar ainda mais as diferentes linguagens (oral, escrita, corporal, audiovisual etc.)

Este material está organizado em quatro Unidades Temáticas, que serão desenvolvidas neste semestre, sendo:

- Brincadeiras e Jogos: Brincadeiras e Jogos do Brasil incluindo matriz indígena e africana;
- Jogos de Tabuleiro
- Lutas: Lutas do contexto comunitário e regional- indígena e africana
- Danças: Danças do Brasil de matriz indígena e africana

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 – AS BRINCADEIRAS E JOGOS DO BRASIL

Professor, atente-se às adaptações curriculares que devem ser realizadas nas situações de aprendizagem, para que os estudantes com deficiência possam ter acesso às atividades. Se necessário, retome o texto introdutório deste material.



<https://pixabay.com/pt/illustrations/inclus%C3%A3o-grupo-para-deficientes-2731340/>

O universo das brincadeiras e jogos está presente no dia a dia de todos os estudantes. Na rua, na escola, em casa, em diversas instituições. Nos anos anteriores do Ensino Fundamental espera-se que os estudantes tenham identificado e reconhecido as brincadeiras e jogos do contexto familiar, comunitário e regional. Sendo assim, as atividades que seguem nesta Situação de Aprendizagem foram planejadas de forma que o professor faça um levantamento das brincadeiras e jogos que a turma já conhece, retomando, inclusive, a experimentação das mesmas. Essa retomada será importante para a ampliação da Unidade Temática Brincadeiras e Jogos, no contexto das Brincadeiras e Jogos do Brasil de matriz indígena e africana, tendo em vista a importância dessas matrizes na construção histórica e cultural do nosso país. A inserção das matrizes indígena e africana no currículo paulista contempla o compromisso de promover a discussão, valorização e apropriação de culturas que foram historicamente silenciadas nas construções curriculares.

A Situação de Aprendizagem propõe:

- Experimentar diferentes variações de jogar uma mesma brincadeira em diferentes contextos - os estudantes terão a oportunidade de refletir sobre as características culturais em que cada uma está inserida, além de, refletir sobre estratégias para a participação de todos e da mediação de conflitos que possam surgir.
- Pesquisa em grupo – busca-se ampliar o repertório das brincadeiras e jogos, para que os estudantes busquem características e descreva-as através de apresentação oral aos colegas, além de refletirem a partir da discussão a origem e história dessas brincadeiras e jogos, bem como sua importância como patrimônio histórico cultural.
- Recriar e fruir as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matriz indígena e africana com oficinas que podem ser desenvolvidas com toda a comunidade escolar.

HABILIDADES

(EF03EF01) Experimentar, fruir e recriar brincadeiras de jogos do Brasil, incluindo os de matriz indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.

(EF03EF02A) Utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matriz indígena e africana.

(EF03EF02B) Criar estratégias para resolver conflitos durante a participação em brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matriz indígena e africana.

(EF03EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matriz indígena e africana, explicando suas características.

ATIVIDADE 1 – BRINCADEIRAS E JOGOS, O QUE JÁ SABEMOS?

Etapa 1 – Quais brincadeiras e jogos conhecemos?

Professor, as brincadeiras e jogos foram construídas socialmente e culturalmente ao longo da história, fazendo então parte ou não do contexto de todos os estudantes. Nesta atividade será necessário organizar um varal de imagens de diferentes brincadeiras e jogos, para que os estudantes apreciem. Inicie uma conversa sobre as diferentes brincadeiras e jogos, quais eles conhecem e/ou vivenciam no dia a dia, seja no pátio da escola, na rua com os amigos ou em reuniões com a família, conforme as imagens expostas.

DICA AO PROFESSOR

Você poderá encontrar algumas imagens de obras do artista plástico Ivan Cruz. Disponível em: <https://acrilex.com.br/portfolio-item/ivan-cruz>. Acesso em: 22 set. 2020. O artista retratou em suas obras intitulada “Brincadeiras de Criança” diferentes brincadeiras e jogos de diversas regiões brasileiras.

Incentive a participação dos estudantes na atividade, fazendo alguns questionamentos como, por exemplo:



Organize as contribuições dos estudantes em uma cartolina ou papel *flip chart*, de forma que fiquem disponibilizadas no espaço escolar durante o desenvolvimento das atividades.

Explique que, durante as aulas, serão vivenciadas algumas brincadeiras e jogos.

Etapa 2 – Vivenciando as brincadeiras e jogos que conhecemos

Professor, escolha com os estudantes algumas brincadeiras e jogos que foram lembrados, para realizarem na prática. Deixe que experimentem de forma mais livre, porém levante, inicialmente, com a turma, algumas regras básicas das brincadeiras e jogos escolhidos. Salientamos que essa atividade tem como objetivo, buscar informações importantes para o desenvolvimento da temática como, por exemplo, como os estudantes jogam, de que forma colaboram uns com os outros, quais conhecimentos apresentam das regras dessas brincadeiras. Esta atividade pode levar mais que uma aula, por isso, organize o tempo de forma a contemplar as atividades escolhidas pelos estudantes.

ATIVIDADE 2 – BRINCAR JÁ SE SABE, MAS E A ORIGEM DAS BRINCADEIRAS E JOGOS DO BRASIL, NÓS SABEMOS?

Etapa 1 – Brincadeiras Indígenas e Africanas

Chegou o momento de iniciarmos uma conversa sobre brincadeiras e jogos de origem indígena e africana. Primeiramente, retome as brincadeiras e jogos que os estudantes já conhecem (Atividade 1), questione-os se conhecem a origem das mesmas.

Explique que não se sabe ao certo a origem de diversas brincadeiras, porém no Brasil, muitos foram os povos que contribuíram para o surgimento de muitas delas como, por exemplo, os portugueses colonizadores e imigrantes, além dos povos indígenas e africanos. É importante promover a discussão de que todas as brincadeiras e jogos possuem um valor cultural construído e reconstruído socialmente, perpassando os anos e sendo transmitido de geração para geração.

Inicie uma roda de conversa sobre brincadeiras e jogos de origem indígena e africana. Sugerimos alguns questionamentos:

- Vocês conhecem algumas brincadeiras e jogos de origem indígena?
- Quais as características dessas brincadeiras e jogos?
- E brincadeiras e jogos de origem africana?
- Como se brincam?
- Essas brincadeiras e jogos se parecem com alguma que vocês costumam brincar?

Neste momento, os estudantes podem trazer poucas considerações referentes à origem das brincadeiras e jogos. Não se preocupe em aprofundar agora, só estamos levantando o que eles já sabem sobre o assunto, que podem apresentar ou não conhecimento das brincadeiras de origem indígena e africana. Inclusive, podem conhecer as brincadeiras, mas não conhecem suas origens. Sendo assim, as respostas são pessoais, então anote as considerações, fazendo um apanhado geral na lousa e, em seguida, peça que anotem em seu caderno de registro. Para subsidiá-lo na elaboração e realização das brincadeiras e jogos de origem indígena e africana, bem como para a sistematização com os estudantes sobre a importância de ambas as culturas no contexto das brincadeiras e jogos, sugerimos que acesse os *links* abaixo para aprofundamento.

Dia do Índio:

Vídeos revelam a infância e o brincar na comunidade indígena Paraná. Disponível em: <https://territoriodobrincar.com.br/territorio-do-brincar-na-midia/dia-do-indio-videos-revelam-a-infancia-e-o-brincar-na-comunidade-indigena-panara/>. Acesso em: 01 out. 2020.



Interações e Práticas Infantis. Coletivo de Autores. Páginas de 9 a 12. Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: http://www.multirio.rj.gov.br/media/PDF/pdf_5194.pdf. Acesso em: 01 out. 2020.

Etapa 2 – Vamos brincar ou vamos jogar? Tanto faz, o importante é experimentar e apreciar a cultura popular

É hora de possibilitar aos estudantes a vivência das brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana. Sugerimos iniciar de acordo com o encaminhamento a seguir:

Encaminhamento: Antes de iniciar a atividade, pergunte, a partir do título de cada brincadeira, como serão as regras e a que podemos relacioná-las. No caso do pega-pega Mamba, será que algum estudante irá se referenciar a uma cobra? Pode acontecer!

Depois, entregue as regras impressas da brincadeira Pega-Pega Corrente para cada estudante ou em duplas. Se não houver a possibilidade, use um projetor ou prepare antecipadamente em uma cartolina. Primeiro, peça que leiam individualmente, de forma silenciosa, depois leia em voz alta e pergunte se entenderam como é a brincadeira; esclareça as dúvidas.

Leve os estudantes para algum lugar onde possam brincar.

Realize a estratégia primeiramente com a brincadeira Pega-Pega Corrente e dê continuidade com as outras duas variações propostas (pega-pega da onça e do galo, e mamba) explicando a origem das mesmas. Na vivência das brincadeiras e jogos, oriente os estudantes a utilizarem estratégias para possibilitar a participação segura de todos.

Pega-Pega Corrente

Material Necessário: espaço livre para correr.

Modo de Jogar

- Antes do jogo começar, delimite o espaço no qual ele vai ocorrer.
- Escolhe-se um pegador, e os demais se espalham pelo espaço de jogo.
- Quando alguém for pego, dá a mão para o pegador e passa a atuar em dupla com ele.
- Em seguida em trio, quarteto e assim sucessivamente, formando uma “corrente”, até que reste apenas um fugitivo, que será declarado vencedor.

Disponível em: <https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/pegar/482-pega-pega-corrente>.

Acesso em: 01 out 2020.

Pega-Pega da Onça e do Galo

Material Necessário: Espaço livre.

Modo de Jogar

- Sortear entre os participantes, quem será a onça e quem será o galo.
- Os demais fazem uma roda com as mãos dadas, que será considerada a cerca.
- O galo fica do lado de dentro da cerca e a onça fica do lado de fora.
- A onça tem que pegar o galo, mas as crianças da cerca não podem deixar a onça passar. Se tiver um buraco e a onça passar, as crianças da cerca têm que deixar o galo sair para fugir da onça.
- Se a onça pegar o galo, é realizado outro sorteio para saber quem será a onça e o galo.

Essa é uma brincadeira típica dos índios Guarani e seu nome original é “Uru e Tiui”.

Fique atento! Na vivência da brincadeira você pode explorar conceitos de “dentro” e “fora”.

Disponível em: http://site.veracruz.edu.br/doc/producoes_alunos_brincadeira_pegapega_g4.pdf.

Acesso em: 01 out 2020.

Pega-Pega da Onça e do Galo

Material Necessário: Mamba

Modo de Jogar

- Todos os participantes devem ficar dentro do espaço delimitado.
- Um participante será escolhido para ficar de fora e será a mamba, ele ficará correndo ao redor do espaço demarcado com o intuito de pegar quem estiver dentro dele.
- Quando um participante for pego, ele precisa segurar nos ombros ou na cintura da mamba e assim por diante.
- Somente o que está em primeiro lugar da fila poderá pegar os demais colegas.
- Os membros da fila poderão ajudar a mamba, uma vez que os participantes não podem passar pelo corpo da cobra.
- Vence o participante que ficar por último.

A mamba é uma brincadeira tradicional da África do Sul.

Fonte: Cunha, D. A.; Brincadeiras africanas para a educação cultural. Castanhal, PA: Edição do autor, 2016.

Após a realização prática das variações de pega-pega, busque com os estudantes suas impressões sobre as brincadeiras:

- Quais as semelhanças e diferenças entre as variações de pega-pega?

Espera-se que os estudantes identifiquem como semelhança, o fato de que as variações vivenciadas de pega-pega sempre possuem um pegador e um fugitivo. No caso da pega-pega corrente e da pega-pega Mamba, ambas, quando os fugitivos são pegos, colaboram para continuar pegando os demais participantes até que fique apenas um, sem ser pego, enquanto que a pega-pega da onça e do galo se diferencia pelo fato de que, apesar de haver a colaboração, estes acontecem quando os participantes ajudam que o pegador não pegue o fugitivo. Outra diferença é que a Mamba

é brincada em um espaço delimitado, enquanto as demais em espaço livre. De toda forma, a colaboração está presente em todas as formas experimentadas de pega-pega.

- Quais os contextos de cada uma?

Quando questionados sobre os contextos, é muito importante que percebam a história que está por trás de cada pega-pega. O pega-pega corrente, pode ser mais conhecido e vivenciado entre os estudantes, é mais próximo do seu dia a dia e conta a história de um pegador que, ao pegar o fugitivo, este ficará preso na corrente. Quando se observa a história presente no pega-pega da onça e do galo, verificamos um contexto em que crianças indígenas vivem em comunidades e florestas rodeadas por animais silvestres, como é o caso da onça, e que, diante disso, precisam proteger os galos para que as onças não os comam. Já em relação ao pega-pega Mamba, retrata o contexto de uma comunidade rodeada por cobras (Mambas) venenosas e que precisam se defender. Ao serem picadas, se juntam à cobra e tornam-se parte dela.

- Quais são as características do pega-pega de origem indígena? E africana?

Retome a partir dos contextos de cada pega-pega suas características. No caso, ambas retratam um cotidiano histórico de cada povo e que passaram de geração a geração. Ao brincar, os estudantes experimentam outras culturas corporais e sociais que fazem parte da construção histórica do Brasil. É a vivência da cultura corporal do “outro”, apropriando-se dela como “sua”.

- O que os nomes das brincadeiras e jogos sugerem?

Professor, este questionamento é para levantar os conhecimentos dos estudantes em relação aos nomes dados das brincadeiras e jogos como, por exemplo, pega-pega corrente que sugere formar uma corrente. Pega-pega do galo e da onça que vão imitar esses animais e que Mamba se refere à cobra. Caso ninguém conheça, explique aos estudantes que Mamba é uma cobra venenosa de origem africana e sua picada pode ser fatal, se não for aplicado logo um soro antiveneno.

Caso não apareça na conversa, levante os contextos de cada brincadeira e jogos. No pega-pega da onça e do galo, de origem indígena, a linguagem se refere aos animais que fazem parte do dia a dia de alguns povos indígenas, enquanto a Mamba se refere à cobra, animal também muito presente nas terras africanas.

ATIVIDADE 3 – AMARELINHA AFRICANA

Outra comparação que pode ser trabalhada nas aulas, para propor mais atividades de experimentação e fruição, é a Amarelinha, brincadeira de origem francesa e que faz parte das brincadeiras populares do Brasil.

Etapas 1 – Que brincadeira é essa?

Vamos iniciar a proposta com a leitura dos versos a seguir:

Orelha, caracol ou tradicional, a amarelinha é sensacional.

Sobrevive ao tempo, É um ótimo passatempo.

E com uma pedrinha na mão, Pulo as casas desenhadas no chão.

Da terra ao céu, Quem chega primeiro, ganha o troféu.

(Thaís Nunes, produzido especialmente para este material)

Pergunte aos estudantes, a qual brincadeira os versos se referem e em que momento isso fica claro. Acredita-se que já vivenciaram a Amarelinha nos anos anteriores, seja no contexto escolar, familiar e/ou comunitário.

Retome os tipos de amarelinha que os versos mencionam: orelha, caracol e tradicional, e pergunte se conhecem outros tipos. Também pode ser explorado sobre qual amarelinha está mais presente no poema que, no caso, quando se fala em terra e céu, são palavras relacionadas à amarelinha tradicional.

Etapa 2 – Experimentando as diferentes amarelinhas

Professor, organize um circuito de amarelinhas, e form grupos com os estudantes. Inicialmente, cada grupo ficará responsável por desenhar um tipo de amarelinha para em seguida, eles iniciam o jogo. Neste momento, a autonomia dos grupos mesmos será posta à prova, porém, se necessário, faça intervenções para orientá-los em relação às formas a serem desenhadas e às regras.

Essa atividade fará que os estudantes desenhem as formas da amarelinha, considerando seu corpo e seus limites. Por exemplo: ao desenhar casas muito espaçosas, irão perceber que pular de casa em casa se torna mais difícil.

Determine um tempo para brincarem nas amarelinhas desenhadas e proponha um rodízio, onde cada grupo vivenciará por um determinado tempo, todas as amarelinhas dos demais grupos.

Peça que, conforme um colega brinca, os demais apreciem a brincadeira, prestando atenção a como o outro joga. Descrevemos, a seguir, as possibilidades de amarelinhas que podem ser vivenciadas no circuito.

Amarelinha Tradicional

Material Necessário: espaço livre e objeto (pedrinha, tampinha, pedaço de giz, entre outros)

Modo de Jogar

- Desenhe a amarelinha tradicional do chão. Enumerando as casas.
- Organize os estudantes em grupos e em ordem de realização da brincadeira.
- Quem for iniciar, joga a pedrinha na casa número 1 e começa a pular partindo da casa número 2, até o céu.
- Quando chegar ao céu, o jogador vira e volta, pulando da mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2 ou 3.
- Se acertar, o mesmo jogador começa novamente, jogando a pedrinha na casa 2. Perde a vez quando: pisar na linha de jogo; pisar na casa onde está a pedrinha;
- Se não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair; passa a sua vez de jogar.
- Vence quem percorrer todo o percurso primeiro.

Fique atento! Na vivência da brincadeira Amarelinha tradicional, você poderá discutir com eles a ordem dos números nas casas da amarelinha, sobre a ordem crescente e decrescente nos momentos das jogadas como, por exemplo, no início pulam-se as casas em ordem crescente e, no retorno, em ordem decrescente.

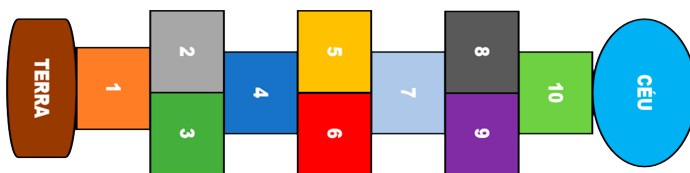


Imagem: Thaisa Nunes.

Amarelinha Tradicional

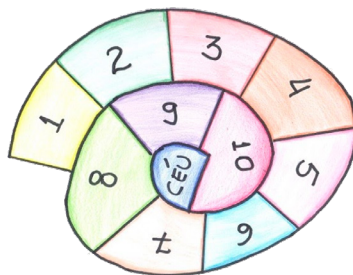


Imagem: Thaisa Nunes.

Material Necessário: espaço livre e giz.

Modo de Jogar

- Desenhe um caracol no chão, em formato de espiral e o divida em várias partes;
- Organize os estudantes em ordem de realização da brincadeira;
- Quem for começar, deverá ter que fazer todo o trajeto pulando com um pé, até alcançar a casa céu;
- Quando chegar ao céu, o jogador pode colocar os dois pés no chão e voltar o trajeto, pulando com um pé só;
- Se conseguir, sem pisar em nenhuma linha, pode escolher uma das casas e fazer um desenho onde o próximo jogador só poderá pisar nela;
- Se errar, passa para o jogador seguinte;
- Vence o jogador que marcar (desenhar) o maior número de casas.

Adaptado de <https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/amarelinha/18-caracol-1#:~:text=Para%20come%C3%A7ar%20%C3%A9%20preciso%20desenhar,pulando%20com%20um%20p%C3%A9%20s%C3%B3>. Acesso em: 01 out. 2020.

Amarelinha Orelha

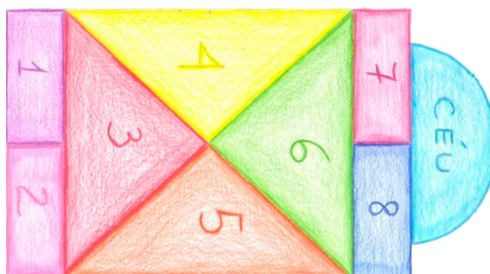


Imagem: Thaisa Nunes.

Material Necessário: espaço livre e objeto (pedrinha, tampinha, pedaço de giz, entre outros).

Modo de Jogar

- Desenhe a amarelinha no chão, conforme a imagem ao lado.
- O jogador que iniciar deve se colocar na orelha ao seu lado esquerdo e ao lado da casa 1 e lançar a pedrinha na casa 1.

- Nas casas 1, 2, 4, 5, 7 e 8 pode pisar simultaneamente com os dois pés, um pé em cada.
- Nas casas 3 e 6 pode pisar apenas um pé.
- O jogador completa o circuito fazendo asas, orelhas, pulando do 1 ao 8 a partir da orelha esquerda e depois da orelha direita, sem queimar.
- Quando completar as duas orelhas, o jogador vai ao céu, vira de costas para o tabuleiro e tenta jogar a pedra na casa.
- Um jogador não pode pisar na casa do outro, a menos que o dono dê licença.
- Vence quem fizer o maior número de casas.

Adaptado de <http://escolamjfnormal.blogspot.com/2014/06/confraternizacao-3-ano-normal-ultimo.html#:~:text=As%20casas%203%20e%206,tabuleiro%20e%20tenta%20fazer%20casa>.

Acesso em: 01 out. 2020.

Amarelinha 4 ou ziguezague

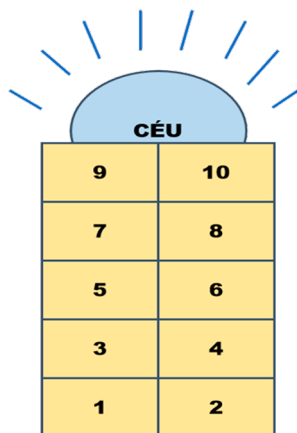


Imagem: Thaisa Nunes.

Material Necessário: espaço livre; pedrinha, tampinha, pedaço de giz, entre outros.

Modo de Jogar

- Desenhe a amarelinha no chão, conforme imagem ao lado.
- O jogador que iniciar, joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e começa a pular em um pé, de casa em casa, partindo da casa 2 até o céu.
- O percurso deve ser realizado por um estudante a cada vez.
- Quando chegar no céu, o jogador vira e volta, pulando da mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2 (sem colocar o pé no chão).
- Se pisar nas linhas do jogo, pisar na casa onde está a pedrinha, não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair, não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha, passa para o próximo jogar.
- Se não errar, continua o jogo, jogando a pedrinha na casa 2.
- Ganha quem pular todas as casas primeiro.

Adaptado de <http://criandocrianças.blogspot.com/2009/09/brincadeira-de-rua-amarelinha-4.html#:~:text=Nesse%20tipo%20de%20amarelinha%20brinca,%2Dse%20em%20zig%2Dzag>.

Acesso em: 01 out. 2020.

Etapa 3 – Amarelinha africana

Agora, o momento é de conhecer ou reconhecer a amarelinha africana. Comece questionando os estudantes se já conhecem esse tipo de amarelinha e o contexto no qual ela está inserida. Se algum estudante já vivenciou, peça que demonstre como brincou.

Mostre o desenho da Amarelinha Africana e peça que observem a diferença para as outras formas das amarelinhas do circuito realizado.

Explique o contexto e as características deste tipo de amarelinha.

Fique sabendo:

Além do formato diferente da amarelinha tradicional, a Amarelinha Africana não faz uso de um objeto (pedrinha) e utiliza música na sua realização. Neste formato, não há vencedores ou perdedores, pois, o objetivo é o de realizar uma coreografia de forma simétrica e simultânea. Joga-se com quatro participantes ao mesmo tempo. Segundo fontes de pesquisas, existem festivais de amarelinha na África, onde cada grupo escolhe uma música e cria uma coreografia a partir dela.

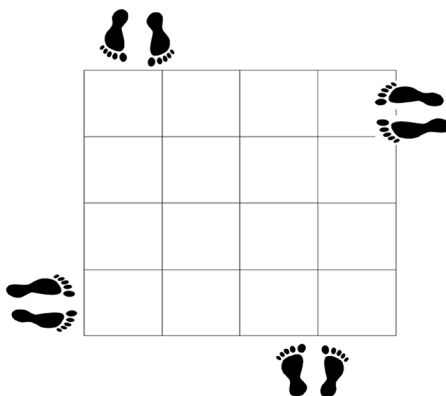
Vamos experimentar a Amarelinha Africana? Segue abaixo orientações para realizar a atividade com suas turmas. Não há a necessidade de fazer uma leitura com elas, conforme anteriormente.

Amarelinha Africana ou Teca-Teca

Material Necessário: Espaço livre; giz ou fita crepe.

Modo de Jogar

- Desenhar no chão, o traçado do jogo. Pode ser com giz, ou fita crepe. É preciso formar um quadrado, com 16 quadrados menores dentro.
- Cada participante começa a brincadeira de um lado do gráfico, com cada pé em um quadrado. Eles devem pular para os quadrados à direita, ao mesmo tempo.
- Depois de pular para os dois quadrados ao lado, eles pulam de volta onde começaram o jogo e saltam para os quadrados em frente.
- Em algum momento, os jogadores se encontram no meio da amarelinha. Se estiverem coordenados, vão cruzar o tabuleiro, sem se baterem ou chocarem.



Adaptado para este material, a partir da transcrição do vídeo abaixo “Amarelinha Africana Teca Teca original e variações”

Para subsidiar o desenvolvimento da brincadeira, assista aos vídeos que apresentam variações da amarelinha africana.

Fonte: ABC do jogo: “Amarelinha Africana Teca Teca original e variações”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fl3xcXp0pJU>. Acesso em: 22 set. 2020

Fonte: Bizim Snif. “Amarelinha Africana - Herkesin aradığı o şarkı minue (MİNUE) VERSİYON 2 çocuk dansı”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-7CgMxVgal4>. Acesso em: 22 set. 2020.

Professor, após a experimentação e fruição da amarelinha, realize uma roda de conversa para que os estudantes discutam quais foram os conflitos gerados durante a brincadeira e como poderiam resolvê-los. Caso não apareça nenhum conflito, ou deixem de mencionar algum, faça questões norteadoras.

- Algum colega não respeitou as regras das brincadeiras? (não respeitou sua vez de jogar, tocou o pé na linha da Amarelinha tradicional e não quis deixar o próximo jogador assumir o jogo, ou seja, não jogou conforme a regra)

Resposta pessoal ou de acordo com as situações geradas durante a realização das brincadeiras.

- Quais conflitos podem surgir durante uma brincadeira e jogo?

Alguns conflitos podem ser mencionados pelos estudantes, como: desrespeito às regras do jogo ou brincadeira; empurrões; não permitir que outro colega brinque/jogue, entre outros.

- Como podemos resolver esses conflitos?

Espera-se que os estudantes possam discutir maneiras de resolver os conflitos durante as brincadeiras, seja por meio do diálogo ou discussão de regras e combinados pela turma.

- Na amarelinha africana, o trabalho em equipe é fundamental para que todos pulem no quadrado, seguindo o ritmo e sem dar encontrões. Como podemos manter a participação de todos sem que se esbarrem?

Diante das características da brincadeira e do fato de os estudantes, nesse momento de conversa, já terem experimentado, espera-se que apresentem situações envolvendo o respeito ao colega.

Durante a discussão, peça que um ou mais estudantes registre os combinados para a resolução dos conflitos em uma cartolina. Deixe disponível na sala, para que sejam retomados sempre que for necessário.

ATIVIDADE 4 – BRINQUEDO E JOGO INDÍGENA

Etapa 1 – Construindo a peteca

Para essa atividade, será necessário separar o material previamente e organizar os estudantes em duplas.

A peteca é um brinquedo e jogo de origem indígena. A história popular conta que os povos nativos já brincavam de peteca para se divertirem e se aquecerem. De origem Tupi, Peteca significa: bater com a mão, e seu brinquedo original era confeccionado pelos participantes com materiais da natureza (penas de aves domésticas, palha de milho e pedrinhas). Hoje, a peteca é considerada um esporte oficial na cidade de Minas Gerais e esse esporte se expandindo em outros estados brasileiros.

Para iniciar, pergunte aos estudantes se já brincaram de peteca, quais espaços e com quem aprenderam. Deixe aqueles que conhecem, exporem tudo que sabem aos colegas.

Proponha que confeccionem juntos suas petecas. Alguns estudantes podem, em algum momento, ter confeccionado uma peteca. Utilize suas experiências como exemplos.

Abaixo, sugerimos a confecção com folhas de jornal, porém há outras possibilidades. Você poderá escolher de acordo com seu contexto. Use a criatividade.

Peteca de Jornal

Material Necessário: 1 jornal, 1 tesoura e 1 elástico de látex

Modo de Jogar

Passo 1: Pegue algumas folhas do jornal e amasse formando uma bola.



Imagem: Roseane Mattos

Passo 2: Com 2 folhas de jornal, recorte em volta da folha sem chegar ao meio da página.



Imagem: Roseane Mattos

Passo 3: Envolve a folha cortada com a bola já feita antes.



Imagem: Roseane Mattos

Passo 4: Prenda as folhas com o elástico de látex.



Imagem: Roseane Mattos

Professor, veja outras opções de petecas, utilizando outros materiais:



Fonte: **Artesanato passo a passo**. Como fazer uma peteca passo a passo. Disponível em: <https://www.artesanatopassoapassoja.com.br/como-fazer-uma-peteca-passo-a-passo/>. Acesso em: 22. set. 2020.

Fonte: **Artesanato e Reciclagem**. Como fazer uma peteca artesanal. Disponível em: <https://www.artesanatoereciclagem.com.br/6999-como-fazer-uma-peteca-artesanal.html>. Acesso em: 29 set. 2020.



Fonte: **Peteca Pro**. Como fazer uma peteca. Disponível em: <http://www.petecapro.com/como-fazer-uma-peteca/>. Acesso: 29 set.2020

Etapa 2 – Experimentando brincadeiras e jogos com a peteca

Agora é hora de vivenciar o jogo Peteca. A intenção é que eles se familiarizarem com o brinquedo e se sensibilizem para a brincadeira.

Proponha aos estudantes que realizem as atividades:

- Individualmente, espalmem suas petecas confeccionadas livremente pelo espaço/quadra o quanto puderem, sem deixar cair no chão;
- Em duplas, espalmem a peteca de um estudante para o outro, com o mesmo intuito de mantê-la no ar, sem deixar que caia no chão;
- Em círculo, coloque como objetivo, que a cada jogada, o grupo deve espalmar mais vezes do que na jogada anterior. Dessa forma, nenhum estudante sai da brincadeira quando deixar cair a peteca no chão. Você pode variar essa atividade, colocando um dos participantes no meio da roda para que distribua a peteca para os outros jogadores que devem sempre retornar a peteca ao centro. Lembre-se de fazer um rodízio de participante que irá ao centro.
- Divida os estudantes em duas equipes e organize cada uma de um lado da quadra. No centro da quadra, a rede de voleibol deve estar montada. Caso não tenha, a mesma pode ser adaptada com um elástico. O objetivo do jogo é passar a peteca na quadra adversária, sem deixar cair na sua parte da quadra, sendo que cada equipe pode tocar até três vezes, antes de passá-la pela rede. Quando a equipe deixar a peteca cair no chão, a equipe adversária marca o ponto e o direito ao lançamento, que deverá ser feito de forma que o participante lance a peteca alto e espalme para a quadra adversária.

Etapa 3 – Refletindo sobre a experimentação

Após a realização das atividades, realize uma roda de conversa com os estudantes, de forma que os mesmos apresentem suas impressões sobre o jogo.

- Quais são as características do jogo?

Espera-se que, na vivência do jogo, os estudantes percebam que a peteca pode ser jogada com,

no mínimo, dois participantes. A peteca deve ser arremessada no ar, utilizando apenas as mãos, evitando que ela caia no chão em uma área definida. Os estudantes podem mencionar que o jogo possui semelhanças com outras modalidades como, por exemplo, voleibol e badminton.

- Quais atividades tiveram mais facilidade em realizar? Por quê?

Dentre as práticas oferecidas, individual, duplas ou equipes, o estudante elencará qual teve mais facilidade e o porquê. A resposta é pessoal do estudante, porém, é necessário verificar se, ao participarem delas, algumas foram mais prazerosas por conseguirem realizar com mais facilidade.

- Quais são as dificuldades que enfrentaram? Como superá-las?

Os estudantes podem apresentar algumas dificuldades como: manter a peteca no ar, passar a peteca para o outro lado do espaço, todos irem juntos espalmar a peteca, entre outras. A partir de suas respostas, incentive-os a discutirem as formas de superá-las. Como manter a peteca no ar por mais tempo? De que forma podem se organizar no espaço para todos não irem, ao mesmo tempo, rebater a peteca? Espera-se que respondam em conjunto como superar essas dificuldades, como delimitar melhor o espaço de cada participante, espalmar a peteca com mais força, confeccionar a peteca com outros tipos de materiais.

- Houve conflitos durante a última atividade? Quais?

Alguns conflitos podem aparecer no decorrer da brincadeira como desrespeito às regras, estudante que não cooperou com a sua equipe, espalmar a peteca com muita força, de forma a machucar um colega, entre outras que podem surgir. Busque com os estudantes de que forma esses conflitos podem ser resolvidos e discuta que o respeito às regras e ao colega é fundamental para evitar os conflitos. Construa com sua turma, estratégias para tentar resolver os conflitos.

- Todos participaram da mesma forma, ou alguns participaram mais que outros?

Essa também é uma forma de conflito que pode aparecer, porém que vai além de uma simples participação e que deve ser discutida com sua turma. Ao refletirem se todos os colegas tiveram oportunidades iguais de participação, os estudantes também irão refletir sobre o respeito ao trabalho em equipe e sobre a forma com a qual todos podem e devem colaborar durante o jogo.

- Se não, o que podemos fazer para que todos tenham a mesma oportunidade de participação?

Estratégias podem ser pensadas como, por exemplo, para que todos participem, a peteca deve ser rebatida por, pelo menos, três ou mais participantes diferentes antes de chegar no espaço do adversário etc.

- Em alguma atividade os estudantes tinham que trabalhar em grupo? Qual?

A colaboração deve estar presente tanto na experimentação em duplas, grupos e equipes. Diante disso, espera-se que os estudantes percebam ao realizar as atividades, que o trabalho em equipe é fundamental para que os objetivos da brincadeira e do jogo de peteca sejam alcançados, como por exemplo, a recreação, que foi criada pelos indígenas.

- Qual a importância do trabalho em grupo para vencer o jogo? O que sua equipe poderia melhorar?

Espera-se que os estudantes entendam que a coletividade é fundamental para que qualquer tarefa seja realizada com sucesso, prazer e eficiência. Quando esforços se juntam com objetivo comum, e estes são impregnados de respeito ao potencial que cada um possui, todos são vencedores. Dessa forma, ao perceberem que não houve trabalho em grupo durante o jogo, eles devem refletir sobre como a equipe pode tornar-se mais colaborativa.

ATIVIDADE 5 – E QUAIS OUTRAS BRINCADEIRAS E JOGOS PODEMOS CONHECER?

Etapa 1 – Hora da pesquisa

Até o momento, os estudantes experimentaram e apreciaram algumas brincadeiras e jogos propostos por você, professor. Porém, há um repertório riquíssimo ainda a ser explorado, por meio de uma proposta de pesquisa em grupo.

Separe os estudantes em grupos, de forma a favorecer o desenvolvimento da atividade. Os grupos devem apresentar as seguintes características:

- Troca mútua de informação, isto é, ambos oferecem contribuições (isso não acontece quando um sabe muito e outro se limita a copiar);
- Atitude conjunta de colaboração, buscando realizar as atividades propostas da melhor maneira possível;
- Aceitação das ideias do colega quando parecerem mais assertivas;
- Alternância da escrita.

Para cada grupo, distribua uma ficha com roteiro de pesquisa, de forma que metade dos grupos pesquise uma brincadeira e jogo de origem Africana e a outra metade, de origem Indígena.

Orienta os estudantes a pesquisarem conforme roteiro da ficha e que escolham um escriba para fazer a anotação. A proposta da atividade é para ser realizada na escola, porém ela poderá ser adequada para uma pesquisa em casa, apoiados pela família, ou poderão ser disponibilizados para os grupos, materiais que contêm as informações que os estudantes deverão buscar.

Modelo de ficha como roteiro de pesquisa	
Brincadeira e Jogo de Origem Africana	Brincadeira e Jogo de Origem Indígena
Nome do jogo:	Nome do jogo:
O que precisa para jogar:	O que precisa para jogar:
Como se joga:	Como se joga:
Conte sua história:	Conte sua história:
Já brincou ou é parecido com algum que conhece? Se sim, qual?	Já brincou ou é parecido com algum que conhece? Se sim, qual?
Fonte da pesquisa:	Fonte da pesquisa:

São muito importantes suas intervenções durante a pesquisa para verificar as dificuldades dos estudantes, verificar a forma como estão interagindo, dar sugestões de organização do grupo, orientá-los quanto às anotações, tirar dúvidas e observar as contribuições individuais.

Etapa 2 – Socializando as descobertas

Após a pesquisa, o momento é de socializar entre os grupos. Utilize a melhor estratégia de acordo com a turma. Sugerimos:

- Apresentação oral de cada grupo em roda de conversa, ou;
- Rotação de estudantes, onde se montam outros grupos, de forma que contemple um estudante de cada grupo anterior. Esse estudante é responsável por socializar aos demais, a pesquisa realizada. Essa proposta de socialização permite a autonomia dos estudantes nas discussões e trocas sobre as brincadeiras e jogos pesquisados, mas não deixe de realizar uma roda de conversa com toda a turma para a sistematização.

Na apresentação, deixe os estudantes exporem tudo o que aprenderam sem muitas intervenções. Deixe para complementar o que não foi dito no final. Converse sobre as brincadeiras e jogos de que mais gostaram de pesquisar, quais são as semelhanças e diferenças entre eles e sobre sua importância como patrimônio cultural do Brasil.

Muitas são as brincadeiras e os jogos que compõem o repertório de matrizes indígena e africana. A partir desse repertório, os estudantes poderão apresentar algumas delas em suas pesquisas, como:

Matriz Indígena	Matriz Africana
O gavião e os passarinhos	Terra-Mar
O saci	Pegue o bastão
Peixe Pacu	Saltando o feijão
Arranca mandioca	Pegue a calda
Cabo de Guerra	Labirinto
Briga de galo	Escravos de Jó
Figuras de barbante/cama de gato	Acompanhe meus pés

Espera-se que os estudantes observem e conversem sobre as semelhanças e diferenças entre as brincadeiras e jogos de ambas as matrizes como, por exemplo, aquelas que são cantadas, as que utilizam objetos em comum, as que contam uma história etc, para que percebam que essas características fazem parte do contexto do qual se originaram e são praticadas. Este é o momento de você, professor, explicar que essas características nas práticas das brincadeiras e jogos são manifestações e expressões de uma cultura, seja indígena ou africana e que, além de serem praticadas por outras regiões brasileiras, como toda cultura, é repassada e transformada ao longo do tempo. Essas duas matrizes, em especial, influenciaram a construção histórico-social e cultural das práticas corporais do Brasil, visto que fazem parte dos povos colonizadores juntamente com os europeus. Diante disso, devem ser experimentados, desfrutados e valorizados.

Organize as fichas e reserve para uma próxima atividade. Se possível experimente com a turma as brincadeiras e jogos pesquisados.

ATIVIDADE 6 – VAMOS MONTAR UM WORKSHOP

Para a realização dessa atividade, será necessário combinar previamente com a equipe gestora. A partir das pesquisas realizadas na atividade 6, proponha aos estudantes que organizem oficinas das brincadeiras e jogos para que sejam experimentados e/ou apreciados com outras turmas da escola. Pode ser com outra turma do 3º ano ou de outros anos.

Etapa 1 – A criação

Retome os grupos e as fichas com os estudantes. Será necessário que os grupos façam a leitura dos jogos novamente para que, a partir de suas características básicas, criem e recriem um novo jogo, que pode conter uma combinação de duas ou mais brincadeiras e jogos vivenciados e/ou pesquisados. Oriente-os que, na elaboração, deverão seguir os seguintes critérios:

- As regras e o modo de jogar devem considerar a participação segura de todos os estudantes;
- Pensar de que forma todos os estudantes possam participar.
- Considerar o espaço e materiais disponíveis na escola;
- Pensar como a brincadeira e jogo será organizada, de forma que seja segura para quem estiver participando, sem que se machuquem;
- Quais instruções serão dadas aos colegas para evitar conflitos.

Etapa 2 – Apresentação dos grupos

É o momento de os estudantes apresentarem aos demais o que criaram e recriaram. Estipule um tempo para cada apresentação, pensando no tempo da aula e no número de aulas que será necessário. Para tanto, será necessário que você conheça as produções de cada grupo para orientá-los sobre a organização do tempo.

- Descrever as regras e o como se joga a brincadeira e jogo criada;
- Demonstrar como se brinca, para que os colegas apreciem e se sensibilizem para a experimentação;
- Aplicar a brincadeira na prática.

Etapa 3 – A sistematização

Um diálogo com os estudantes é fundamental para buscar suas impressões sobre a atividade realizada.

- Quais foram os desafios?

Resposta pessoal dos estudantes, porém espera-se que apresentem todos os desafios na criação e recriação das brincadeiras como, por exemplo, respeito às ideias de todos os integrantes do grupo; propor novas regras; disponibilização de materiais, entre outros.

- Como foi a colaboração de todos os grupos na elaboração da brincadeira e jogo?

A resposta é pessoal do grupo, mas, como no questionamento anterior, podem aparecer situações de conflitos para a tomada de decisões entre um grupo, ou respeito a posicionamentos, ou sugestões de um ou outro integrante.

- O que pode ser melhorado?

Neste momento, busque com os estudantes soluções para os desafios apresentados nos questionamentos anteriores. Sugestões de respeito às ideias dos colegas ou votação para a definição de regras entre os grupos.

- Todos tiveram oportunidade de participar?

Resposta de acordo com as situações da atividade e com cada grupo. Porém, é fundamental que entendam que a atividade proposta para o grupo deve garantir a autonomia e a proatividade de todos.

- Foi necessário resolver conflitos durante a vivência? Como foram resolvidos?

Este questionamento se refere à prática da brincadeira e jogo e não, à criação da mesma. Alguns conflitos podem surgir como, desentendimentos entre os participantes, desrespeito às regras, não entendimento do como jogar etc. Os estudantes precisam pensar se houve, como foram superados e, se não foram, como poderiam ser resolvidos. No caso, parar o jogo e retomar as regras ou incluir mais regras.

- Houve momentos em que alguém poderia ter se machucado? O que poderia ser melhorado para a brincadeira e jogo ser mais segura?

Refere-se aos procedimentos de segurança da brincadeira e jogo. Resposta pessoal, de acordo com a realização das brincadeiras. Porém, situações como alterações de regras; criação de novas regras; uso de materiais específicos; delimitação de espaços podem ser sugeridos.

Etapla 4 – Nosso livro de brincadeiras e jogos

Peça que, a partir do diálogo estabelecido na etapa anterior, os estudantes façam adaptações, se considerarem necessárias, nas regras e em como jogar a brincadeira e jogo que criaram. Em uma folha de sulfite, solicite que ilustrem a brincadeira e jogo criada e a descrevam para que organizem no final, um livro de brincadeiras e jogos criados pelo grupo, que ficará disponível na biblioteca da escola.

Ilustração da brincadeira criada	Turma: <i>(3º ano A)</i> Nome da Brincadeira e jogo: <i>(Pega-pegas indígena)</i> Os criadores: <i>(nome dos estudantes que criaram)</i> Material necessário: <i>(bola, arco, peteca)</i> Espaço: <i>(quadra)</i> Como se joga: <i>(Descrever as regras)</i> Elas são de origem: <i>(Africana)</i>
---	---

Proposta de Avaliação

Durante esse percurso os estudantes participaram de discussões, realizaram pesquisa, criaram adaptações nas regras, recriaram brincadeiras e jogos, elaboraram um livro de brincadeiras e jogos etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem e, durante seu percurso, alguns estudantes poderão, ainda, não desenvolver as habilidades previstas. Será necessário, então, revisar ou apresentar outras situações e estratégias diferentes que poderão ser desenvolvidas. Sugerimos:

- Apresentação de vídeos de brincadeiras e jogos do Brasil de matriz indígena e africana para apreciação e discussão na turma;
- Experimentação de brincadeiras e jogos de que mais gostaram, retomando as discussões;
- Resolução de situações-problema elaboradas pelo Professor para resolver conflitos durante a participação em brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matriz indígena e africana;
- Pesquisa com familiares sobre as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matriz indígena e africana, e sobre sua importância como patrimônio histórico social.

UNIDADE TEMÁTICA – BRINCADEIRAS E JOGOS – JOGOS DE TABULEIRO

Caro Professor, agora iremos tratar do objeto de conhecimento Jogo de Tabuleiro, que faz parte da mesma Unidade Temática.

Provavelmente, o estudante já teve algum contato com jogos de tabuleiro, sendo estes dentro ou fora da escola. Porém, agora daremos ênfase no conceito de jogos de tabuleiro, além de focar em suas características, diferenças, semelhanças e dinâmicas presentes.

É o momento de o estudante viajar por diferentes tipos de jogos e ampliar seu repertório sobre esse objeto de conhecimento. O estudante terá oportunidade de reconhecer as características desses jogos, entender a dinâmica de diferentes tipos de jogos de tabuleiro, as semelhanças entre os materiais e instrumentos para a realização destes.

As situações de aprendizagem proporcionarão aos estudantes, experiências de interações durante os jogos, fazendo a turma lidar com diversos sentimentos, proporcionando reflexões sobre as práticas e comportamentos durante as vivências, além de propiciar momentos de criação de jogos onde eles poderão produzir os “seus jogos”, estimulando a criatividade e o trabalho em grupo.

Professor, atenção à mediação de conflitos gerados ao iniciar um novo jogo com novas regras, sempre há divergências de opiniões e entendimento, nesses momentos atue na resolução destes conflitos.

HABILIDADES

(EF03EF17*) Experimentar e fruir jogos de tabuleiro, identificando características desses jogos.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 – TABULEIROS SÃO?

O que é um jogo de Tabuleiro?

Um jogo de tabuleiro tem, como principal característica, uma superfície plana para que o jogo possa acontecer, seja ela de papel, madeira, pano ou, até mesmo, o chão, onde são demarcados com desenhos ou informações, orientações ou percursos a serem seguidos durante o jogo, podendo ter peças de diferentes formas como peões, pedras ou até mesmo pessoas.

Thaís Nunes Pedrosa



Fonte: Mattos 2019

ATIVIDADE 1 – TABULEIROS E PEÇAS NA NUVEM

Fique atento!

Para esta atividade será necessário providenciar os seguintes materiais:
Cartolina ou papel pardo;

- Canetão;
- Revista ou livros que possam ser recortados;
- Tabuleiros de diversos jogos (xadrez, damas, trilha, resta um etc.);
- Peças variadas de jogos conforme item anterior.

Etapa 1 – O que eu sei sobre os jogos de tabuleiro

Professor, através de perguntas direcionadas, faça anotações em uma grande cartolina ou papel pardo colado na parede ou lousa, essas anotações podem ser de diversas formas, como palavras, desenhos, figuras coladas entre outras. Nesse momento é de grande importância, valorizar todo o conhecimento que os estudantes trazem, fazendo-os refletir e mobilizar seus conhecimentos.

Perguntas norteadoras:

- O que é um jogo de tabuleiro?

Um jogo de tabuleiro é um jogo que possui um tabuleiro, que geralmente é uma superfície plana onde o jogo acontece; ele deve ter peças que caminham sobre esse tabuleiro. O objetivo do jogo e como se joga, varia de acordo com cada um.

- O que tem em um jogo de tabuleiro?

Peças especificadas de cada jogo, um tabuleiro, dados.

- Quem pode jogar?

Espera-se que o estudante responda que qualquer pessoa pode jogar...desde crianças até adultos.

- Onde se pode jogar um jogo de tabuleiro?

Em qualquer lugar em que seja possível colocar o tabuleiro. Não existe um só lugar ou um lugar específico, pode ser na mesa, no chão ou em qualquer espaço.

- Você já jogou ou viu alguém jogar?

Resposta pessoal: Espera-se que ele tenha pelo menos visto alguém jogar.

- Qual o jogo de tabuleiro mais legal que você conhece?

Resposta pessoal: Espera-se que os estudantes citem um jogo que reconhece ser de tabuleiro.

A partir das respostas, os estudantes vão tomando consciência e mobilizando conhecimentos para novas ideias. Este painel com as várias informações deve ficar exposto na sala, pois o revisitaremos em outro momento.

Em seguida, apresente aos estudantes vários tabuleiros: jogo da velha, damas, trilha e outros que dispuser. Os estudantes devem manusear as peças e reconhecê-las. O professor deve mediar a atividade e perceber se eles relacionam as peças aos respectivos tabuleiros, os nomes dos jogos e quais estudantes apresentam mais interesse.

Ao final da atividade, proponha que o estudante faça um pequeno registro, em forma de frase, sobre os jogos de tabuleiro.

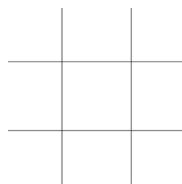
Etapa 2 – Vivenciando os jogos de tabuleiro

Vamos experimentar?

O Jogo da Velha Gigante

Inicialmente é necessário que seja apresentado aos estudantes o tabuleiro do jogo da velha, onde existem duas linhas paralelas que são cruzadas por outras duas linhas paralelas. Apresente por meio de figuras ou fotos, ou apenas desenhe na quadra, um exemplo.

Em seguida, apresente os objetivos dos jogos e as regras. Sugerimos que faça um jogo entre duas pessoas.



Duas linhas paralelas que são interceptadas por outras duas linhas paralelas, formando um quadrado no centro e tendo outras duas pontas ao redor, formando quadrados abertos em um dos lados.

Na quadra, experimentaremos o jogo da velha gigante; para isso, a turma deve ser dividida em grupos com uma média de oito estudantes, onde cada equipe terá quatro participantes, por exemplo, quatro na equipe vermelha e outros quatro na equipe azul. Agora, cada equipe deve desenhar seu tabuleiro de jogo da velha no chão da quadra.

Proponha que todas as equipes desenhem seus tabuleiros com giz na quadra. Logo após todas as equipes terem desenhado seu tabuleiro, deve-se delimitar certa distância entre os tabuleiros e as equipes devem se posicionar paralelamente. Ao sinal de início, que pode ser combinado pelo professor ou pelos próprios integrantes da equipe, os estudantes devem correr até o tabuleiro e escolher uma casa do jogo e colocar sua bandeira (ou pedaço de tecido), em forma de estafeta. Cada equipe tem três panos e o intuito do jogo é marcar 3 casas horizontais ou verticais da mesma equipe, ou seja, a “velha”.

- O primeiro integrante de cada equipe corre com o primeiro tecido, coloca no tabuleiro e volta correndo, batendo na mão do próximo da fila.
- O segundo, então, após receber o toque na mão, sai e coloca o segundo tecido, volta e toca no próximo.
- Sai o terceiro da fila com o último pano e bate na mão do próximo da fila, que está sem pano.
- Este corre até o tabuleiro e pode mudar um pano da equipe para tentar fazer a “velha”.
- Continuam sucessivamente até que alguém consiga marcar a “Velha”.

Durante a atividade, sempre vão ocorrer conflitos. Fique atento a eles para poder fazer a mediação, como por exemplo, se o estudante sair da fila antes de seu colega de equipe chegar, um estudante pegar o tecido da equipe adversária sem querer, a equipe que perder não aceitar, entre outras.

ATIVIDADE 2 – VOCÊ CONSEGUE SE SUPERAR?

Etapa 1 – Construindo o Resta 1

Agora, propomos um jogo onde o estudante pode se divertir sozinho: O “Resta 1”. Esse jogo é simples, porém o estudante deve mobilizar estratégias para que consiga deixar apenas uma peça no tabuleiro ao final do jogo.

Sugerimos a construção de um jogo Resta 1 com bandejas de ovos e tampinhas de garrafa como no *link* a seguir:

Jogo Resta 1

materiais recicláveis. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4Jclhj825YQ>. Acesso em: 05 out. 2020.



Etapa 2 – Experimentando o Resta 1

Professor, após a construção do jogo, proponha a experimentação do mesmo.

A principal regra de um jogo oficial de Resta 1 é que sobre apenas uma peça e esta esteja no centro do tabuleiro, porém as regras podem ser adaptadas e flexibilizadas para estimular os estudantes a alcançarem o objetivo, como por exemplo: pode sobrar uma peça apenas em qualquer lugar do tabuleiro; se sobrar uma peça no centro, pontua 50 pontos; uma peça em outro lugar, 40 pontos; 2 peças, 30 pontos; 3 peças, 20 pontos; 4 peças, 10 pontos; e outras regras que podem ser discutidas e formuladas pelo grupo.

ATIVIDADE 3 – O JOGO TRILHA

Professor, neste momento, a intenção é que os estudantes conheçam e aprendam regras simples que possibilitem começar a jogar alguns jogos de tabuleiro, por possuir regras simples e de fácil entendimento e realização, propomos o jogo da trilha.

Etapa 1 – Conhecendo o jogo da trilha

Apresente o tabuleiro da Trilha, pode ser por meio de imagens ou tabuleiros reais.

Inicie, perguntando se eles conhecem esse desenho, se alguém sabe o que é. Caso os estudantes não cheguem à resposta almejada, conduza com informações simples até que eles cheguem à resposta de que é um tabuleiro do jogo de Trilha. Em seguida, inicie uma discussão sobre quais são as peças, as regras, se conhecem esse jogo.

Perguntas norteadoras:

- Como se começa o jogo?

Os participantes decidem quem começa, por meio de sorteio (par ou ímpar), número maior nos dados, pela cor das peças, entre outros. Após decidir quem começa, o iniciante coloca suas peças pelo tabuleiro, intercalando com o seu adversário; em seguida, iniciam-se as tentativas de fazer a trilha para capturar as peças adversárias.

- Como as peças se deslocam?

As peças se deslocam em cima das linhas, apenas um espaço de cada vez.

- O que tem que fazer para ganhar?

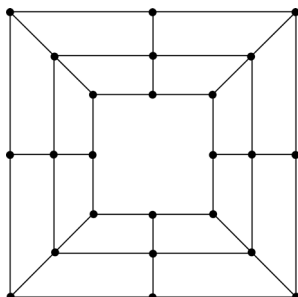
Para ser o vencedor, é necessário fazer o maior número de trilhas possível, antes do seu adversário, para assim poder capturar suas peças, até que ele não possa mais fazer uma trilha por não ter as três pedras necessárias.

- O que não se pode fazer?

Não se pode pular de uma linha para a outra com sua peça, apenas andar em cima das linhas; não pode andar mais de um espaço por jogada; após perder as pedras e ter apenas duas, você não pode mais fazer as trilhas e perde o jogo.

Etapa 2 – Construindo um tabuleiro do jogo da trilha

Depois que eles encontrarem algumas regras, proponha a construção de seus tabuleiros!



Três quadrados concêntricos, com linhas ligando cada canto de cada quadrado, assim como os seus centros. Em cada interseção existe uma bolinha onde a peça repousa entre as jogadas.

De posse dos materiais necessários, os estudantes vão poder em duplas, construir seus tabuleiros e suas pedras. A turma deve se sentir à vontade para todos serem autônomos no projeto de criação de seus tabuleiros e peças.

Etapas 3 – Experimentando o jogo da trilha

Após a construção dos tabuleiros os estudantes devem experimentar o jogo. Deixe, ainda, que eles utilizem as regras que já conhecem, mesmo que surjam vários tipos de regras diferentes. É um momento de muita atenção por parte do professor, pois, por ser um novo jogo com regras ainda não bem definidas, poderá haver divergências por parte dos estudantes; nesses casos o professor deve mediar os conflitos e trazer as reflexões sobre as regras junto com o grupo, para sempre chegarem a um consenso que possibilite a continuidade do jogo, sanando assim, as dúvidas gerais da turma. Sugerimos também que as duplas troquem os tabuleiros para a valorização dos diferentes trabalhos criados por toda a turma. Depois de um período de experimentação, retome com a turma e apresente as regras que se repetem nos vários grupos, explicando que o jogo tem variações de acordo com quem joga e onde se joga, mas também tem regras específicas do jogo que às vezes não podem mudar, pois, se mudadas, podem interferir nos objetivos do jogo. Apresente para os estudantes as principais regras do jogo de trilha.

Principais regras

O tabuleiro possui três quadrados concêntricos, que possuem pontos de conexões entre si, o que possibilita a passagem das pedras de um quadrado para o outro. Cada jogador possui nove pedras e deve colocar no tabuleiro, sobre os encontros das linhas ou sobre as bolinhas que representam esses encontros. Dependendo do tabuleiro; essa colocação deve ser feita alternadamente entre os jogadores. O jogo tem como objetivo, remover as pedras do adversário; cada vez que um jogador realiza uma linha horizontal ou vertical de três pedras suas, a “trilha”, ele tem o direito de tirar uma pedra do adversário, desde que essa pedra não faça parte de uma “trilha” montada do adversário. Após a explicação do jogo e de suas regras, faça uma demonstração simples, usando dois estudantes ou um vídeo que reproduz o jogo. Proponha a experimentação e oriente que os estudantes sigam as principais regras.

ATIVIDADE 4 – CONSTRUINDO O PERCURSO

Etapas 1 – Construindo um jogo de percurso

Após as atividades anteriores, os estudantes já construíram um repertório básico sobre os jogos de tabuleiro, passaremos então para a produção de um jogo de tabuleiro de percurso.

Neste momento, os estudantes devem ter disponíveis inúmeros materiais diferentes; quanto mais opções de materiais, maiores se tornam as possibilidades de construção.

Professor, oriente os estudantes qual será a atividade da próxima aula e peça que eles tragam os materiais que serão utilizados para a construção do jogo, separe os grupos de maneira produtiva e sugira que escolham seu percurso para saber de quais materiais eles podem precisar a fim de providenciá-los.

O jogo de tabuleiro de percurso, como o próprio nome diz, consiste em um percurso a ser seguido, onde há várias casas e geralmente cada casa corresponde a um comando, ou a um prêmio, ou a uma perda, ou simplesmente uma pausa sem ganhos ou prejuízos. Pode ser jogado por vários jogadores; ao jogar os dados, o participante andarà o número de casas que resultou após ele jogar o dado, isso consequentemente o fará parar em uma determinada casa que terá uma respectiva comanda; que deve ser lida e realizada pelo jogador e, após isso, o próximo participante jogará os dados e andarà

suas casas. Geralmente ganha quem finalizar o percurso, ou parar na última casa, ou simplesmente, encerrar o percurso.

Em grupos, os estudantes vão construir a partir de temas propostos, diferentes tipos de jogos de tabuleiro de percurso (podem ser temas como: operações matemáticas; meio ambiente; ortografia; entre outros).

Para facilitar a compreensão da dinâmica do jogo, você pode apresentar aos estudantes, vídeos com diversos tipos de jogos de percurso. Onde os percursos são de diferentes construções, materiais, e intenções, as peças podem ser pessoas ou objetos, os tabuleiros podem ser em diversos lugares e materiais diferentes. Você também pode pesquisar novos vídeos para aumentar o repertório de ideias dos estudantes.



Serembrinq. Jogo da trilha Brasileira. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v-6yOsAxrjc>. Acesso em: 28 set. 2020.

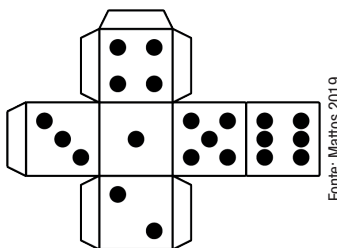
Fonte: *Serembrinq.* Jogo Trilha ecológica. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=erufcX6OQHI>. Acesso em: 28 set. 2020.



Segue o passo a passo para a construção do jogo de percurso:

- 1) Construir os dados.

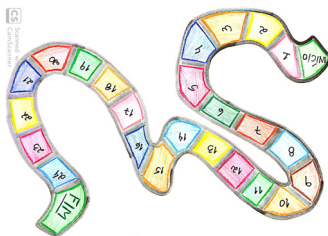
Para construir os dados, utilize a figura:



Fonte: Mattos 2019

- 2) Em seguida, desenhe o percurso a ser seguido. Professor, defina quantas casas deve ter o percurso (esse percurso pode ser no chão, em uma cartolina ou utilizando carteiras; pode variar de acordo com as possibilidades e suas intenções).

Segue exemplo na figura a seguir:



Fonte: Mattos 2019

Confeccione de acordo com o número de casas do percurso, o número de cartas com as tarefas a serem realizadas. (exemplo de tamanho de cartas: 10cm x 15 cm aproximadamente, em cartolina, papel sulfite etc.).

Esse material e as tarefas das cartas devem ser confeccionados pelos estudantes com a mediação do professor.

Exemplo de cartas e de tarefas:

Volte duas casas e faça 5 polichinelos.	Avance uma casa e ganhe 1 abraço do próximo jogador.	Fique parado em uma jogada e resolva um desafio matemático.	Volte para a primeira casa e se equilibre em 1 pé por 30 segundos
---	--	---	---

Professor!

Durante a construção das cartas, aproveite e sugira aos estudantes, tarefas a serem resolvidas com conceitos relacionados às habilidades do 3º Ano. Mais especificamente, números e operações, com pequenos problemas matemáticos e espaço e forma, posição em que se encontra no espaço e outros.

Etapa 2 – Experimentando o jogo de percurso

Professor, após a construção, é hora de os estudantes experimentarem os jogos. Organize a turma de modo que os grupos possam experimentar os diferentes jogos de percurso.

Etapa 3 – Agora a nuvem é toda minha

Professor, no início da primeira situação de aprendizagem foi produzido um painel com os conceitos, ideias e palavras que eles conheciam sobre o que eram jogos de tabuleiro; sugerimos que, agora, vocês retornem ao painel e discutam o que há nele e, a partir das novas opiniões, novos conhecimentos e conceitos, cada estudante produza um pequeno painel para registro pessoal.

Proposta de Avaliação

Durante este percurso os estudantes participaram de discussões, construíram jogos de tabuleiros, elaboraram painel etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação

Durante esta atividade será possível identificar os estudantes que não conseguiram aprender os conceitos e as habilidades propostas durante o desenvolvimento da situação de aprendizagem. Como proposta de recuperação, você poderá utilizar como recurso, o trabalho em grupo e organizar novas atividades onde os estudantes poderão vivenciar ou revisar as habilidades sob novas orientações e comandas das atividades já contempladas, de acordo com a intenção.

3º ANO – ENSINO FUNDAMENTAL

2º BIMESTRE

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 – AS LUTAS DO CONTEXTO COMUNITÁRIO, INCLUINDO DE MATRIZ INDÍGENA E AFRICANA

Professor, você irá iniciar a Unidade Temática Lutas. Essa manifestação possui elementos, regras e características próprias, criadas e recriadas a partir de processos históricos e culturais de diversos povos sendo assim, ela tem seu espaço garantido entre as Unidades Temáticas do Currículo Paulista (2019), podendo ser experimentada, apreciada e praticada por todos os estudantes, para que reconheçam e diferenciem as lutas de brigas, façam suas experimentações com respeito ao oponente e sem prejuízos à sua segurança e à do outro e, principalmente, reconheçam as lutas como práticas corporais culturais.

O objeto de conhecimento para o 3º ano é Lutas do contexto comunitário, incluindo de matriz indígena e africana. As ações pedagógicas devem ser realizadas, segundo o Currículo Paulista (2019), por meio de jogos contextualizados de lutas.

Para iniciar, na primeira atividade, abordamos as diferenças entre lutas e brigas, a partir das impressões dos próprios estudantes e, nas atividades seguintes, os estudantes poderão experimentar e fruir as características gerais da luta, de forma a identificá-las nas brincadeiras e jogos lúdicos vivenciados, inclusive nos de matriz indígena e africana.

Diante disso, é preciso ter claro algumas das características gerais das lutas: enfrentamento físico direto entre pessoas; regras claras e bem estipuladas; oposição de ações entre indivíduos, nas quais o foco está no corpo da outra pessoa; ações de ataque e defesa que acontecem simultaneamente e de forma imprevisível. A intenção não é conceituar cada uma delas, mas sim, que sejam vivenciadas e discutidas nas atividades práticas.

Ao final da situação de aprendizagem, é proposta a confecção de folhetos informativos que poderão ser expostos pela escola e apreciados por toda a comunidade escolar.

HABILIDADES

(EF03EF13) Experimentar, Experimentar e fruir diferentes lutas presentes no contexto comunitário, incluindo as de matrizes indígena e africana, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.

(EF03EF15) Identificar as características das lutas do contexto comunitário, incluindo as de matriz indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas.

ATIVIDADE 1 – LUTAS E SUAS CARACTERÍSTICAS

Etapla 1 – 0 que eu sei sobre as lutas

Esta etapa tem como objetivo, discutir com os estudantes suas primeiras impressões sobre as lutas e começar a fazê-los refletir sobre a diferença entre lutas e brigas.

Primeiramente, realize uma conversa com os estudantes:

- Quais lutas vocês conhecem?

Espera-se que os estudantes respondam alguma(s) luta(s) de que ouviram falar ou tenham praticado.

- Em que espaços as lutas estão presentes?

Espera-se que os estudantes respondam que as lutas possuem um ambiente adequado a sua prática, relacionando a academias de lutas, Dojo, Dojan ou ringues. Além disso, eles podem associar que as lutas estão nos filmes e nas animações que assistem.

- Qual a diferença entre briga e lutas?

Espera-se que compreendam, mesmo que brevemente, que a luta possui regras. É necessário respeito pelo colega, pelo professor, pelo espaço de treino, e que as brigas são conflitos caóticos entre as pessoas que não respeitam nenhum dos elementos das lutas.

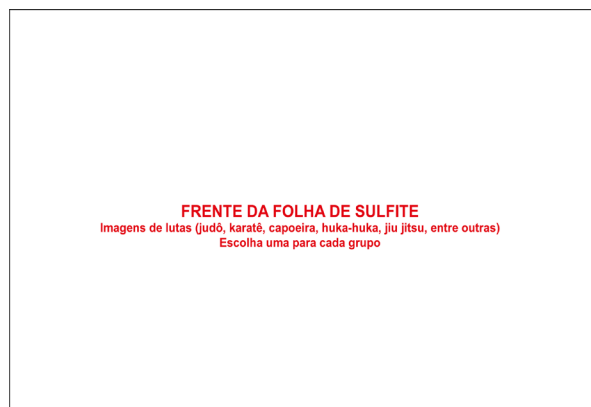
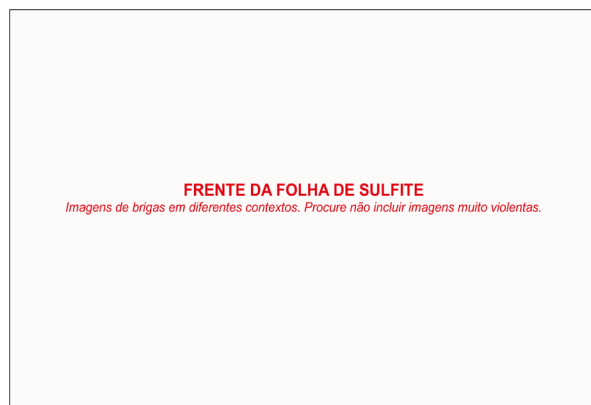
Etapla 2 – Lutas e Brigas – Reconhecendo suas diferenças

Organize os estudantes em grupos e prepare, antecipadamente, para cada grupo, um envelope com dois quebra-cabeças. Um referente às lutas e outro às brigas, misturadas, conforme orientação a seguir:

- 1) Em uma folha de sulfite, imprima na frente uma imagem de uma luta. Para garantir um repertório de lutas, procure diversificar as imagens nos grupos. Para um grupo, judô; para o outro, a capoeira; para outro, Tae Kwon Do e assim por diante;
- 2) No verso do sulfite, imprima como no modelo a seguir, sendo que para a imagem de lutas, coloque palavras relacionadas às lutas (suas características) e para a imagem de brigas coloque as palavras relacionadas a elas;
- 3) Recorte as imagens conforme o desenho de quebra-cabeça;
- 4) Misture ambas em um envelope para ser entregue, um para cada grupo.

Solicite que montem os dois quebra-cabeças, utilizando como referência, as palavras de cada peça, pois elas indicam a qual imagem se referem. Não comente ainda, sobre lutas e brigas; neste momento, busque observar nos grupos, quais critérios os estudantes usam para separar as peças e montar as imagens.

Veja dois exemplos:



Quando os grupos terminarem, converse com eles sobre qual a diferença entre as duas imagens. Retome dizendo que as palavras que estão no verso são características que as diferenciam.

Para finalizar, os grupos poderão colar em uma cartolina, todas as imagens referentes às lutas e escrever em volta, as características que se encontram no verso das mesmas. Peça para incluírem outras características que não foram elencadas. Faça o mesmo com as imagens das brigas.

Para finalizar, explique que as lutas são uma manifestação cultural, que possuem regras, que são organizadas em espaços próprios e com respeito ao oponente. Muitas lutas possuem campeonatos que exigem preparo físico, disciplina e segurança para a realização.

As produções poderão ficar expostas pela escola.

Professor, na impossibilidade de impressão das imagens (quebra-cabeças) outra sugestão é a de preparar diferentes filipetas, cada uma com uma palavra que se refere às características de lutas e brigas. Em uma cartolina ou *flipchart* desenhe um semáforo com duas cores, uma vermelha e outra verde. Solicite aos estudantes que leiam as palavras e colem com uma fita adesiva, no semáforo vermelho, aquelas que consideram serem referentes às brigas e no farol verde, as que consideram serem referentes às lutas.

ATIVIDADE 2 – LUTAS, O QUE SABEMOS?

Etapa 1 – Diferentes tipos de luta

Tendo como foco as lutas dos contextos comunitários, incluindo as de matriz indígena e africana, precisamos fazer um levantamento das lutas que os estudantes conhecem ou já experimentaram, principalmente das que fazem parte do seu contexto comunitário. Você pode retomar a conversa da Atividade 1.

Inicie uma conversa com a turma, utilizando como estratégia a “tempestade de ideias”. Escreva na lousa, a palavra “Lutas”. Entregue um pedaço de papel para cada estudante para que escrevam palavras que se referem ao tema Lutas. Caso peçam, pode entregar mais de uma filipeta para cada um. Ao terminarem, solicite para irem até a lousa, digam as palavras que escreveram e colemb ao redor da palavra “Lutas”. Segue um exemplo:

Judô
Boxe
Capoeira
Equilíbrio
Golpe
Jiu Jitsu
Karatê
Jab



Chutes
KungFu
Muay Thai
TaeKwondo
Luta livre
MMA
Soco
Combate

Após cada estudante incluir no quadro suas palavras, solicite que separem as palavras, conforme o quadro a seguir. Você pode entregar o quadro impresso ou pedir que elaborem em seus cadernos. Caso considere que a construção no grupo seja mais significativa, você mesmo poderá organizar o quadro com a colaboração dos estudantes.

Tipos de Lutas	Golpes	Características
<i>Judô/ Boxe/ Capoeira /Jiu-jitsu /Luta livre /Kung Fu /MMA/ Muay Thai /Taekwondo</i>	<i>Soco/ Chutes/ Joelhada</i>	<i>Equilíbrio/Golpe /Combate / Força /Imobilizar</i>

Para finalizar a atividade, pergunte aos estudantes quais lutas eles mencionaram que existe na comunidade deles e qual já vivenciaram ou praticaram. Grife com uma cor diferente. Este material produzido poderá ficar exposto na sala de aula ou na quadra, durante todo o processo da Situação de Aprendizagem.

Caso, durante a atividade não apareça nenhuma luta de origem indígena ou africana, não tem problema, visto que o momento é de apenas fazer um levantamento do que os estudantes já conhecem sobre o objeto de conhecimento.

Etapa 2 – Descobrimos os gestos das lutas

Professor, realize com os estudantes a brincadeira “jogo dos agrupamentos”, como segue:

- 1) Prepare antecipadamente filipetas contendo gestos e movimentos das diferentes lutas como, por exemplo: esquiva; chutes; socos; ginga; joelhada etc. As filipetas devem ser em quantidade suficiente para todos da turma, de tal forma que haja filipetas repetidas, para que os estudantes formem grupos de 4 a 5 integrantes;
- 2) Oriente os estudantes que não mostrem para os colegas o gesto/movimento que eles pegaram, pois ao sinal do professor, deverão caminhar pelo espaço aleatoriamente, realizando os gestos e movimentos sorteados sem dizer uma palavra;
- 3) Comente que é para cada um realizar seu gesto e movimento conforme os conhecem, dando um espaço de um para o outro para que não se toquem e venham a se machucar. Se houver dúvidas quanto aos gestos você poderá orientá-los;
- 4) Ao mesmo tempo em que realizam seus gestos e movimentos, os estudantes deverão observar os colegas;
- 5) Ao segundo sinal do professor, deverão se agrupar conforme as semelhanças nos gestos, ainda sem se falarem;
- 6) Ao se agruparem, questione os estudantes o porquê dos agrupamentos; quais foram as semelhanças;
- 7) No caso de alguns estudantes ainda não conseguirem identificar esses gestos e movimentos, realize novamente a atividade;
- 8) Para finalizar, pergunte aos estudantes quais foram os gestos e movimentos realizados. Todos sabiam realizar o que estava sendo pedido? Quais lutas acham que utilizam esses gestos e movimentos?

Etapa 3 – Apreciando algumas lutas

Prepare, antecipadamente, alguns vídeos com trechos de diferentes lutas. Procure apresentar um repertório rico de lutas não se esquecendo das que fazem parte do contexto comunitário dos estudantes, mencionadas por eles na atividade 1, bem como lutas de origem indígena e africana.

Sugestões de vídeos para serem apresentados:



ÍNDIOS V Jogos Indígenas – “LUTA HUKA-HUKA” – direção Alê Primo – SPORTV 2002 – aleprimotv”. [5m32s] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_eLuljJE0nl. Acesso em: 29 set. 2020



“Conheça a garotinha de oito anos que ficou conhecida como princesinha do Muay Thai”. [7m02s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9Qs7vhDZlhE>. Acesso em: 29 set. 2020.



[4K] Powerful and beautiful Karate from Brazilブラジルの空手女神. [2m18s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JNECSUDw2Gk>. Acesso em: 06 out. 2020.

Tiago Camilo aplica ippon espetacular no Grand Prix de Judô. [2m34s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mzUjkMBCDO0>. Acesso em: 06 out. 2020.



Procure, durante as apresentações, realizar intervenções para que os estudantes observem as características de cada luta. Oriente a respeito de:

- Quais lutas mais gostaram de assistir? Por quais motivos?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes identifiquem algumas lutas que assistiram e justifiquem o motivo de gostarem dessa luta.

- Quais são as características presentes em cada luta?

Espera-se que o estudante consiga identificar as características das lutas, percussivas, imobilizantes, que se utilizam dos membros inferiores e superiores etc.

- Quais são os golpes e movimentos comuns (semelhantes) entre as lutas que assistimos?

Espera-se que relacionem os movimentos de percussão (socos, chutes, cotoveladas etc.) para algumas lutas, e os de imobilização.

- Os atletas/lutadores utilizam algum equipamento? Sabem por quê?

Espera-se que os estudantes compreendam que as vestimentas e os equipamentos servem para a prática, assim como para a proteção do lutador.

- Verificaram que existem regras estabelecidas? Conseguiram observar essas regras?

Espera-se que os estudantes percebam e apontem as regras.

- Qual a importância das regras nas lutas?

Espera-se que os estudantes reconheçam que as regras nas lutas também auxiliam na proteção dos competidores.

O quadro da atividade 1 poderá ser retomado e completado com as lutas que não foram mencionadas,

o que pode ser o caso das lutas de origem indígena e africana. Os campos dos gestos e características também poderão ser completados. Dessa forma, a ampliação do conhecimento poderá ser observada por todos. O que não for mencionado pelos estudantes, você poderá apresentar.

ATIVIDADE 3 – JOGANDO COM AS LUTAS

Etapa 1 – Brincando de luta

Partindo das características das lutas que foram levantadas na apreciação dos vídeos, é hora de proporcionar momentos de experimentação, utilizando como estratégias algumas brincadeiras e jogos que são semelhantes entre algumas lutas.

Características das Lutas						
Enfrentamento/ Oponente	Regras	Ataque e defesa	Equilíbrio/ Desequilíbrio	Conquista de território	Imprevisibilidade	Oposição
A luta só acontece quando há o enfrentamento e o contato entre dois oponentes.	Para cada luta existem regras específicas que garantem a segurança na sua realização e o respeito ao oponente.	As ações de ataque e defesa acontecem ao mesmo tempo, e por parte de ambos atletas. A esquiva é um gesto de defesa. Chutes e socos são gestos de ataque.	Ações de equilíbrio e desequilíbrio corporais são características de lutas onde há pontuação.	Conquistar o território do oponente, utilizando estratégias e golpes específicos de cada luta.	As ações que um oponente irá realizar são imprevisíveis, tornando suas ações também imprevisíveis.	Impor-se fisicamente ao adversário, respeito às regras e garantindo a segurança do colega durante as atividades. Imobilização Imobilizar o adversário de forma a não machucá-lo.

Professor, o quadro apresenta apenas algumas características de lutas, algumas gerais, que são aquelas que podemos identificar na maioria das lutas e outras específicas, presentes em uma ou outra modalidade de lutas. Cabe saber que as gerais podem ser consideradas: regras, enfrentamento, oposição, ataque e defesa, centralidade no oponente e imprevisibilidade, pois estão presentes em todas as lutas. Quanto às características específicas, estas poderão ser vivenciadas e apreciadas pelos estudantes na experimentação de uma ou outra modalidade que serão oferecidas na prática ou ao assistir aos vídeos de uma ou de determinada luta. Por exemplo: judô, *jiu-jitsu*, *huka-huka* são modalidades de lutas com características específicas de agarre, que não se assemelham a lutas como caratê e boxe em que o objetivo é tocar/nocautear em partes do corpo do oponente.

A intenção não é decorar os conceitos das características e sim, discutir e refletir sobre elas durante as práticas corporais.

Sendo uma característica das lutas a presença de regras, oriente-os que, para a realização das atividades a seguir, as regras são muito importantes para garantir a segurança dos participantes e o respeito ao colega.

Sugerimos as seguintes atividades por estarem presentes em diferentes lutas, o que não impede de tratá-las especificamente em uma modalidade de luta, desde que essa seja uma luta do contexto dos

estudantes.

Separe os estudantes em duplas, que poderão ser trocadas no decorrer das atividades, para que possam realizá-las com colegas diferentes.

Inicie com os jogos de oposição, realizando a reflexão com os estudantes a respeito das características das brincadeiras que os caracterizam como de oposição. Dê continuidade com os demais jogos (ataque e defesa, equilíbrio e desequilíbrio, conquista de território e imobilização) que não deixam de ser de oposição, mas possuem características mais específicas.

Retome as questões de briga e lutas, para garantir o respeito ao oponente e às regras.

Questione os estudantes como os oponentes se comportam antes de iniciar uma luta, conforme observado nos vídeos apresentados. Na situação em questão, os oponentes se cumprimentam. Dessa forma, antes de cada jogo, solicite que se cumprimentem antes e repitam o cumprimento após sua realização. Vamos à prática!

- Jogos de oposição

Opção 1: *Quanto mais melhor*

Organizar os estudantes em duas equipes, dispostas em colunas, uma de frente à outra e separadas pela linha central da quadra ou uma linha desenhada no espaço disponível. Ao sinal do professor, as equipes devem puxar para seu espaço o maior número de participantes da equipe adversária, apenas segurando nas mãos. Vence a equipe que tiver mais participantes no seu espaço.

Opção 2: *Deixe eu sair*

Em duplas, e dentro de um círculo desenhado no chão, o objetivo do participante é tentar sair de dentro do círculo demarcado, enquanto o outro procura impedi-lo.

- Jogo de ataque e defesa

Opção 1: *Guerra das bolinhas*

Divida os estudantes em duas equipes, cada uma disposta de um lado da quadra ou espaço separado por uma linha. Entregue bolinhas para cada equipe. Pode ser de plástico, de meia ou de papel reciclado. Um tempo para a realização da brincadeira deve ser estabelecido. Ao sinal do professor, as equipes deverão jogar as bolinhas no espaço da equipe adversária, inclusive as que estiverem sendo jogadas no seu espaço. Quando o tempo terminar, conta-se o número de bolinhas no espaço de cada equipe. Vence a que tiver com a menor quantidade.

Opção 2: *Rouba objeto*

Entregue, para cada estudante da dupla, um objeto (um colete, ou uma faixa de tnt, ou um pedaço de jornal) que deverá ser preso no cócs lateral da calça ou *shorts*. Dado o sinal, um tentará pegar o objeto do outro, ao mesmo tempo em que deverá defender o seu.

- Jogo de equilíbrio e desequilíbrio

Opção 1: *Briga de Galo*

Estudantes de cócoras, um de frente para o outro, com as mãos apoiadas no ombro do oponente, o objetivo é tentar se manter na posição sem cair no chão.

Opção 2: *Fique em pé se puder*

Ambos estudantes, um de frente para o outro, ficam apenas com um pé no chão, tentando fazer com que o oponente coloque o outro pé no chão, apenas tocando com uma das mãos no ombro do mesmo.

- Jogo de conquista de território

Opção 1: *Mini Sumô*

Os estudantes, em duplas, e dentro de um círculo desenhado no chão, deverão ficar um de frente ao outro, da forma que quiserem (em pé ou ajoelhados), dependendo da orientação do professor. O objetivo é tentar colocar o oponente para fora do círculo agarrando ou empurrando.

Opção 2: *Conquista de terras*

Organize os estudantes em duas equipes. Uma equipe fica espalhada na metade da quadra, enquanto a outra está disposta em coluna na linha central. Ao sinal do professor, a equipe, disposta pela quadra, deverá tentar atravessar para o outro lado, enquanto a que está na linha central deverá impedir que isso aconteça. Defina com os estudantes o tempo para que todos que estão tentando conquistar o território do outro lado da quadra o façam e ainda decidam como o ataque e a defesa devem proceder para que não se machuquem e haja respeito entre eles. Pode-se, por exemplo, definir que serão permitidas apenas ações de empurrar e puxar, usando apenas as mãos ou segurando apenas nos ombros. Socos, chutes e rasteiras são proibidos.

- Jogo de imobilização

Opção 1: *Solte-se se for capaz*

Os oponentes, sentados, um de costas para o outro e de braços entrelaçados. Um estudante inicia tentando se soltar e o outro impedindo que o faça. Depois trocam-se os objetivos, quem estava tentando fugir, impede que o outro que estava segurando tente soltar-se.

Opção 2: *Fugindo do oponente*

Em duplas, um de frente para o outro. Um estudante terá como objetivo, fugir e o outro, segurar e dominar pelo maior tempo possível. Para tanto, determine um espaço para cada dupla percorrer, como metade da quadra de vôlei ou o círculo central. Quem estiver agarrando poderá fazê-lo apenas utilizando ombros, braços ou punho. Em seguida, trocar as posições.

Etapla 2 – Refletindo sobre a experimentação das brincadeiras de lutas

Ao final de cada jogo realize uma roda de conversa:

- Quais foram os movimentos e gestos realizados?

Espera-se que o estudante perceba que todas as atividades foram de oposição, no qual um gera a resistência para impedir o outro colega de atingir seu objetivo.

- Das lutas em que assistiram e que conhecem, quais apresentam essas características?

Espera-se que o estudante identifique que, modalidades de luta como Judô, Jiu Jitsu e o Huka Huka se utilizam de movimentos similares aos das atividades.

- Como foi lutar/jogar com o colega?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante toque no assunto de segurança e respeito ao colega.

- Houve respeito entre os oponentes?

Resposta pessoal.

- Quais foram os combinados estabelecidos que garantiram a segurança na realização das brincadeiras?

Espera-se que o estudante aponte as orientações do professor para garantir a segurança de todos.

- O que poderia ser acrescentado?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante apresente sugestões criativas, condizentes à prática.

Etapa 3 – Discutindo as normas de segurança

Após a realização prática dos jogos de oposição, organize a turma em grupos e dê as seguintes orientações:

- Cada grupo deverá escolher um jogo realizado na atividade anterior. Não é ideal que mais de um grupo trabalhe com o mesmo jogo. Por isso, estabeleça critérios de escolhas.
- Estabeleça um tempo para que os grupos façam as seguintes discussões (de 05 a 10 minutos são suficientes).
- Peça para escolherem, no grupo, um representante que será o responsável por registrar as respostas (escriba) nas rodas de conversa.

- Como a atividade pode ser realizada de forma que tenha respeito entre os oponentes?

Espera-se que os estudantes comentem sobre o respeito às regras estabelecidas, o cumprimento antes e após a realização dos jogos, não usar muita força, não utilizar chutes e não realizar provocações.

- A atividade garantiu a segurança dos praticantes? Se não, quais seriam as regras?

Neste questionamento, espera-se que os estudantes reflitam sobre como os jogos realizados garantiram a segurança de todos. Caso isso não ocorra, você pode levantar o uso de equipamentos em algumas modalidades de lutas, como luvas, capacetes e uso de apenas algumas partes do corpo como, por exemplo, empurrar apenas os ombros, segurar apenas as mãos.

- Como vocês realizariam essas brincadeiras de forma a torná-la prazerosa?

Considerando os questionamentos anteriores, espera-se que os estudantes possam sugerir adequações nos jogos para que o respeito ao oponente e às normas de segurança estabelecidas estejam presentes, para que se tornem mais prazerosas na prática.

Dando continuidade à atividade, realize uma roda de conversa para que os estudantes apresentem aos colegas o que discutiram e se propuseram adequações nas regras a fim de que todos possam realizar na prática.

ATIVIDADE 4 – LUTA DE ORIGEM INDÍGENA

Etapa 1 – Huka-Huka

Retomando o quadro elaborado na atividade 1, no início da Situação de Aprendizagem, reveja se os estudantes mencionaram alguma luta de origem indígena. Se sim, é hora de aprofundá-la. Se não, vamos apresentar uma e vivenciá-la. Esta atividade pode ser seguida e/ou adequada caso opte por desenvolver outra luta que não seja a sugerida aqui.

Pergunte aos estudantes se todos conhecem a luta Huka Huka e sua origem. Como estamos priorizando as lutas de contexto comunitário, pode ser que alguns estudantes possam conhecê-la. Deixe que digam tudo que sabem.

Você pode retomar com eles os vídeos que foram apresentados na etapa 3 da Ou apresentar outro. Sugerimos que selecione partes do documentário Aldeia Kamayurá. Para tanto, assista com antecedência, para selecionar as imagens que poderão ser apresentadas de acordo com seu contexto escolar e comunitário.



O documentário “**Aldeia Kamayurá**” [15m17s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JUAYF94WD3U>. Acesso em: 29 set. 2020, que além das regras da luta apresenta as características e o contexto desta aldeia que faz parte dos povos indígenas do Xingu.

A luta Huka-Huka é uma luta originalmente brasileira, mais especificamente do Estado de Mato Grosso do Sul e criada pelos povos indígenas do Xingu e dos índios Bakairi. Ela é uma luta corporal praticada pelos índios Kamayurás desde a infância e costuma ser praticada durante os festejos do Kuarup (um ritual que homenageia os mortos na cultura indígena). A luta possui regras: Um homem chefe, que é considerado o dono da luta, vai até a parte central de uma arena e escolhe os oponentes chamando-os pelo nome. Inicia-se com os praticantes frente a frente, ajoelhados e agarrados entre si, girando em círculo. O objetivo é tentar derrubar o adversário ou agarrar as suas pernas. Durante toda luta, os oponentes podem levantar ou permanecer ajoelhados e não são permitidos socos, chutes ou pontapés.

Texto produzido especialmente para este material.

Levante com os estudantes o que observaram no vídeo.

Em que local é praticado? (*tatame, grama, tapete, areia, terra*)

Como se preparam para a luta? (*pintura corporal*)

Utilizam equipamentos? (*vestimentas adequadas, panos nas articulações e pele de onça na cintura*)

Há oponentes? (*dois lutadores*)

Quais características de oposição presentes? (*imobilização, equilíbrio, ataque e defesa*)

A qual (quais) outras modalidades de lutas o Huka Huka se assemelha quanto às suas características? (*jiu jitsu e judô*)

Coloque-os a pensar de que forma podemos realizar o Huka Huka na prática. Este momento pode ser realizado de forma oral e no espaço onde a prática da luta será realizada.

- Qual local e/ou materiais a escola possui que se aproxima do local da luta, pensando que os oponentes iniciam a luta ajoelhados e que temos que garantir a segurança na sua realização?

Espera-se que o estudante responda: gramado, areia e terra ou outro local com tatame ou tapetes podem ser mencionados pelos estudantes.

- Quais movimentos poderão ser utilizados pelos oponentes?

Espera-se que os estudantes considerem agarrar com os braços ou empurrar com ambas as mãos, tocando no ombro.

- Quais gestos serão proibidos para que a luta tenha regras e os participantes não se machuquem?

Dentre os gestos escolhidos pelos estudantes espera-se que apontem chutes, socos, tapas e pontapés, entre outros.

- Pensando no local e equipamentos disponíveis para garantir a segurança de todos, o objetivo de derrubar o oponente no chão poderá ser mantido? Se sim, como? Se não, qual será o objetivo da luta?

Professor, pense com sua turma sobre o local que definiram para a realização da luta e nos objetivos da mesma que são de derrubar o oponente no chão ou agarrar suas pernas. Será que o local é seguro para cair com as costas no chão? Todos sabem cair? Outros objetivos ou regras podem ser definidos nesta ocasião como, por exemplo, apenas agarrar as pernas ou não levantar e ficar ajoelhado. Suas intervenções são muito importantes para buscar esses encaminhamentos junto aos estudantes.

Etapas 2 – É hora de lutar o Huka-Huka

A partir do que foi definido na conversa, alguns cuidados podem ser tomados para evitar quedas bruscas caso não tenha sido mencionado anteriormente.

- Ajoelhados, vence aquele que derrubar o adversário ao chão, tocando uma das partes laterais do corpo.
- Vence aquele que conseguir imobilizar o oponente por mais de 5 segundos.
- O adversário que agarrar os joelhos com ambas as mãos é considerado vencedor.

Após a experimentação da luta, retome a roda de conversa, considerando as impressões dos estudantes sobre o que vivenciaram; suas dificuldades e quais semelhanças com as demais lutas que conhecem; suas características e o respeito ao oponente.

ATIVIDADE 5 – IDENTIFICANDO AS CARACTERÍSTICAS DAS LUTA DE ORIGEM AFRICANA

Etapas 1 – A Capoeira

Professor, a intenção ao desenvolver essa atividade não é a de aprofundar nesta modalidade de luta, mas proporcionar mais um momento de experimentação e fruição, além de refletir sobre as principais características dessa luta.

Provavelmente sua turma mencionou a capoeira no início da Situação de Aprendizagem e você proporcionou um momento de apreciação quando apresentou os vídeos. Diante disso, retome tudo o que os estudantes sabem sobre a capoeira.

Explique brevemente, que a capoeira é uma luta afro-brasileira que mistura arte marcial, dança, esporte e música. Seus golpes incluem chutes, socos, tapas, cabeçadas, acrobacias, joelhadas e cotoveladas.

Etapa 2 – Brincando de Capoeira

Para a vivência, realize as seguintes brincadeiras:

- **Tiro do feitor** – Todos deverão estar organizados em círculo, menos um ou dois estudantes, que devem estar posicionados no centro, com bolas macias. Ao sinal do professor, os que estiverem formando o círculo deverão lançar a bola a fim de acertar os que estiverem no centro, estes empregarão todos os movimentos possíveis para evitar que isso aconteça, se esquivando e desviando. Defina regras como: lançar a bola do tronco para baixo e sem empregar muita força. Todos devem passar pela posição central das esquivas.
- **Jogo do espelho** – Estudantes em duplas, de frente um ao outro e espalhados pelo espaço. Um será o espelho e o outro a imagem real. Ao sinal do professor, o jogador da imagem real realizará vários movimentos lentamente enquanto o espelho irá reproduzi-los. Trocam-se as posições.
- **Pega-pegas capoeira** – Escolhe-se um estudante para ser o pegador. Os demais fugirão dele e, ao serem tocados pelo pegador, eles devem permanecer parados no local, em posição de cocorinha ou esquiva (se for necessário demonstre). Para retornar à brincadeira um colega deverá se posicionar em sua frente e realizar um gesto de capoeira como, por exemplo, martelo ou ginga.



Professor, assista ao vídeo 20 Movimentos de Capoeira para Iniciante (Ataques / Esquiva / bases) - Corda branca [6m38s] para subsidiá-lo na realização da pega-pegas capoeira. Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1XFyk4gzqbA>. Acesso em: 29 set. 2020.

Etapa 3 – Refletindo sobre a experimentação

Vamos refletir sobre as brincadeiras vivenciadas. Alguns questionamentos que podem ser feitos:

- Nas brincadeiras havia oponente?

Espera-se que o estudante responda que sim, mesmo que fosse um contra todos, porém espera-se que eles identifiquem que, no jogo do espelho, não tinha oponente.

- Quem atacava e quem defendia?

Espera-se que apontem os atacantes como os responsáveis pela iniciativa do jogo; os lançadores, os pegadores é que davam a comanda da atividade do espelho. Os demais seriam os defensores.

- Em que momentos era necessário ter equilíbrio?

Espera-se que o estudante aponte os momentos de desequilíbrio, como a cocorinha, o aú e até a ginga do pega-pegas capoeira ou alguma posição do jogo do espelho que algum colega tenha realizado.

- Na brincadeira do espelho era possível prever os movimentos do colega?

Espera-se que o estudante compreenda ser imprevisível.

- Quais semelhanças esta modalidade possui com a luta do contexto comunitário dos estudantes?

Espera-se que o estudante relacione as atividades com as lutas e associe os movimentos, como os da capoeira, aos da atividade.

ATIVIDADE 6 – CONSTRUINDO UM ROTEIRO SOBRE AS LUTAS

Etapa 1 – O que eu aprendi

Professor, como proposta de avaliação, organize os estudantes em pequenos grupos para a elaboração de folhetos informativos sobre as lutas. Para tanto, será necessário explicar para a turma sobre esse gênero textual. Você pode levar alguns folhetos como modelo.

Será necessário disponibilizar o material necessário para a confecção dos folhetos. Apresente um roteiro de informações que não poderão faltar:



Peça que os estudantes apresentem, aos demais grupos suas produções. Neste momento, observe se os mesmos identificam as características das lutas escolhidas e sua importância para o respeito ao oponente, para a segurança na realização, diferenciando-as das brigas.

Caso não apareça, solicite que revejam o que ainda faltou nos folhetos para que possam incluir.

Escolha diferentes espaços na escola para que os folhetos sejam expostos e apreciados pela sua comunidade.

Proposta de Avaliação

Durante este percurso, os estudantes participaram de discussões sobre as normas de segurança para a prática de lutas, analisaram as características das lutas, construíram folhetos informativos etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem e, durante esse percurso, alguns estudantes poderão ainda não desenvolver as habilidades previstas, demonstrando desrespeito às lutas de matrizes de origem indígena ou africana; atitudes de desrespeito aos colegas enquanto

oponentes, entre outras. Será necessário, então, revisitar ou apresentar outras situações e estratégias diferentes que poderão ser desenvolvidas. Sugerimos:

- Apresentações de vídeos de outras lutas com discussões sobre as características das lutas e discutindo suas diferenças em relação às brigas, bem como, análise da postura dos oponentes antes e após os confrontos;
- Experimentação de outras lutas do contexto comunitário;
- Resolução de situações problema elaboradas pelo professor para reflexão sobre atitudes de respeito e segurança dos praticantes.

UNIDADE TEMÁTICA – DANÇA – DANÇAS DO BRASIL DE MATRIZES INDÍGENAS E AFRICANAS

Caro Professor, esta unidade temática trabalhará as Danças do Brasil de Matrizes Indígenas e Africanas. A intenção, neste momento, é conhecer, praticar, apreciar e fruir as Danças, ampliando tanto o repertório motor quanto o cultural dos estudantes sobre o assunto.

Durante esta situação de aprendizagem, os estudantes farão atividades que os levarão a perceber e entender o que é o ritmo, como ele se desenvolve, como produzir diferentes ritmos e usufruir dele em diversos momentos. Terão também oportunidade de experimentar diversas práticas de diferentes danças de origens africanas e indígenas; conhecerão suas características e perceberão sua importância ao longo do tempo, tanto para seus povos como para a construção de nossa cultura. A partir deste reconhecimento, os estudantes terão momentos de reflexão sobre as dificuldades de perpetuação da cultura destes povos, questões como preconceito e discriminação que surgem em diversos contextos e, a partir da mediação do professor, poderão reconhecer a importância dessas práticas.

Ao final da situação de aprendizagem, os estudantes recriarão, a partir de suas pesquisas, diferentes danças, implementos e músicas. A apresentação das diferentes criações e práticas geradas pelo grupo trará uma reflexão até mesmo para a escola toda, no sentido de valorização e reconhecimento de pertencimento desta influência na construção de nossa identidade.

HABILIDADES

(EF03EF09) Experimentar, fruir e recriar danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.

(EF03EF10) Identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana.

(EF03EF12) Identificar situações de conflito e/ou preconceitos geradas e/ou presentes no contexto das danças do Brasil de matrizes indígena e africana, e discutir alternativas para superá-las.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4 – O RITMO DAS COISAS

A Dança é geralmente tida como uma manifestação artística que envolve a expressão corporal e inúmeros movimentos, acompanhada ou não de música, instrumentos ou diversos tipos de sons. Porém, quando falamos de Danças Indígenas sua vertente geralmente muda, tendo mais relação com rituais em sua grande maioria, relacionados e inspirados na fauna e na flora brasileira, já que este contato é intenso e muito importante para eles, ou em outras manifestações onde a intenção pode ser: agradecer a colheita, a passagem de fases ao longo da vida, pedido ou agradecimento das chuvas, diversão, entre outras coisas. De acordo com a intenção, a dança pode ser destinada exclusivamente aos homens, porém em alguns momentos dançam mulheres, crianças, ou até mesmo todos juntos.

Semelhante às danças indígenas, as danças africanas representam a enorme cultura da África, além de ser uma das diversas maneiras de comunicação cultural.

É uma manifestação de extrema importância para o seu povo, uma maneira de se conectarem com os antepassados e tem uma grande carga espiritual, emocional e artística servindo também de entretenimento e diversão. Elas são realizadas na maioria das vezes em ocasiões de grande importância como em celebração ao nascimento, ao casamento, à colheita, agradecimentos, tristezas, doenças, e até mesmo guerras, tendo também uma grande importância para a religião, sendo o corpo utilizado como instrumento de ligação com o mundo espiritual.

Professor, durante as atividades das situações de aprendizagem, dê ênfase na valorização dessas manifestações devido a sua importância na nossa construção cultural e social, para que assim, mediante a apropriação desses objetos de conhecimento, os estudantes sejam capazes de minimizar preconceitos e conflitos recorrentes nessas práticas.

ATIVIDADE 1 – DESCOBRINDO O RITMO

O ritmo existe em várias situações presentes em nosso cotidiano, na música, na poesia, no nosso próprio organismo, ao cantar um número de telefone ou até mesmo uma história, porém sua definição na música ou dança, consiste em uma sucessão regular dos tempos fortes e fracos que se alternam com intervalos regulares; portanto, neste momento, precisamos que nosso estudante reconheça diferentes ritmos e seja capaz de produzi-los de inúmeras formas.

Etapa 1 – Criando seu som!

Em roda, realize com os estudantes a brincadeira Siga o mestre, onde um estudante “sendo o mestre” inicia movimentos com os pés ou batendo palmas com as mãos, batendo os pés no chão ou batendo as mãos no corpo, produzindo sons.

- Em seguida, crie uma discussão sobre como cada ritmo surgiu nos diferentes tipos de movimentos apresentados por cada colega. Professor utilize perguntas disparadoras para iniciar a discussão:

- Qual foi o movimento com o ritmo mais rápido?
- Qual foi o movimento com o ritmo mais lento?
- É mais fácil realizar o movimento em ritmo rápido ou lento?

Espera-se que os estudantes identifiquem, dentre as músicas apresentadas, quais são mais rápidas e quais são mais lentas. Além disso, baseado em suas vivências e experiências, espera-se que o estudante possa identificar em qual ritmo ele possui mais facilidade, no que tange relacionar a ideia dos ritmos lentos ou rápidos. A partir da mediação do professor, espera-se que o estudante perceba que o ritmo e as relações com o gesto motor tratam de algo que pode ser aprendido por meio de vivências e identifique que basta apenas empenho e perseverança para equalizar o ritmo musical aos movimentos realizados pelo seu próprio corpo.

Etapa 2 – Qual é o ritmo?

Na sequência propicie aos estudantes músicas bem diferentes, de vários estilos e peça que realizem os mesmos movimentos produzidos anteriormente, ao ritmo de cada música proposta. Tenha atenção em oferecer vários tipos de ritmos diferentes, com níveis de dificuldade também distintos, sempre do mais lento para o mais rápido.

Etapa 3 – Você consegue pular no ritmo?

Professor, inicie perguntando se eles conhecem brincadeiras de pular corda que possuem músicas cantadas e quais são elas. Cantem as músicas e deixe-os explicarem como é o pular de cada atividade, alguns vão realmente já pular no ritmo, pois já aprenderam a música e já perceberam o ritmo, porém outros vão demonstrar a música e os saltos totalmente dissociados um do outro, neste momento se inicia sua intervenção.

A partir das músicas que os estudantes já conhecem, vamos facilitar a interpretação do ritmo e os saltos. A ideia é que o estudante salte ao ritmo de diferentes músicas e de maneiras diferentes.

Exemplos de músicas e parlendas para jogos de pular corda:

MÚSICA	COMANDA
1 – Salada, saladinha temperada na cozinha, com sal, pimenta, fogo, foguinho 1, 2, 3...	A música inicia com saltos mais lentos, até que que chega o tempero pimenta. As crianças, que batem a corda, aumentam o ritmo e batem a corda cada vez mais rápido, contando a cada pulo.
2 – Um homem bateu em minha porta e eu abri, senhoras e senhores põem a mão pra cima! senhoras e senhores pulem num pé só! senhoras e senhores deem uma voltinha! e vão para o olho da rua!	Nesta parlenda, cada ordem dada pela música deve ser obedecida pelos estudantes ao ritmo da batida da corda, que tem que combinar com o ritmo da música cantada; portanto, a mobilização de conhecimentos por partes dos estudantes deve ser maior e a concentração também. É muito legal trabalhar nesta atividade a entrada e a saída da corda em movimento.

Canções para pular corda. Disponível em:
<https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/jogos/cancoes-para-pular-corda/>. Acesso em: 05 out. 2020.



Professor, abuse de diferentes músicas e brincadeiras de corda neste momento, sempre com foco na mobilização dos conhecimentos voltados ao ritmo dos movimentos.

Etapa 4 – E na música você consegue?

A proposta desta etapa é que os estudantes identifiquem os ritmos nas diferentes músicas, o que pode não ser muito fácil, levando-se em conta que cada pessoa escuta de maneira diferente os mesmos sons e músicas. Cada pessoa reconhece um instrumento diferente com mais facilidade e o toma por base para marcar o ritmo. Pensando desta maneira, é de grande importância oportunizar várias músicas diferentes com a maior gama possível de instrumentos. Podemos variar os ritmos, partindo de músicas infantis e explorar também ritmos da cultura brasileira como forró, frevo, samba, entre outras; quanto mais oportunidades, mais experiências positivas.

ATIVIDADE 2 – DANÇA AFRICANA

Etapa 1 – O Jongo

O Jongo é uma dança de roda com sua origem na cultura africana, geralmente acompanhada por batuques de tambores, tendo um solista no centro da roda com sua parceira; estes, geralmente, são os mais velhos do grupo ou apenas o líder com uma parceira. Eles realizam, durante a dança, o movimento da umbigada. Seu canto é do tipo estrofe e refrão, onde o solista canta e a roda responde e guia o ritmo com palmas. Originalmente, utilizam instrumentos como caxambu, corimá, tambu. Antes de iniciar a roda de dança, sugerimos que seja apresentado aos estudantes, o vídeo abaixo:

Curta! Danças Regionais – Jongo – Monique Pereira. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=T7yuMyf-bno>. Acesso em: 28 set. 2020.



Após a apresentação do vídeo para os estudantes, o professor deve conduzir a experimentação da Dança Jongo.

Passo a passo da Dança Jongo:

- Proponha que os estudantes se coloquem em roda.
- Definam juntos quem iniciará ao centro como solista e parceira do solista.
- Escolham a música a ser cantada, qual parte será cantada pelo solista e qual será respondida pela roda (se não conhecerem podem criar uma ou usar uma do cotidiano deles).
- Escolham qual parte da música será cantada pelo solista e qual o grupo irá responder.
- Escolham se haverá instrumentos ou se os sons serão produzidos com o próprio corpo.
- Escolham quais serão os movimentos e sons que serão produzidos.

Professor!

Durante esta atividade prática podem surgir alguns sentimentos como o de recusa, excitação e preconceitos. É importante que você, professor, faça a mediação desses conflitos, a partir de discussões que tenham a intenção de valorizar essas práticas enquanto cultura e manifestações de nosso povo;

assim, se o estudante internalizar essa concepção, esses sentimentos serão minimizados, possibilitando uma melhor participação nas próximas atividades, lembrando que essa mediação deve ser feita em todas as atividades.

Etapa 2 – Momento de reflexão

- Ao finalizar esta atividade, inicie uma discussão sobre as principais características presentes nesta dança.

O Jongo é um ritmo quente e envolvente, que ainda conserva a punção (toque de umbigo), como em qualquer outra dança de umbigada.

- Quais são os elementos que aparecem nesta dança que vocês já perceberam nas atividades anteriores ou em outras danças?

Espera-se que os estudantes percebam esses elementos nos gestos, nos ritmos, nos planos.

- Proponha um registro em forma de desenhos com frases explicativas.

Cada estudante fará seu registro.

ATIVIDADE 3 – DANÇA INDÍGENA

Etapa 1– A Dança Coco

Esta dança tem este nome “Coco” que significa cabeça, pois é onde se criam as músicas com letras simples. Ela tem influência africana e indígena, é uma dança de roda acompanhada de canto. Pode ser realizada em pares; fileiras e/ou círculos e acontece em todo o sertão nordestino. Pode receber nomenclaturas diferentes de acordo com a região: pagode, zambê, coco de usina, coco de roda, coco de embolada, coco de praia, coco do sertão, coco de umbigada. Cada grupo que dança acaba recriando a dança e transformando-a de acordo com o gosto da população local.

Por ter a possibilidade de recriação, sua prática se torna mais fácil e os estudantes podem criar livremente os movimentos e a dança.

Então mãos à obra!

Vamos criar uma dança Coco?

Em forma de construção coletiva, com ideias da turma, propomos que neste momento você, professor, construa em um grande painel na sala, um roteiro de como será a Dança Coco dessa turma.

Para a recriação possibilite apreciação de vídeos da dança coco para subsidiar o trabalho.

SUGESTÃO DE VÍDEO:



Disponível em : <https://www.youtube.com/watch?v=Hmwf226Z5TQ>.

Acesso em: 06 dez. 2020

Modelo de painel:

DANÇA COCO	
MÚSICA:	MOVIMENTO
1ª frase da estrofe Ex: Esta é, esta é a dança coco do 3º ano é...	Qual movimento fará parte desta frase musical? Ex: Cante esta frase, batendo palmas com ritmo de duas batidas de palma e pausa, duas batidas de palma e pausa.
2ª frase da estrofe Ex: E diga-lá diga-lá quem é que pode dançar?	Qual movimento fará parte desta frase musical? Ex: Cante esta frase, batendo os pés no chão alternadamente.
3ª frase da estrofe Ex: ...	Qual movimento fará parte desta frase musical? Ex: ...
4ª frase da estrofe Ex: ...	Qual movimento fará parte desta frase musical? Ex: ...

Ao final da produção, devem experimentar a dança na quadra. Neste momento, o professor deve mediar os conflitos que surgirão e abordar questões que irão emergir como: dúvidas, dificuldades, semelhanças com outras danças e se há a necessidade e/ou possibilidade de alterações na produção realizada por eles. Em um segundo momento, finalize a atividade com um registro individual por parte dos alunos sobre a realização da dança:

Possibilidades de pontos para que os estudantes realizem o registro:

- O que eu achei sobre construir a música?
- O que eu achei sobre construir os movimentos?
- O que eu senti ao experimentar a dança na quadra?
- Em que eu poderia melhorar nesta atividade?

Etapa 2 – A Dança Jacundá

Jacundá é uma dança de roda de origem indígena que é bastante popular na Amazônia. Jacundá também é nome de um peixe e essa dança representa justamente sua pescaria.

É uma dança realizada em círculo, onde homens e mulheres se dispõem alternadamente e, de mãos dadas durante a dança, uma mulher, um homem ou um par, vai para o centro da roda que, ao som da música, continua girando. É sempre a mesma música e a mesma cantiga: **o Jacundá**. Quem está no centro, tenta escapar durante a dança e a roda deve tentar impedir, se consegue fugir, é substituído por quem o deixou escapar e, assim, a dança prossegue por um longo tempo e sempre ao som da cantiga repetida constantemente.

- Sendo esta dança a representação da pescaria, sugerimos a criação de uma música a partir desta temática. A construção coletiva pode ser uma maneira bem interessante, criativa e dinâmica. A música deve ter versos simples e curtos que falem sobre a pesca.

Professor!

Nesta atividade a intenção é a real experimentação da dança, seguida de uma reflexão do tema. De posse da construção da música, realizada anteriormente, propomos que seja experimentada a dança na quadra e, ao final, o professor fará uma roda de conversa que traga indagações com o intuito de gerar uma discussão e conscientização sobre a manifestação cultural e importância da representação das atividades cotidianas dos índios para as danças.

- O que a pescaria representa para os índios?

Espera-se que o estudante perceba que a pescaria é uma forma de captação de alimento e que está relacionada à sobrevivência dos índios, ou seja, algo que pode ser considerado sagrado.

- Qual a importância das danças para os índios?

Espera-se que o estudante perceba que a dança é considerada sagrada, agradecendo aos Deuses, simbolizando passagens para a vida adulta, referindo-se a coisas de suas rotinas, da natureza etc.

- Por que eles representam as coisas do dia-a-dia em danças e em outras manifestações culturais e corporais?

Espera-se que o estudante compreenda que essas manifestações servem aos indígenas como forma de trazer a memória de sua cultura.

- Por que essas danças não são tão comuns e tão vistas?

Espera-se que o estudante sugira que não são tão vistas porque o povo indígena muitas vezes vive isolado e tem sua própria cultura.

- Quais elementos estão presentes nessa dança e quais são comuns ou diferentes de outras danças?

Espera-se que o estudante identifique os elementos constitutivos da dança nas danças indígenas, assim como nas danças contemporâneas, como movimentos similares e/ou diferentes.

→Ao final da discussão, proponha que os estudantes, em grupos, registrem um pequeno texto sobre as conclusões a que chegaram, desse modo terão a possibilidade de organizar suas ideias e reflexões e sintetizar as principais características desta manifestação cultural, assim como sua importância.

Professor!

É muito importante que você, professor, traga reflexões acerca das dificuldades enfrentadas por esses povos na perpetuação de suas manifestações. Questões como “porque surgem os preconceitos”, “quais são as dificuldades de reprodução destas práticas”, “se elas são aceitas e se não, o que se pode fazer para valorizá-las”, “quais serão as dificuldades para a construção de suas próprias danças”, “se

todos vão gostar”, “se todos vão entender”, “se todos vão respeitar suas ideias” e “o que fazer para que isso aconteça”.

ATIVIDADE 4 – NOSSO FESTIVAL DE DANÇA DE MATRIZ INDÍGENA E AFRICANA

Etapa 1 – Descobrindo e recriando mais danças

Professor, nesta atividade, os estudantes irão realizar um festival. Para isso, realizarão uma pesquisa para subsidiar a construção de implementos, instrumentos e figurinos de uma dança de matriz Africana e Indígena.

Organize os estudantes em grupo e explique que eles devem fazer uma pesquisa sobre danças de matriz africana ou indígena e, a partir desta pesquisa, escolham uma de que o grupo mais goste e a recrie.

Sugestão de tabela para construção da Dança.

ITEM	DESCRIÇÃO DO ITEM
Qual a Dança escolhida:	
Quais implementos serão produzidos:	
Quais são os materiais necessários para a construção dos implementos:	
Quais instrumentos serão produzidos:	
Quais são os materiais necessários para construção dos instrumentos:	
Qual a música produzida:	
Descreva sucintamente os movimentos e seus elementos realizados durante a dança, em sequência:	
Fontes de pesquisa:	

Proporcione momentos em que os grupos possam vivenciar as danças recriadas.

Etapa 2 – Nosso festival

Chegou o momento de os estudantes apresentarem para os outros grupos, a dança que recriaram. Durante a realização do festival, os estudantes podem realizar apresentações das danças, antecedidas por explicações sobre a vestimenta, implementos e outras coisas utilizadas.

Se possível, grave as danças apresentadas pelos estudantes.

Etapa 3 – Vamos nos prestigiar?

Proponha que os estudantes apreciem os vídeos; em seguida, realize uma reflexão com eles em torno das seguintes questões:

- Todos tiveram participação ativa na construção da dança?
- Todos respeitaram as ideias dos demais do grupo?
- Vocês conseguiram realizar a atividade de maneira satisfatória?
- Você poderia ter contribuído mais com seu grupo?

Espera-se que os estudantes reflitam sobre como foi o trabalho em grupo: se todos cooperaram; se respeitaram as considerações dos colegas, possibilitando a participação de todos frente às dificuldades enfrentadas por cada um; se se esforçaram o máximo que podiam para o melhor resultado e alcance dos objetivos.

Proposta de Avaliação

Professor, durante esse percurso, os estudantes realizaram pesquisas, criaram e apresentaram coreografias, produziram textos, apreciaram apresentações externas e deles mesmos. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação

Professor, ao final da situação de aprendizagem, se alguns estudantes não tiverem desenvolvido as habilidades, você pode retomá-las, partindo de músicas e danças que fazem parte de seus repertórios e gerar reflexões acerca das semelhanças e diferenças entre elas e as de matrizes Africanas e Indígenas, como por exemplo os motivos de cada um, os diferentes movimentos e músicas, as intenções.

REFERÊNCIAS

- AIDAR, Laura. Danças Africanas. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/dancas-africanas/>. Acesso em: 18 set. 2019.
- BARBOSA, Ariadne Rodrigues et al. Material Apoio Pedagógico Material de Apoio Teórico: Jogos e Brincadeiras da cultura africana e afro-brasileira. 2004. Unipampa Uruguaiana: RS. Disponível em: <https://docplayer.com.br/7130038-Jogos-e-brincadeiras-da-cultura-africana-e-afro-brasileira-educacao-fisica.html>. Acesso em: 09 set. 2019.
- BRANCO, Alice. Danças Folclóricas do Brasil! Danças, Origens, Roupas e Vídeos. 2017. Disponível em: <https://www.greenme.com.br/viver/arte-e-cultura/5122-dancas-folcloricas-brasil>. Acesso em: 11 set. 2019.
- BRASIL. MINISTÉRIO DO ESPORTE. (Org.). Práticas Corporais e a Organização do Conhecimento: Lutas, capoeiras e práticas corporais de aventura. 2014. Disponível em: <http://www.esporte.gov.br/arquivos/snelis/segundoTempo/livros/lutasCapoeiraPraticasCorporais.pdf>. Acesso em: 26 set. 2019.
- CHASSOT, Attico Inácio; KEMPE, Gédson Cardoso. Práticas corporais indígenas inseridas à Educação Física escolar não indígenas. 2017. Saberes e Identidades: Povos, Culturas e Educações. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1T1icByDr-qCADc5mkgJ4bZxfVCf0AsD/view>. Acesso em: 10 set. 2019.
- DANÇA Indígena. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/educacao-fisica/danca-indigena>. Acesso em: 10 set. 2019.
- EDITORIAL CONCEITOS (São Paulo). Jogo de Tabuleiro. 2018. Disponível em: <https://conceitos.com/jogo-de-tabuleiro/>. Acesso em: 04 set. 2019.
- GRANDO, Beleni Saleti (Org.). Jogos E Cultura Indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola. Cuiabá: Editora da Universidade Federal do Mato Grosso, 2010. 171p.

- MARIA NELMA BATISTA DA SILVA (São Paulo) (Org.). Brincadeira Para Crianças de Todo o Mundo. São Paulo, 2007. 193 p.
- SÃO PAULO. SECRETÁRIA DE EDUCAÇÃO. **Curriculo Paulista**, 2019. 526 p.
- SÃO PAULO. SECRETÁRIA DE EDUCAÇÃO. **Guia de Planejamento de Orientações Didáticas**. 7. ed. São Paulo: Fde, 2014. 304 p. (3º ano).
- KUHN, Elaine Teresinha. Os jogos e brincadeiras indígenas nas aulas de Educação Física. Os desafios da escola pública Paranaense na perspectiva do professor. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unioeste_edfis_artigo_elaine_teresinha_kuhn.pdf. Acesso em: 10 set. 2019.
- TENÓRIO, Jederson Garbin; SILVA, Cinthia Lopes da. **As práticas corporais indígenas como conteúdo Educação Física Escolar**. Teoria Prática Educação, Piracicaba-S.P., v.17, n.1, p.81- 91, abr. 2017. Janeiro/abril.
- Educação Física Escolar**. Teoria e Prática da Educação, Piracicaba -S.P., v. 17, n. 1, p.81-91, abr. 2017. Janeiro/abril.



Educação Física

4º Ano

4º ANO – ENSINO FUNDAMENTAL

1º BIMESTRE

Caro Professor,

Iniciaremos mais um ano e, neste momento, é necessário que elabore com a turma um contrato didático (combinados) referente às regras de convivência que serão utilizadas nas aulas de Educação Física. As regras devem ficar visíveis tanto na sala quanto na quadra e sempre que necessário serem retomadas.

No início do ano letivo, é importante que apresente aos estudantes o que irão aprender nas aulas. Além disso, faça, também, questionamentos referentes aos assuntos que serão abordados. Já o conhecem? Tem dúvidas?

QUADRO UNIDADES TEMÁTICAS E OBJETOS DE CONHECIMENTO

4º Ano				
	1º Bimestre	2º Bimestre	3º Bimestre	4º Bimestre
Unidade Temática e Objeto de Conhecimento	Brincadeiras e jogos: Brincadeiras e jogos do Brasil incluindo de matriz indígena e africana	Lutas: Lutas do contexto regional - Matriz indígena e africana	Ginástica: Ginástica Geral	Corpo, Movimento e Saúde: Habilidades Motoras Básicas
	Brincadeiras e jogos: Jogos de tabuleiro	Danças: Danças do Brasil - Matriz indígena e africana	Brincadeiras e jogos: Brincadeiras e jogos inclusivos	Esportes: Jogos pré-desportivos de rede, parede e invasão

No 3º ano, os estudantes tiveram contato com as brincadeiras e jogos, e com danças das diferentes matrizes indígenas e africanas, ginástica geral e jogos pré-desportivos, bem como aprenderam sobre o conhecimento do corpo, no que se refere às habilidades motoras. Agora é o momento de retomarmos alguns destes objetos de conhecimento que deverão ser aprofundados.

Professor, ao iniciar essa situação de aprendizagem, apresente para os estudantes o que se espera que aprendam ao término das atividades. Explique para eles o significado das descrições das habilidades, o assunto que será tratado e a razão pela qual irão aprender sobre isso.

HABILIDADES

(EF04EF01) Experimentar, fruir e identificar as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.

(EF04EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana.

(EF04EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana, explicando a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.

UNIDADE TEMÁTICA – BRINCADEIRAS E JOGOS - BRINCADEIRAS E JOGOS DO BRASIL, MATRIZES INDÍGENA, AFRICANA E JOGOS DE TABULEIRO



Professor atente-se as adaptações curriculares que devem ser realizadas nessa situação de aprendizagem para que os estudantes com deficiência possam ter acesso as atividades, se necessário retome o texto introdutório deste material.

Fonte: <https://pixabay.com/pt/illustrations/inclus%C3%A3o-grupo-para-deficientes-2731340/>

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 – BRINCADEIRAS E JOGOS DO NOSSO PAIS E SUAS ORIGENS.

Professor, inicie com uma roda de conversa para saber quais brincadeiras e jogos os estudantes conhecem e brincaram.

ATIVIDADE 1 – BRINCADEIRAS E JOGOS, O QUE SABEMOS?

Etapas 1 – Resgatando brincadeiras e jogos

Nesta atividade, existe a necessidade de resgatar brincadeiras e jogos que os estudantes vivenciaram em anos anteriores. Professor, solicite aos estudantes que, individualmente, respondam às questões, descrevam a brincadeira e jogo, suas respectivas regras, os objetos e espaços necessários para o desenvolvimento.

Para isso, solicite aos estudantes que respondam às questões:

- Quais brincadeiras e jogos vocês vivenciaram no 3º ano? Escolha uma brincadeira e um jogo e explique suas regras e como se joga.

Espera-se que os estudantes lembrem-se das brincadeiras e jogos que foram vivenciadas durante o ano anterior.

- Quais vocês brincam/jogam até hoje? Por quê?

Resposta pessoal dos estudantes, provavelmente serão as brincadeiras e jogos que mais gostaram.

- De que objetos e espaços precisam para brincar/jogar?

Espera-se que os estudantes descrevam o que é necessário para realizar a brincadeira e jogo.

Etapa 2 – Socializando as brincadeiras e jogos que conhecemos

Organize os estudantes em duplas, pedindo que um conte para o outro a brincadeira e jogo escolhido. A dupla deve eleger apenas uma brincadeira e jogo.

Após, junte duas duplas da atividade anterior, montando quartetos. Cada dupla apresentará a brincadeira e o jogo escolhido, e o novo grupo escolherá uma brincadeira e jogo para apresentar para a sala.

Os estudantes farão um cartaz no qual escreverão as regras da brincadeira e jogo escolhido. Faça uma socialização e deixe claro a eles que essas brincadeiras e jogos escolhidos serão vivenciados na prática.

Etapa 3 – Experimentando as brincadeiras e jogos

Proponha a experimentação das brincadeiras e jogos descritos pelos estudantes, deixando que expliquem aos demais as regras e como se joga. Faça intervenções quanto ao entendimento da explicação se necessário.

ATIVIDADE 2 – BRINCADEIRAS E JOGOS: NOSSA HERANÇA CULTURAL

Professor, é importante que você oportunize dentro do contexto da aula, a existência de uma cultura diferente, valorizando os aspectos do patrimônio histórico.

Etapa 1 – Patrimônio Histórico: O que é?

Para iniciar essa etapa, pergunte aos estudantes se sabem o que é Patrimônio Histórico? Se já ouviram falar, peça que citem exemplos.

Levante todas as hipóteses trazidas pelos estudantes.

Em seguida, apresente o conceito:

O patrimônio histórico representa os bens materiais ou naturais que possuem importância na história de determinada sociedade ou comunidade. Por meio do patrimônio histórico podemos, portanto, conhecer a história e tudo que a envolve, por exemplo, a arte, as tradições, os saberes e a cultura de determinado povo.

Para saber mais acesse:

Patrimônio Cultural. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/218>. Acesso em: 15 out. 2020.



Etapa 2 – Brincadeiras e jogos são considerados patrimônio histórico?

Professor, organize os estudantes em grupos para que discutam e, depois, respondam à questão:

- Por que as brincadeiras e jogos são considerados patrimônio histórico?

Resposta pessoal do estudante, mas espera-se que os estudantes cheguem próximo de uma afirmativa que as brincadeiras e jogos são construídos ao longo da história e de um processo cultural trazido ancestralmente e transformado dia a dia.

Acompanhe as discussões nos grupos, e faça intervenções caso seja necessário.

Em seguida, peça a cada grupo que apresente suas respostas.

Professor, para finalizar, reflita com os estudantes sobre a origem das brincadeiras e jogos, que muitas vezes essa origem não consegue ser identificada pois elas surgiram a muito tempo. O que sabemos é que no Brasil as brincadeiras e jogos sofreram influências africanas, indígenas e europeias e, muitas vezes, elas expressam costumes e tradições de um povo, por isso podem ser consideradas um patrimônio histórico.

ATIVIDADE 3 – BRINCADEIRAS E JOGOS NAS DIFERENTES REGIÕES DO BRASIL

Etapa 1 – Quais brincadeiras e jogos do Brasil eu conheço?

Professor, pergunte aos estudantes se sabem a origem das brincadeiras e jogos?

Espera-se que os estudantes respondam que as brincadeiras e jogos são criados por pessoas, que com o passar do tempo se espalham e passam de geração em geração.

Após as respostas dos estudantes, pontue que não se sabe ao certo a origem das brincadeiras e jogos, mas que surgiram no nosso país a partir da colonização dos europeus, dos povos indígenas que aqui residiam e da vinda dos africanos que chegaram no Brasil, entre outros povos.

Apresente aos estudantes imagens de crianças brincando em diversas regiões do nosso país.



Você pode encontrar imagens das brincadeiras em: Brincadeiras pelo Brasil. Disponível em: <https://territoriodobrincar.com.br/brincadeiras-pelo-brasil/>. Acesso em: 22 set. 2020.

Selecione algumas imagens, perguntando aos estudantes se sabem brincar e jogar. Explore o que eles sabem das brincadeiras e jogos (nome, regras, materiais etc.).

Etapa 2 – Conhecendo as diferentes regiões

Professor, apresente aos estudantes um mapa do Brasil e solicite-lhes que identifiquem as regiões.



Fonte imagem: <https://publicdomainvectors.org/pt/vetorial-gratis/Mapa-colorido-de-imagem-vetorial-de-Brasil/11543.html>. Acesso em: 08 out. 2020.

Como sugestão de atividade, o Instituto Brasileiro de Estatística (IBGE) disponibiliza em seu site quebra-cabeça on-line com mapas. Para acessar, utilize o link abaixo:

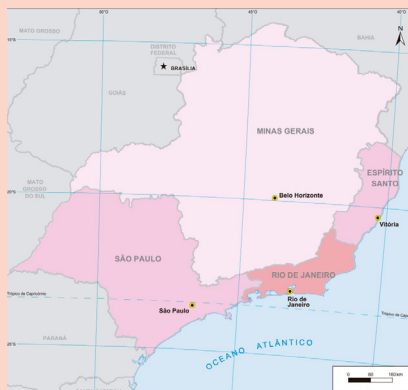
Quebra-cabeça on-line com mapas – Disponível em:
https://educa.ibge.gov.br/templates/ibge_educa_crianças/brincadeiras/quebra-cabeça-mapa/index.html. Acesso em: 25 set 2020.



Etapa 3 – Experimentando as brincadeiras e jogos das diferentes regiões

Professor, leve os estudantes para a quadra para vivenciarem algumas brincadeiras e jogos elencados a partir das imagens, sem sua intervenção.

Abaixo, sugerimos uma brincadeira típica de cada região.



Fonte Imagem: <https://mapas.ibge.gov.br>. Acesso em: 25 set 2020.

Região Sudeste – Alerta

Posicione os estudantes em círculo, sendo que um deles se posicionará no centro com uma bola nas mãos.

Ele deverá lançar a bola para cima e chamar (gritar) um colega pelo nome, que deverá correr para pegá-la. Enquanto isso, os outros estudantes deverão correr em direção oposta.

Assim que o estudante chamado pegar a bola, deverá dizer (gritar) a palavra “Alerta” e os demais deverão parar onde estão. Em seguida, ele dará três passos para acertar alguém com a bola. Se conseguir, marcará um ponto e a brincadeira recomeça com o estudante atingido, que reiniciará o jogo.

100 Brincadeiras para ensinar/aprender brincando – Disponível em: <https://brasileirinhos.wordpress.com/brincadeiras/>. Acesso em: 01 out. 2020.





Fonte Imagem: <https://mapas.ibge.gov.br>. Acesso em: 25 set. 2020.

Região Centro Oeste – Rio Vermelho

Peça aos estudantes que escolham um pegador, que deverá ficar no centro e os demais no fundo da quadra.

O pegador escolhe alguma peça de vestimenta ou cores das mesmas (tênis, bermuda, meia etc) que os colegas estão usando.

Ao sinal do professor, todos devem atravessar o Rio Vermelho. Os estudantes que tiverem a referida vestimenta ou cor citada pelo pegador podem atravessar sem serem pegos, e os outros devem atravessar correndo para fugir do pegador.

O grupo diz: “Queremos atravessar o rio vermelho!”. E o pegador diz: “Só se tiverem a minha cor”.

O grupo pergunta: “De que cor?”.

Aí o pegador escolhe uma cor: azul, por exemplo.

Aqueles que tiverem a mesma cor em algum detalhe da roupa, do sapato ou nos enfeites de cabelos poderão atravessar. Os participantes que não têm nada da cor escolhida vão tentar atravessar o rio, mas eles terão que correr para escapar do pegador.



Brincadeiras tradicionais da região Centro-oeste do Brasil – Disponível em: https://escolaeducacao.com.br/brincadeiras-tradicionais-da-regiao-centro-oeste-do-brasil/#RIO_VERMELHO. Acesso em: 01 out. 2020.



Fonte Imagem: <https://mapas.ibge.gov.br>. Acesso em: 25 set 2020.

Região Sul – Caiu na rede é peixe

Os estudantes escolhem o pegador, enquanto os outros ficam espalhados pela quadra. Ao sinal do professor, o pegador tenta pegar os colegas.

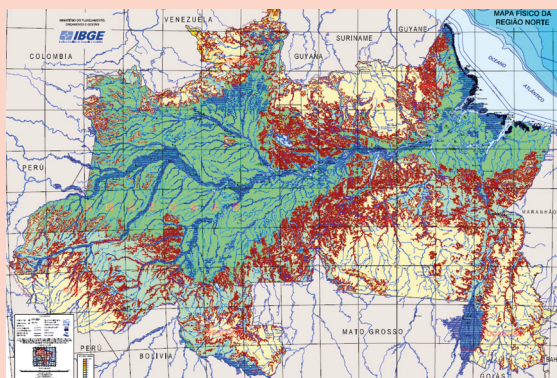
Aquele que for pego, fica de mãos dadas com ele, e assim sucessivamente até todos serem pegos.

Professor, provavelmente algum estudante lembrará que no ano anterior já brincou dessa mesma brincadeira, só que o nome era pega-pega corrente. Nesse momento, você deverá explicar que a mesma brincadeira pode ter outros nomes em outras regiões.

10 Brincadeiras da Região Sul – Disponível em: <https://demonstre.com/atividades/10-brincadeiras-da-regiao-sul/>. Acesso em: 01 out. 2020.



Fonte Imagem: <https://mapas.ibge.gov.br>. Acesso em: 27 set 2022.



Fonte Imagem: <https://mapas.ibge.gov.br>. Acesso em: 27 set 2022.

Região Norte - Quatro Cantos

Faça um quadrado em cada canto da quadra de voleibol, divida os estudantes e coloque-os dentro de cada quadrado. Um estudante fica no centro da quadra.

Ao sinal do professor, os estudantes devem trocar de quadrado em sentido anti-horário.

Quando a posição de um dos quadrados é ocupada pelo estudante que estava no centro, o último a chegar no quadrado vai para o centro da quadra. E a brincadeira recomeça.

Escola Educação. Brincadeiras da Região Norte – Conheça a Região brincando. Disponível em: <https://escolaeducacao.com.br/brincadeiras-da-regiao-norte/>. Acesso em: 27 Set. 2022



Fonte Imagem: <https://mapas.ibge.gov.br>. Acesso em: 25 set 2020.

Região Nordeste – Sete Pecados

Posicione os estudantes em círculo, sendo que um deles se posicionará no centro com uma bola nas mãos.

Ele deverá lançar a bola para cima e gritar o nome de um colega, que deverá correr para pegá-la. Enquanto isso, os outros estudantes deverão correr na direção oposta.

Quando conseguir pegar a bola, deverá gritar “pare”, e os demais também deverão parar onde estão.

O estudante com a bola dará sete passos para acertar algum colega com a bola. Se acertar, pode pegar a bola e tentar acertar outro colega.

A brincadeira recomeça com o estudante atingido.

Quem tiver sete pecados, ou seja, foi acertado sete vezes terá que pagar uma prenda que o grupo pode definir antes de começar a brincadeira.

Os estudantes poderão notar que essa brincadeira é parecida com a da Região Sudeste (Alerta).

15 Brincadeiras populares de todas as regiões - Disponível em: <https://www.dentrodahistoria.com.br/blog/entretenimento-e-diversao/brincadeiras-e-atividades/15-brincadeiras-populares-de-regioes/>. Acesso em: 01 out. 2020.



Professor, ao final da experimentação, realize uma roda de conversa com os estudantes em torno das seguintes questões:

- Algum colega não respeitou as regras das brincadeiras e jogos?

Resposta pessoal ou de acordo com as situações geradas durante a realização das brincadeiras.

- Por que é importante seguir as regras das brincadeiras e jogos?

Espera-se que os estudantes identifiquem a importância das regras para que as brincadeiras e jogos aconteçam de maneira segura para todos.

- Quais os conflitos podem surgir durante uma brincadeira e jogo?

Alguns conflitos podem ser mencionados pelos estudantes como: desrespeito às regras do jogo ou brincadeira; empurrões; não permitir que outro colega brinque/jogue, entre outros.

- Como podemos resolver esses conflitos?

Espera-se que os estudantes possam discutir maneiras de resolver os conflitos durante as brincadeiras e jogos, seja por meio do diálogo ou discussão de regras e combinados pela turma.

- Houve momentos em que alguém poderia ter se machucado? O que poderia ser melhorado para a brincadeira e jogo ser mais seguro?

Refere-se aos procedimentos de segurança da brincadeira e jogo. Resposta pessoal, de acordo com a realização das brincadeiras e jogos, porém situações como alterações de regras; criação de novas regras; uso de materiais específicos; delimitação de espaços podem ser sugeridas.

Etapas 4 – Brincadeiras e jogos – minha herança cultural!

Professor, nas aulas anteriores os estudantes conheceram e fruíram as brincadeiras e jogos das regiões do Brasil, de seu contexto e suas variações.

No 3º ano, dentre as brincadeiras e jogos que os estudantes vivenciaram foram:

- Matriz indígena – “O gavião e os passarinhos”; “O saci”; “Peixe pacu”; “Arranca mandioca”, “Cabo de Guerra”; “Briga de galo” e “Figuras de barbante/cama de gato”.
- Matriz Africana – “Terra mar”; “Pegue o bastão”; “Saltando o feijão”; “Pegue a cauda”; “Labirinto”; “Escravo de jó” e “Acompanhe meus pés”. Para essa etapa, traga imagens dessas brincadeiras e jogos para realizar uma roda de conversa com os estudantes. Durante a roda de conversa, pergunte aos estudantes se lembram de quais são essas brincadeiras e jogos, suas regras e origens, e deixe que escolham uma delas para brincar e jogar.

Etapas 5 – Vivenciando diferentes brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana

Professor, agora é o momento de os estudantes experimentarem outras brincadeiras e jogos de origem indígena e africana. Abaixo, apresentamos algumas sugestões. Faça as adaptações se assim achar necessário.

Heiné Kuputisü – Indígena

Neste jogo de resistência e equilíbrio, o estudante deve correr em um pé só, feito um saci, e não pode trocar de pé. Uma linha é traçada na terra para definir o local da largada e outra, a uns 100 metros de distância, aponta a meta a ser atingida. Se o jogador conseguir ultrapassar a meta, é considerado um vencedor, mas se parar antes de chegar na linha final, é sinal de que ainda não tem a capacidade esperada e precisa treinar mais. Apesar de a velocidade não ser o mais importante, todos tentam fazer o caminho o mais rápido que podem, mas no fim, vence quem foi mais longe. Nesse jogo, participam homens, adultos e crianças, que acontece no centro da aldeia.

Mirim Povo Indígenas Brasil - Disponível em: <https://mirim.org/como-vivem/brincadeiras>. Acesso em: 22 set. 2020.



Professor, para a próxima brincadeira sugerimos que apresente aos estudantes informações sobre o povo indígena Guarani. O povo Guarani foi um dos primeiros a serem contatados após a chegada dos europeus na América do Sul, há cerca de 500 anos. No Brasil, vivem atualmente cerca de 51.000 indígenas Guarani, em sete estados diferentes, tornando-os a etnia mais numerosa do país. Muitos outros Guarani vivem no Paraguai, Bolívia e Argentina. Está dividido em três grupos: Kaiowá, Nandeva e M'byá, dos quais o maior é o Kaiowá, que significa “povo da floresta”. O povo Guarani é profundamente espiritual. A maioria das comunidades possui um espaço para oração e um líder religioso, cuja autoridade é baseada em prestígio, em vez de poder formal.



Para saber mais: Os Guarani. Disponível em: <https://www.survivalbrasil.org/povos/guarani>. Acesso em: 01 out. 2020.

Arranca Mandioca – Indígena

“Esta brincadeira ainda vive firme e forte em algumas aldeias indígenas, mas é pouco conhecida entre as crianças e adultos não indígenas. Vive forte mesmo, afinal, para brincar é preciso um bocado de força”. Os participantes se sentam no chão, em fila, um atrás do outro. O primeiro da fila deve agarrar-se a uma árvore ou poste. Ele é “o dono da roça de mandiocas”. O segundo da fila entrelaça seus braços pela barriga do companheiro da frente, e assim sucessivamente até que todos estejam prontos para começar. Um dos participantes, de preferência, forte, é designado para arrancar, uma a uma, as “crianças-mandiocas” da fila. O “dono da roça” dá a autorização para que as crianças mandiocas sejam, uma a uma, desgarradas da fila começando pela última. Antes de começar a brincadeira os participantes devem combinar, BEM claramente, se vai valer fazer cócegas e pedir ajuda a alguém de fora. “Entre as crianças Guaranis vale usar de várias estratégias para conseguir o feito, como, por exemplo, fazer cócegas, puxar pelas pernas, pedir ajuda para os que já saíram da fila”. “Entre as crianças xavantes, fazer cócegas é impensável.”



Mirim Povo Indígenas Brasil – Disponível em: <https://mirim.org/como-vivem/brincadeiras>. Acesso em: 22 set. 2020.

Meu querido Bebê – Africana

Um jogador é escolhido e sai. Os outros escolhem outro jogador para ser o “Bebê”. O “Bebê” deita no chão e os outros jogadores desenharam o seu contorno. O “Bebê” se junta aos outros jogadores. O jogador que sai, volta e tenta determinar quem é o “Bebê”, baseado no contorno desenhado. Se acertar pontua e continua em uma nova rodada. Caso contrário, outro assumirá o seu lugar. Ganha quem conseguir mais pontos.



Brincadeiras tradicionais Africanas – Coração Africano Disponível em: <https://coracaoafricano2532014.wordpress.com/2015/11/30/brincadeiras-tradicionais-africanas-parte-2/>. Acesso em: 22 set. 2020.

Pular Elástico

Em dupla, as crianças em pé, frente a frente, colocam o elástico em volta dos tornozelos, formando um retângulo. Outro participante faz uma sequência de saltos, pulando para dentro, sobre e para fora do elástico. O objetivo é fazer tudo sem tropeçar, aumentando o grau de dificuldade. As crianças que ficam de fora alternam os pulos para o lado de dentro, fora e sobre o **elástico** sem enroscar os pés. É importante que as variações e regras sejam criadas pelos próprios estudantes.



Origem da brincadeira do elástico – Disponível em: <https://brainly.com.br/tarefa/10722467>. Acesso em: 22 set. 2020.

Cama de Gato

Corte um pedaço de barbante e amarre as duas pontas. Coloque as duas mãos dentro do círculo e estique o barbante deixando os cotovelos dobrados e os braços paralelos, formando um retângulo. Existem muitas formas de entrelaçar os dedos, ensine-os num primeiro momento, mas deixe-os descobrir.



Cama de gato – Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Cama_de_gato. Acesso em: 22 set. 2020.

Professor, ao final das experimentações, realize uma roda de conversa, perguntando aos estudantes:

- Qual a importância de experimentar brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana?

Deixe que falem e registrem as impressões que tiveram. Caso, necessário, complemente fazendo considerações sobre a influência desses povos e de outros para a cultura brasileira.

A inserção das matrizes indígena e africana no currículo contempla o compromisso de promover a discussão, valorização e apropriação de culturas que foram historicamente silenciadas nas construções curriculares. (Currículo Paulista - Ensino Fundamental – Educação Física pág. 257)

Destaque que a influência africana pode ser vista nas músicas, religiões e manifestações culturais do nosso povo. A influência indígena, pode ser vista no folclore, nas lendas, no artesanato, no idioma, no conhecimento sobre as plantas, em suas características medicinais e na alimentação

A história brasileira possui grande influência da cultura africana e indígena. Os negros escravizados incorporaram elementos da sua cultura à sua nova realidade, completamente diferente do que vivenciava, o que originou uma nova categoria, designada pelos historiadores como cultura afro-brasileira. Ao longo dos anos, essa herança histórica foi esquecida e até mesmo negada. No entanto, cada vez mais tem se buscado contar essa parte da história, tão importante para a construção da identidade brasileira. Um ponto muito importante, que não pode ser esquecido, são as brincadeiras e jogos, pois a tradição oral, aquela passada de pai para filho, é a grande responsável por não deixar que essas brincadeiras e jogos sejam esquecidos.



História: Cultural Afro – Brasileira e Indígena – Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/cursos-e-faculdades/historia-cultura-afro-brasileira-e-indigena>. Acesso em: 02 out. 2020.

ATIVIDADE 4 – NOSSAS BRINCADEIRAS E JOGOS

Etapa 1 – Criando brincadeiras e jogos

Nesse momento, os estudantes terão a incumbência de criar uma brincadeira e jogo a partir de suas vivências. Para isso, divida-os em grupos.

Sugerimos algumas orientações para a elaboração das brincadeiras e jogos:

Sugestão de uma ficha para os estudantes descreverem a brincadeira/jogo

1 – Nome da brincadeira/jogo:

2 – Descrição da brincadeira/jogo:

3 – Regras:

4 – Objetivo da brincadeira/jogo (como termina o jogo):

5 – Há vencedor nesta brincadeira/jogo:

É possível que eles se aproveitem das brincadeiras e jogos vivenciados e se sintam tentados a reproduzi-las sem fazer as alterações solicitadas. Se esse for o caso, questione-os sobre essa atividade e solicite que a modifiquem para não ficar igual.

Etapa 2 – Vivenciando as brincadeiras e jogos criados

Nesse momento, os estudantes deverão apresentar a brincadeira e jogo para seus colegas e vivenciá-la. Estipule um tempo para cada vivência, pensando no tempo da aula e no número de aulas que serão necessárias. Para tanto, será necessário que você conheça as produções de cada grupo para orientá-los sobre a organização do tempo.

Etapa 3 – O que eu aprendi

Professor, depois de toda essa experiência com as brincadeiras e jogos, solicite aos estudantes que escrevam um relato das experiências que tiveram acerca das brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana. Explique-lhes que neste relato, deverão escrever sobre a importância dessas brincadeiras e jogos indígenas e africanos para nossa cultura.

Após a construção do relato, peça aos estudantes que leiam seus relatos para os outros.



Para saber mais acesse:

Gênero textual – Relato pessoal e suas características. Disponível em: <https://escreverepraticar.com.br/genero-textual-relato-pessoal-e-suas-caracteristicas/>. Acesso em: 15 out. 2020.

Etapa 4 – Nosso Mural das brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana

Professor, para finalizar essa unidade temática, produza um mural com a turma sobre as brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana. Deixe-os livres para decidir qual a melhor forma para se expressarem por meio de ilustrações, frases, versos etc. Essas produções necessitam contar como esses povos contribuíram para nossa cultura e como elas influenciaram nas brincadeiras e jogos que possuímos hoje. Para divulgação nas redes sociais da Unidade Escolar, você, junto com os estudantes, pode elaborar um **Padlet**, mural virtual colaborativo, (Ferramenta que permite criar quadros virtuais para organizar a rotina de trabalho, estudos ou de projetos pessoais) com todas as produções dos estudantes.



Padlet: como criar um mural virtual colaborativo – Disponível em: https://www.youtube.com/watch?time_continue=36&v=tfAXW8pW2vc&feature=emb_logo. Acesso em: 29 set. 2020.

Professor, ao final da situação de aprendizagem, espera-se que os estudantes compreendam que as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana, fazem parte do patrimônio cultural de um povo, constituindo um conjunto de práticas que remetem à história, à memória e à identidade desse povo.

Proposta de Avaliação

Durante essa situação de aprendizagem os estudantes realizaram várias atividades, como pesquisas, relatos, mural, elaboraram e vivenciaram brincadeiras/ jogos etc., todas essas atividades poderão ser usadas como instrumento de avaliação.

Proposta de Recuperação

Ao final desta Situação de Aprendizagem e durante seu percurso, alguns estudantes poderão não desenvolver as habilidades previstas. Será necessário, então, revisar ou apresentar, por meio de novas metodologias, as práticas vivenciadas. Sugerimos:

- Apresentações de vídeos de brincadeiras e jogos do Brasil, de matrizes indígena e africana para apreciação e discussão na turma;
- Experimentação de brincadeiras e jogos que mais gostaram, retomando as discussões;
- Resolução de situações problema elaboradas pelo Professor para resolver conflitos durante a participação em brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana;
- Pesquisa com familiares sobre as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana e sobre sua importância como patrimônio histórico social.

UNIDADE TEMÁTICA – BRINCADEIRAS E JOGOS

Professor, ao iniciar essa situação de aprendizagem, apresente aos estudantes o que se espera que eles aprendam ao término das atividades, explique a habilidade que será trabalhada.

HABILIDADE

(EF04EF17*) Experimentar jogos de tabuleiro, e reconhecer a importância das regras para planejar e utilizar diferentes estratégias.

Nesta Unidade Temática, iremos tratar do objeto de conhecimento Jogos de Tabuleiro. No terceiro ano, os estudantes já tiveram experiências com esse objeto de conhecimento, portanto é necessário iniciar as atividades levando em conta o que eles já sabem.

Os jogos de tabuleiro oportunizam aos estudantes situações desafiadoras facilitando o desenvolvimento das habilidades de raciocínio, estratégias, comunicação, liderança e concentração.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 – JOGOS DE TABULEIRO

ATIVIDADE 1 – JOGOS DE TABULEIRO: O QUE EU SEI?

Etapa 1 – Quais jogos de tabuleiro conhecemos?

Neste momento, é importante relembrar com os estudantes os jogos que eles tenham vivenciado em anos anteriores. Solicite aos estudantes que respondam às questões abaixo e, na sequência, socialize, anote no quadro as respostas dos estudantes.

- O que vocês aprenderam sobre Jogos de Tabuleiro?

Espera-se que os estudantes socializem que jogos de tabuleiro são jogos que utilizam um tabuleiro para poder jogar.

- Dos jogos que vocês aprenderam, de que material eles são feitos?

Espera-se que os estudantes socializem o material e do que são feitos. Isso irá depender do jogo que vivenciaram.

- Quantas pessoas podem jogar?

Essa resposta dependerá do jogo que o estudante vivenciou, como por exemplo: Damas dois participantes ou Dominó que pode haver mais de dois participantes ao mesmo tempo.

- É necessário algum local especial para poder jogar?

Espera-se que os estudantes percebam que não existe local adequado para esse tipo de jogo, podendo-se inclusive jogar no chão, mas são necessários materiais que possam ser adaptados.

- Quais jogos de tabuleiro vocês sabem jogar?

Resposta pessoal do estudante, vai depender da vivência em anos anteriores.

- Quais gostariam de jogar agora e por quê?

Resposta individual do estudante que dependerá do jogo que gostaram mais.

- Você conhece algum jogo de tabuleiro diferente dos que vocês aprenderam na escola?

Resposta individual do estudante que dependerá do jogo que vivenciaram em sua comunidade, como em família, com amigos etc.

- Dê um exemplo de algum jogo de tabuleiro que conheça explicando suas regras?

Espera-se que os estudantes tenham um jogo como preferido, conseguindo assim inclusive explicar as regras desse jogo.

- Se não existissem regras no jogo, seria possível atingir o objetivo?

Espera-se que os estudantes tenham percebido que, durante a vivência dos jogos, se as regras não forem estabelecidas e seguidas de acordo com o jogo, fica impossível se jogar.

Ao final da socialização, lembre com os estudantes o conceito dos Jogos de Tabuleiro: Podem apresentar superfícies planas e/ou pré-marcadas, podem ser confeccionadas de madeira, papelão, cartolina ou até mesmo no chão. Possui desenhos de acordo com as regras envolvidas em cada jogo específico. Existem muitas variações, alguns utilizam pedras, percursos a percorrer, peões, miniaturas, cartas, dados, entre outros elementos.

Etapla 2 – Relembrando as regras do Jogo da Velha e da Trilha

Nesta etapa, elabore estações com o Jogo da Velha e com Jogo da trilha. Deixe os estudantes experimentarem os jogos livremente e verifique o que lembram das regras.

Após, lembre de forma colaborativa as regras desses jogos. (Escreva na lousa ou em uma cartolina).

Regras do Jogo da Velha:

- Desenhe a base do jogo: três linhas por três colunas;
- Alternadamente, cada jogador coloca a sua marca onde pretender (um joga com “O”, outro jogador com “X”);
- O objetivo do jogo é fazer uma sequência de três símbolos iguais, seja em linha vertical, horizontal ou diagonal, enquanto tenta impedir que seu adversário faça o mesmo;
- Quando um dos participantes faz uma linha, ganha o jogo;
- Começa do início, normalmente trocando os símbolos escolhidos.



Regras do jogo da velha - Disponível em: <https://educamais.com/jogo-velha/>. Acesso em: 02 out. 2020.

Regras do Jogo de Trilha:

O jogo consiste em três partes principais:

- Colocando as peças: Esta é a fase inicial do jogo em que cada jogador coloca uma peça de cada vez alternando entre jogadores. Caso um dos jogadores forme uma linha horizontal ou vertical com três peças (um moinho), ele terá o direito de remover uma peça de seu adversário do tabuleiro.
- Movendo as peças: Esta fase se inicia quando ambos os jogadores colocam suas nove peças em jogo. Consiste em mover suas peças ao longo de uma das linhas do tabuleiro para uma outra casa adjacente. Caso um dos jogadores tenha somente 3 peças em jogo, ele pode “voar” com suas peças, podendo mover para qualquer casa que não esteja ocupada por uma peça do adversário.
- Removendo peças adversárias: Em qualquer uma das fases acima, quando um jogador forma uma linha horizontal ou vertical com 3 peças, ele fará um “moinho”, que lhe dará o direito de remover uma peça de seu adversário, contudo não poderá remover uma peça do adversário que faz parte de um moinho dele, a não ser que não exista outra peça para remover.



Regras do Jogo de trilha – Disponível em: <https://www.megajogos.com.br/trilha-online/regras>. Acesso em: 02 out. 2020.

Etapa 3 – Jogo da Velha Triangular

Professor, inicie a aula perguntando aos estudantes se existem diferentes maneiras de jogar o Jogo da velha. Se algum estudante conhecer, deixe-o apresentar para turma. Caso ninguém conheça, explique-lhes que irão vivenciar o Jogo da Velha triangular. Apesar de aparentemente ser mais complexo, as regras e o objetivo são os mesmos do Jogo da Velha tradicional. Antes de iniciar, questione-os de que forma se ganha o jogo da velha.

Anote as diferentes estratégias na lousa.

Apresente o formato do jogo da velha triangular no quadro, e questione aos estudantes, como eles acham que se joga? Durante a socialização, realize intervenções, levando os estudantes a descobrirem que as regras são as mesmas do jogo que eles já conhecem.

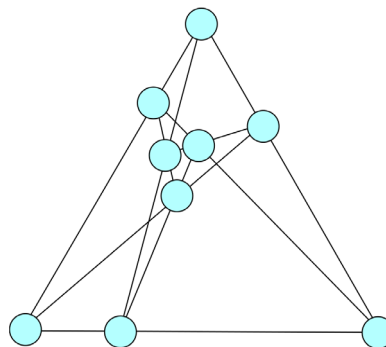
Jogo da velha triangular

Como jogar:

Cada jogador escolhe um marcador diferente para jogar como tampas de garrafa ou grãos. Os jogadores jogam alternadamente.

Cada jogador, na sua vez, pode colocar sua marca num círculo qualquer.

Ganha o jogador que colocar três de suas marcas alinhadas de acordo com as linhas do tabuleiro.



Fonte imagem - Disponível em: https://www.ibilce.unesp.br/Home/Departamentos/Matematica/labmat/jogo_velha_triangular.pdf. Acesso em: 28 set. 2020.



Jogo da Velha Triângular - jogo e imagem - Disponível em: https://www.ibilce.unesp.br/Home/Departamentos/Matematica/labmat/jogo_velha_triangular.pdf. Acesso em: 28 set. 2020.

Vamos jogar?

Chegou o momento de experimentar o jogo. Faça intervenções somente quando solicitado. Como sugestão, o tabuleiro pode ser impresso em uma folha, para isso acesse o link disponível no quadro acima.

As peças podem ser tampinhas de garrafa ou dois tipos de grãos diferentes, como feijão e milho. Caso haja impossibilidade de impressão, peça aos estudantes que desenhem o formato apresentado anteriormente no caderno ou em uma folha à parte.

Etapa 4 – Refletindo sobre o jogo da velha

Após a vivência, realize uma roda de conversa com os estudantes sobre o jogo:

- Quais as diferenças do jogo da velha tradicional para o jogo da velha triangular?
Espera-se que os estudantes respondam que é o formato do desenho.
- Quais vocês gostaram mais e por quê?
Resposta pessoal do estudante.
- Como vocês realizaram as jogadas para atingir o objetivo de “ganhar o jogo”?
Espera-se que os estudantes percebam e respondam que são as mesmas do Jogo da Velha tradicional, porém depende da forma que o estudante realizará a jogada.

Anote as estratégias utilizadas na lousa.

ATIVIDADE 2 – JOGO DE DAMAS

Etapa 1 – O tabuleiro

O Jogo de Damas progride segundo o próprio ritmo do jogador, valorizando assim, a motivação, promovendo capacidade de raciocínio, concentração e tomada de decisões. Inicie a atividade com uma roda de conversa.

- Pergunte aos estudantes quem conhece o Jogo de Damas?

Como o Jogo de Damas é um jogo tradicional e muito conhecido, espera-se que todos falem que conhecem e decrivam algumas características do jogo.

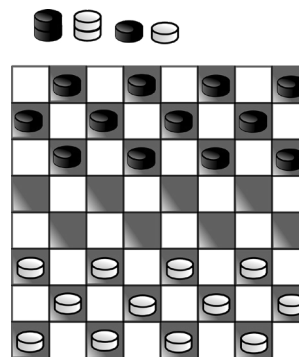
Peça a todos que desenhem e pintem em uma folha como eles imaginam um tabuleiro de Damas. Em seguida, apresente um tabuleiro de Damas aos estudantes, solicitando que comparem com o que desenharam. Proponha que compartilhem quais são essas diferenças. Uma das prováveis diferenças será o número de casas. Nesse momento, esclareça aos estudantes sobre o número de casas de um tabuleiro. Elas são intercaladas com cores diferentes para que os jogadores saibam que só podem movimentar as suas peças nas casas de cores mais escuras. A grande diagonal (escura) deve ficar sempre à esquerda de cada jogador.

Etapa 2 – Regras do Jogo

Professor, pergunte aos estudantes quais são as regras do jogo de Damas, e vá anotando na lousa as que eles forem falando. Em seguida, caso seja necessário, acrescente mais regras.

Jogo de Damas

No jogo de damas participam dois jogadores, num tabuleiro quadrado, de 64 casas alternadamente claras e escuras, sendo 12 peças brancas e 12 pretas. A grande diagonal (escura) deve ficar sempre à esquerda de cada jogador. O objetivo é capturar ou imobilizar as peças do adversário. O jogador que conseguir cercar ou capturar o adversário ganha a partida.



Fonte Imagem Disponível em: <https://pixabay.com/pt/vectors/verificador-conselho-black-jogo-29911/>. Acesso em: 23 set. 2020

Regras do Jogo de Damas – Disponível em: <https://www.megajogos.com.br/damas-online/regras>. Acesso em: 30 set. 2020.



Etapas 3 – Experimentando o jogo de Damas

Professor, organize os estudantes em duplas, para que possam jogar damas utilizando as regras. Faça intervenções somente quando solicitado, ou quando perceber que as regras não estão sendo praticadas.

Ao final, realize uma roda de conversa com os estudantes destacando as principais estratégias que eles utilizaram para vencer o jogo.

Etapas 4 – Jogo de Damas Humano

Professor, depois que os estudantes aprenderem a jogar o jogo de damas tradicional, proponha a experimentação do Jogo de Damas Humano.

Jogo de Damas Humano

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

Na quadra ou pátio, desenhe com giz um tabuleiro de Damas, sendo que as casas escuras você pode diferenciar fazendo um círculo dentro do quadrado de cor diferente.

Divida os estudantes em duas equipes de 13 alunos cada. A equipe deverá escolher um líder que será o responsável por movimentar as peças do jogo. As peças serão os outros componentes da equipe.

As peças deverão ficar sentadas nas casas, apenas se levantará para trocar de casa quando o líder mandar. Como sugestão de cores para as peças, os estudantes poderão utilizar coletes.

Deixe que os estudantes joguem à vontade, intervindo apenas para orientar quanto às regras.

Ao final da aula, realize a roda de conversa com os estudantes, pontuando as dificuldades observadas.

Texto produzido especialmente para este material.

Proponha a alguns estudantes que identifiquem e registrem as estratégias utilizadas pelos líderes. Faça um rodízio nos papéis (líderes, observadores e peças).

Ao final, registre as principais estratégias utilizadas pela turma.

Para saber mais acesse:



Regras do jogo de Damas – Disponível em: <https://www.megajogos.com.br/damas-online/regras>. Acesso em: 22 set. 2020.

Damas na escola - Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/o-jogo-de-damas-na-escola/56209>. Acesso em: 22 set. 2020.



ATIVIDADE 3 – APRENDENDO OUTROS JOGOS DE TABULEIRO

Etapa 1 – Jogo da Onça

Professor, os próximos jogos de tabuleiro apresentados são de origem de outras culturas. Então, é necessário que apresente aos estudantes suas origens e as razões pelas quais foram criados.

Jogo da Onça – Origem e História

O jogo da onça, conhecido pelos Bororos como adugo e pelos Guaranis como jaguá ixive, é um jogo de estratégia conhecido em várias partes do mundo. Nos países nórdicos, ele é chamado de “raposas e gansos”; no Nepal, bhaga chal; na Índia lau kati kata. Aqui na América, ele era jogado pelo antigo povo Inca, no Peru. A diferença básica entre todos eles são as peças do jogo. No Peru, as peças representam o puma (uma onça muito comum nos Andes) e os carneiros. Na Índia, tigre e cabras. E aqui no Brasil, a onça e os cachorros.

A relação é a mesma em todos os casos: a peça solitária representa um animal ou um homem poderoso e as outras peças são mais fracas, mas numerosas (no caso da China, o duelo era entre o senhor feudal e os camponeses). Segundo alguns historiadores esse jogo já era conhecido pelos índios brasileiros antes da chegada de Cabral ao Brasil. É um jogo para duplas: um fica com a peça que representa a onça e o outro com as 14 peças dos cachorros. Para vencer o jogador com a onça deve capturar cinco cachorros e o jogador com os cachorros deve encurralar a onça.

Texto retirado do livro “O jogo da onça” – Mauricio Lima e Antônio Barreto, editora Panda Books, 2005.

Na atividade Jogo da Onça, faça uma introdução sobre o jogo.

- Você pode falar sobre os animais, comparando a força de cada um.

Espera-se que os estudantes respondam que a onça é o animal mais forte que o cachorro, pois a onça é um animal selvagem que caça outros animais e o cachorro é um animal doméstico.

- Quem é mais rápido a onça ou o cachorro?

Provavelmente, respondam que é a onça por se tratar de um animal selvagem.

Comente com os estudantes que esse jogo é praticado em vários lugares, com animais diferentes, como o puma e o carneiro, o tigre e a cabra, e que quando o Brasil foi descoberto, os índios que moravam aqui jogavam esse jogo.

Então, vamos aprender as regras e jogar?

Elabore seu próprio tabuleiro

Tabuleiro:

Papelão, ou E.V.A., ou papel cartão, para desenhar o tabuleiro (conforme o desenho acima).

Peças (14 peças para os cachorros e 1 peça para onça):

Você poderá utilizar tampinhas, sementes, bolinhas de gude, miçangas, ou o que preferir, não esquecendo que a peça da onça e dos cachorros precisa ser diferente.

Você poderá também desenhar ou riscar no chão o tabuleiro onde as peças serão os estudantes.

Texto retirado do livro “O jogo da onça” - Mauricio Lima e Antônio Barreto, editora Panda Books, 2005.

Jogo de tabuleiro da onça

O tabuleiro é composto por um quadrado principal e um triângulo ligado a um dos lados do quadrado.

As duas figuras geométricas principais são cortadas por linhas retas, horizontais verticais, diagonais, formando novos quadrados e triângulos no interior do tabuleiro.

As casas do tabuleiro são as intersecções dessas linhas. Temos um total de 31 casas.

As peças são: 01 onça e 14 cachorros.

Coloque as peças conforme o desenho do tabuleiro acima.

Use dois tipos de peças, uma representando a onça e 14 peças representando os cachorros.

Um jogador fica com a onça e o outro com os cachorros.

O jogador com a onça deve capturar cinco cachorros. O jogador com os cachorros deve encurralar a onça, deixando-a sem possibilidade de se mover no tabuleiro. O jogador com os cachorros não pode capturar a onça, deve apenas imobilizá-la.

O jogador com a onça inicia a partida movendo sua peça para qualquer casa adjacente que esteja vazia. Em seguida, o jogador com os cachorros deve mover qualquer uma de suas peças também para uma casa adjacente que esteja vazia.

As peças podem se mover em qualquer direção.

A onça deve tomar cuidado para não entrar em sua toca (parte triangular do tabuleiro). Caso isso aconteça, ela será encurralada pelos cachorros.

A onça captura um cachorro quando salta sobre ele para uma casa vazia (como no jogo de dama). A captura pode ocorrer em qualquer sentido.

O jogador pode fazer mais de uma captura, se for possível (também como no jogo de dama).

Os jogadores alternam as jogadas até um dos dois vencer a partida.

Vence a partida quando o jogador com a onça captura cinco cachorros e quando o jogador com os cachorros conseguem imobilizar a onça.

Texto e imagem retirados do livro “O jogo da onça” - Mauricio Lima e Antônio Barreto, editora Panda oks, 2005.

Para saber mais acesse:

Jogo da Onça - Tabuleiro do Suetônio - Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=VQwCfAGJt-M>. Acesso em: 22
set. 2020.



Etapa 2 – Jogo da Onça e os Índios

Jogo da onça e índios

Material: Tabuleiro e 5 peças/marcadores (4 de mesma cor para representar os índios e 1 de uma outra cor para ser a onça)

Objetivos: A onça tem de passar pelos índios, enquanto estes têm de bloquear a onça.

Regras:

1. A onça fica em uma casa qualquer de um lado do tabuleiro.
2. Os índios ocupam as quatro outras casas do lado oposto do tabuleiro.
3. Os movimentos serão sempre nas diagonais.
4. Os índios só andam para frente e a onça tem o direito de voltar.
5. Os índios têm que bloquear os passos da onça.
6. A onça tem que passar pelos índios.
7. As jogadas são alternadas (os índios são movimentados um por vez).
8. Cada peça caminha sempre para a casa vizinha.
9. A onça sempre começa.



Fonte imagem e texto – Jogo da Onça e Índio e tabuleiro para impressão – Disponível em: <https://www.ibilce.unesp.br/#!/departamentos/matematica/extensao/lab-mat/jogos-no-ensino-de-matematica>. Acesso em: 28 set. 2020.

Etapa 3 – Mancala

Mancala e sua história

Mancala tem origem na palavra árabe nagaala que significa “mover”. Não se sabe ao certo quando foi inventado, mas é conhecido como pai de todos os jogos. Simula o ato de plantar e colher. É um jogo de estratégia jogado em todos os continentes, mas sua provável origem é no Egito que fica no continente Africano.

Como sugestão de tabuleiro, você poderá utilizar um lado da caixa de ovos e para as pontas 2 copinhos descartáveis de café, ou se houver espaços na escola com terra, os estudantes poderão cavar buracos, as sementes podem ser bolinhas de gude, tampinhas pequenas de garrafas, ou o que estiver mais disponível em sua escola.

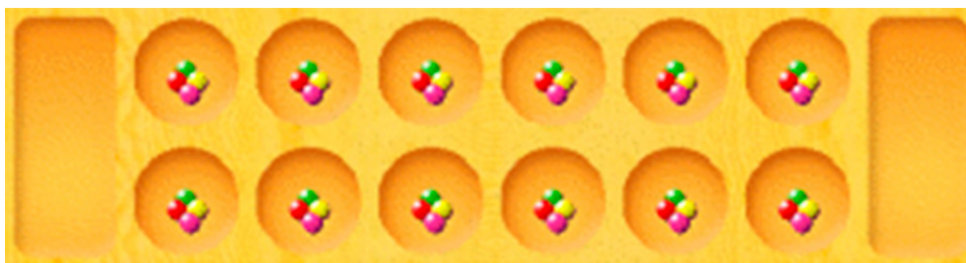
Para saber mais acesse os links tutorial do Jogo Mancala:



Jogar Mancala – Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5LsPJHsTfMA/>. Acesso em: 22 set. 2020.

COMO JOGAR:

O jogo passa-se num tabuleiro de 6 x 2 (com duas áreas distintas nos lados) e cada buraco contém 4 contas no início. A imagem abaixo mostra o tabuleiro do jogo e a posição inicial:



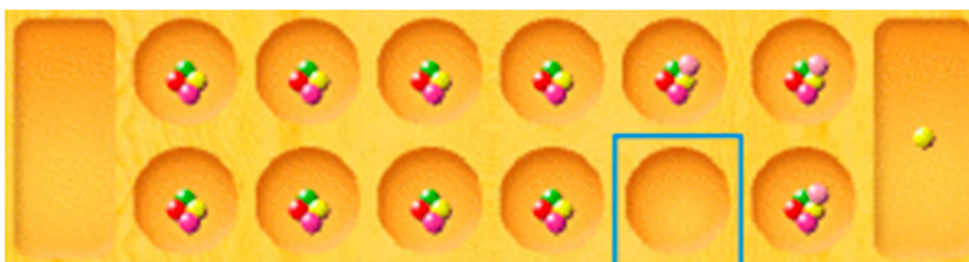
Fonte: imagem - Disponível em: <https://brinking.com/pt/GameRules?tp=103>. Acesso em: 05 out. 2020.

O objetivo do jogo é conseguir mais pontos que o adversário, movendo as contas para a própria área ou capturando as contas do adversário.

COMO MOVER AS PEÇAS:

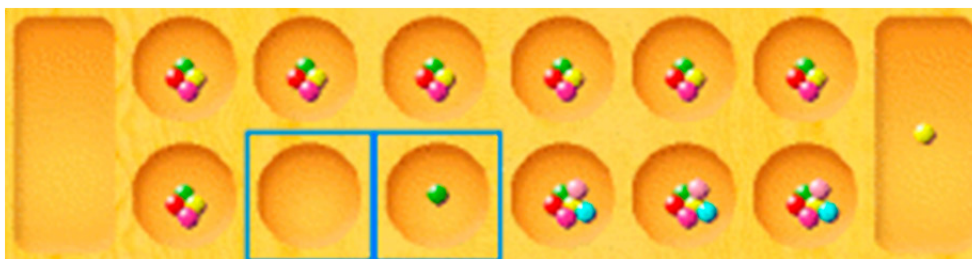
O jogador, na sua vez, retira de um buraco as sementes (da fila mais perto de si) esta ação retira todas as contas do buraco selecionado e coloca-as, uma a uma, nos buracos seguintes, no sentido anti-horário. A área do próprio jogador (do seu lado direito) é também usada nesta separação de contas e, quando uma conta é colocada lá, o jogador ganha um ponto. O jogador não pode colocar contas na área do jogador adversário. A imagem seguinte ilustra um exemplo de primeira jogada - o jogador removeu todas as 4 contas do buraco indicado, colocou uma conta em cada uma das quatro posições seguintes (incluindo a sua área) e recebeu 1 ponto:

Abaixo, imagens de tabuleiros do jogo Mancala mostrando como mover as peças.



Fonte: imagem -- Disponível em: <https://brinking.com/pt/GameRules?tp=103>. Acesso em: 05 out. 2020.

Se a última conta (da jogada atual) for colocada na própria área, o jogador continua a selecionar outro buraco não vazio. A figura seguinte mostra uma jogada desse gênero - a seleção do primeiro buraco (o que contém agora uma conta verde) colocou a última conta na área do jogador, portanto ele esvaziou o segundo buraco:

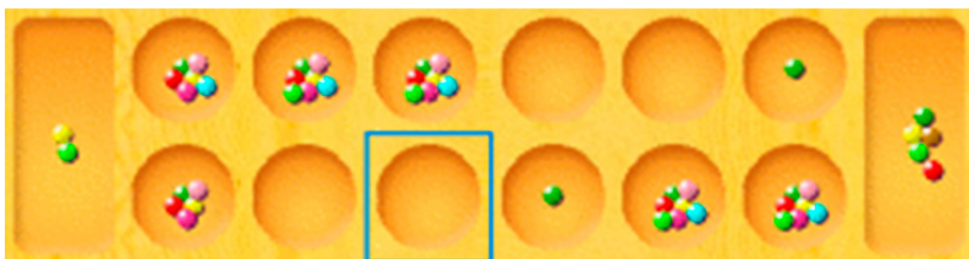
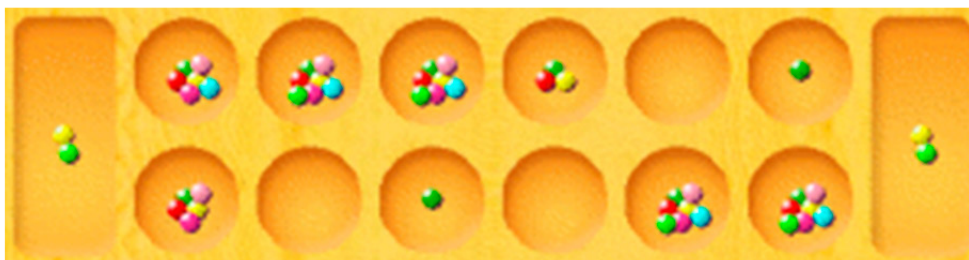


Fonte: imagem - Disponível em: <https://brinking.com/pt/GameRules?tp=103>. Acesso em: 05 out. 2020.

COMO CAPTURAR AS PEÇAS:

Se a última conta (da jogada atual) for colocada num buraco vazio (no lado do jogador), todas as contas da mesma coluna na linha adversária são capturadas e colocadas na área do jogador que fez a jogada. A figura seguinte mostra uma captura - antes e depois.

Abaixo imagens de tabuleiros do jogo Mancala mostrando como capturar as peças.



Fonte: imagens - Disponível em: <https://brinking.com/pt/GameRules?tp=103>. Acesso em: 05 out. 2020.

O jogo termina quando um dos jogadores não puder fazer a sua jogada - por não haver contas na sua fila. Quando isso ocorre, todas as contas que sobram são adicionadas ao ponto do adversário. O jogador com a maior pontuação ganha o jogo.



Regras do Jogo Mancala – Disponível em: <https://brinking.com/pt/GameRules?tp=103>. Acesso em: 05 out. 2020.

ATIVIDADE 4 – O DIA DOS JOGOS DE TABULEIRO

Etapa 1 – Oficina de Jogos de Tabuleiro

Professor, organize os estudantes para fazer uma oficina de jogos de tabuleiro. Divida-os em grupos para ensinar os jogos vivenciados para outros estudantes de outras salas.

Após o término da oficina, realize com eles uma roda de conversa. Questione-os sobre a experiência de ensinar outras pessoas a jogar?

Quais estratégias os participantes utilizaram para vencer os jogos?

Ao final, liste com os estudantes as principais estratégias para cada jogo.

Proposta de Avaliação

Ao longo dessa situação de aprendizagem, os estudantes conheceram e vivenciaram vários jogos de tabuleiro, como, por exemplo: jogo da velha triangular, jogo de damas, e alguns jogos de matrizes indígenas e africanas, como Mancala, jogo da onça, jogo da onça e o índio, seguindo as regras e identificando as principais as estratégias, esses pontos poderão ser utilizados como instrumento de avaliação.

Proposta de Recuperação

Ao final desta Situação de Aprendizagem e durante seu percurso, alguns estudantes poderão não desenvolver as habilidades previstas. Será necessário, então, revisar ou apresentar, por meio de novas metodologias, as práticas vivenciadas. Sugerimos:

- Apresentações de vídeos sobre os jogos de tabuleiro;
- Resolução de situações problema elaboradas pelo Professor;
- Pesquisa com familiares sobre os jogos de tabuleiro.

4º ANO – ENSINO FUNDAMENTAL

2º BIMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA: LUTAS - LUTAS DO CONTEXTO REGIONAL E MATRIZ INDÍGENA E AFRICANA

Caro Professor,

Iniciaremos mais um bimestre e, neste momento, é necessário que revise com a turma o contrato didático (combinados), definido no começo do ano, referente às regras de convivência que serão utilizadas nas aulas de Educação Física. As regras devem ficar visíveis tanto na sala quanto na quadra e, sempre que necessário, serem retomadas.

No início do bimestre, é importante que apresente para os estudantes o que irão aprender nas aulas de Educação Física, fazendo questionamentos referentes aos assuntos que serão abordados.

HABILIDADES

(EF04EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto regional, incluindo as de matrizes indígena e africana.

(EF04EF14) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto regional, incluindo as de matrizes indígena e africana, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.

(EF04EF15) Identificar as características das lutas do contexto regional, incluindo as de matrizes indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e demais práticas corporais.

No 3º ano, os estudantes vivenciaram diferentes experiências com as Lutas do contexto comunitário, inclusive as de matrizes indígena e africana. Agora, é o momento de ampliarem esse objeto de conhecimento, identificando e aprofundando as lutas do contexto regional e retomando novamente as de matrizes indígena e africana. Retomaremos algumas características gerais das lutas, dentre elas: enfrentamento físico direto entre pessoas, regras claramente bem estipuladas, oposição de ações entre indivíduos nas quais o foco está no corpo da outra pessoa; ações de ataque e defesa que acontecem simultaneamente e de forma imprevisível.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 – LUTAS DO CONTEXTO REGIONAL E MATRIZ INDÍGENA E AFRICANA

Professor, os estudantes já devem ter vivenciado ou conhecem algumas lutas, como karatê, judô, capoeira, boxe etc., sendo assim, iniciaremos com o levantamento do que eles já sabem sobre o assunto.

ATIVIDADE 1 – O QUE EU SEI SOBRE AS LUTAS

Etapa 1 – Descobrindo as lutas

Professor, para essa atividade é necessário utilizar imagens de lutas. Sugerimos abaixo alguns sites para a coleta de imagens:



Imagens de lutas. Disponível em: <https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/artes-marciais> . Acesso em: 05 out. 2020.

Artes Marciais. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/images/search/artes%20marciais/> . Acesso em: 05 out. 2020.



Desenhos de lutas. Disponível em: <https://br.pinterest.com/bombeiro-marcelo/desenhos-lutas/> . Acesso em: 05 out. 2020.

Separe os estudantes em grupos e apresente as imagens, solicitando-lhes que conversem entre si sobre alguns aspectos das lutas: origem, golpes, locais para a prática e vestimentas.

Após responderem, faça a socialização das respostas com a turma. Elabore com os estudantes uma tabela que traga as seguintes informações:

Exemplo:

Lutas praticadas em minha cidade/estado	Origem	Golpes	Local e vestimentas adequadas
Exemplo: Judô	Japão	Projeção e agarramento	Tatame, Kimono

Professor, se neste momento os estudantes não lembrarem ou não souberem sobre a origem, golpes e principais características, deixe esses espaços em branco para serem preenchidos depois.

Etapa 2 – Movimentos das Lutas

Professor, nesta atividade iremos propor uma atividade com elementos básicos relacionados às lutas. Será importante para a segurança dos estudantes realizar combinados antes de iniciar as vivências. Retome com eles a diferença entre lutas e brigas, assunto que já foi tratado no 3º ano, lembrando que as lutas possuem regras específicas que devem ser seguidas.

Diferenças entre Lutas e briga

Briga: Desrespeito, confusão, sem segurança, sem regras, agressividade e inimizade.

Lutas: Regras, árbitro, equipamentos de segurança, espaço apropriado, respeito ao adversário, vestimenta e técnica.

Sugestão de Atividade - Estafeta

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

Material: Placas de Tatame ou colchonetes, cones, corda, bambolês etc

Objetivo: Vence a equipe que realizar a tarefa estabelecida pelo professor.

Descrição: Formar duas filas: os participantes deverão percorrer determinada distância, realizar um movimento de lutas, que não precisa ser de uma luta específica. Deixe que os estudantes decidam livremente a escolha dos movimentos, que poderão ser: rolamentos, deslocamentos, equilíbrio, força etc. e que estão presentes em diversas lutas. Após a realização do movimento, o estudante deve retornar a sua equipe e tocar na mão do próximo da fila, para que este parta para realizar seus movimentos e assim segue, sucessivamente, até que todos tenham participado.

Texto produzido para este material.

Etapa 3 – Jogos contextualizados de Luta

Para essa atividade, os estudantes irão experimentar alguns jogos contextualizados de luta. Antes dos jogos, serão necessárias algumas orientações:

- Organize os estudantes em duplas para vivenciarem as atividades que serão propostas;
- Pontue que antes de cada confronto, todos devem fazer a saudação de respeito ao seu oponente, como cumprimentar ou inclinar o tronco para frente etc.;

Agora vamos a prática!

Cada luta pode durar de 30' a 1 min.

É importante trocar os oponentes, pois essa troca irá possibilitar que os estudantes vivenciem com diversos colegas, o que irá possibilitar diferentes tipos de movimentos corporais.

Professor, para iniciar as atividades explique aos estudantes que os jogos que irão realizar possuem alguns movimentos específicos que devem ser identificados por eles durante a prática.

Ao final de cada jogo, questione os estudantes para identificar qual o movimento que foi utilizado na prática.

1 – Jogo de percussão/toque

Esquiva

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

- Coloque os estudantes em duplas dentro de um círculo;
- Diga aos estudantes que irá dar alguns comandos: ombro, braço, mão, perna etc.;
- A partir de seu comando, o estudante deverá tentar tocar a parte do oponente que foi estipulada e não pode deixá-lo tocar na sua parte também;
- Faça intervenções de segurança se necessário.
- Após a vivência da atividade, questione os estudantes se conseguiram identificar durante a realização dos movimentos alguma luta que citaram no quadro na atividade da Etapa 1. Como exemplo, o Boxe que é uma luta que utiliza movimento de esquiva e percussão.

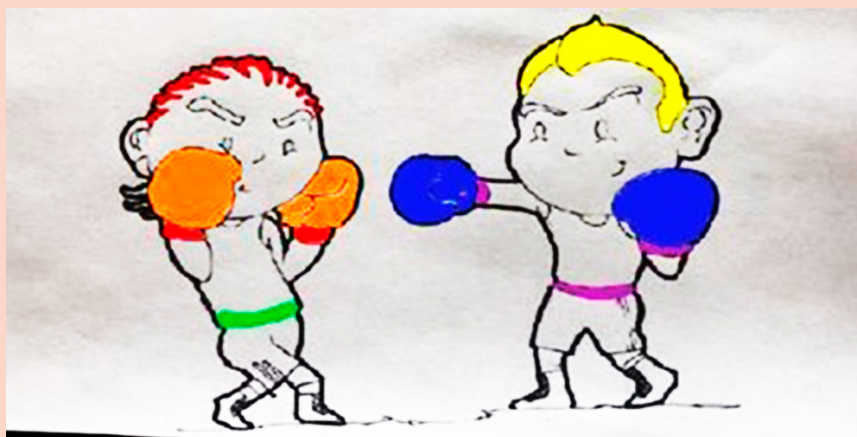


Imagem Roberto Galante – 2019

Texto elaborado para este material.

2 – Corpo a corpo – domínio

A Bola é minha, sentado ou agachado.

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

Material: bola de porte médio e leve - voleibol, borracha, futsal, basquetebol, etc.; colchonetes.

Descrição: Utilizando uma bola, dois estudantes na posição sentados e segurando ao mesmo tempo a bola com as duas mãos. Ao sinal do professor, eles irão tentar tirar a bola do adversário e reter a posse de bola.

Variação: Conforme os estudantes consigam realizar com maior facilidade, você poderá propor esta atividade na posição agachada.

Objetivo: Conquistar a bola.

Texto elaborado para este material.

A Bola é minha em pé

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

Material: bola de porte médio e leve - voleibol, borracha, futsal, basquetebol etc.; colchonetes.

Descrição: Utilizando uma bola, dois estudantes em pé, com um dos pés dentro de um bambolê ou círculo desenhado no chão, segurando ao mesmo tempo a bola com as duas mãos. Ao sinal do professor, procura-se retirar a bola dos adversários e reter a posse de bola.

Variação: Conforme os estudantes pegam a dinâmica do jogo, realize a atividade em trios. Recomenda-se primeiro que todos devem utilizar o pé direito, em outro momento todos devem utilizar o pé esquerdo.

Objetivo: Conquistar a bola.

Texto elaborado para este material.

Gangorra

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

Material: corda, placas de tatame e colchonetes.

Descrição: Estudantes sentados no chão com as pernas semiflexionadas, os pés em oposição um ao outro, segurando uma corda com as duas mãos. Ao comando do professor, os estudantes deverão puxar a corda e seu oponente até aproximar as costas no chão.

Variação: Realizar a atividade utilizando as próprias mãos em que os estudantes deverão segurar nos pulsos do oponente.

Objetivo: Vence o estudante que conseguir puxar seu oponente e aproximar ao máximo as costas no chão.

Texto elaborado para este material.

Mini sumo

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

- Organize os estudantes em duplas. Use colchonetes se possível para a segurança dos estudantes;
- Pontue que antes de cada confronto, todos devem fazer a saudação de respeito ao seu oponente;
- Ressalte novamente os procedimentos de segurança e que eles devem ser respeitados.
- Os estudantes ficam posicionados agachados (canguru) dentro de um círculo.
- Devem tentar desequilibrar ou tirar o oponente do círculo.
- O objetivo é permanecer no círculo e não tocar outra parte do corpo no chão além dos pés.

Texto elaborado para este material.

Professor, após a vivência das atividades realize uma roda de conversa:
Sugerimos algumas reflexões:

- Alguns movimentos realizados lembram alguma atividade esportiva que vocês conhecem?
Espera-se que os estudantes identifiquem as esquivas (desviar), o agarrar e o segurar, que são alguns movimentos realizados durante a prática das lutas.
- O espaço onde foram realizadas as atividades aparecem em algum esporte que vocês conhecem?
Espera-se que o estudante identifique que as atividades foram praticadas num espaço delimitado, o que ocorre nas lutas, eles podem citar ringues, tatames etc.

ATIVIDADE 2 – APRENDENDO MAIS SOBRE AS LUTAS

Etapa 1 – Lutas de domínio e lutas de percussão

Professor, é de suma importância que pontue para os estudantes que a luta é regida por regras e é uma representação do combate, com valores que remetem à cultura em que foi criada. Explique que teremos algumas práticas com o enfrentamento direto, porém será observado o quanto a turma durante as vivências consegue colocar em prática o respeito às regras e aos colegas (oponente).

Os movimentos realizados nas lutas as classificam em duas classes: lutas de percussão e lutas de domínio.

Classificação dos movimentos de lutas

Meire Grassmann Guido Estigarribia e Sueli Galante

- **As lutas de percussão** são todas aquelas modalidades nas quais os lutadores precisam tocar o adversário para conseguir pontos para vencer o combate, exemplos de lutas de percussão: boxe, taekwondo, karate, muay thai, esgrima, entre outros.
- **As lutas de domínio** são modalidades onde têm que agarrar ou puxar, derrubar ou imobilizar o adversário para vencer o combate, exemplos de lutas de domínio: judô, jiu jitsu, sumô, entre outras.
- **Existem também as lutas mistas**, em que estão envolvidas as técnicas de domínio e percussão, que tem como objetivo tocar e/ou agarrar o adversário, exemplo: MMA (mixed martial arts) que é uma modalidade que se utiliza de golpes em pé e também da técnica de chão.

Texto elaborado para este material.

Elabore com os estudantes uma tabela, pedindo que identifiquem as lutas praticadas em sua cidade e estado, se são lutas de domínio ou lutas de percussão, além de reconhecer as principais ações motoras envolvidas. Deixe a tabela visível na sala, para retomarmos posteriormente.

Lutas Contexto regional	Percussão/toque	Domínio	Ações motoras (movimentos)
Judô	Não	Sim	Agarrar, derrubar, puxar, etc

Etapa 2 – O espaço entre as lutas

Nesta etapa, abordaremos a classificação nas lutas quanto às distâncias: curta distância, média distância e longa distância. Após explicar aos estudantes, solicite que identifiquem, nas lutas que já foram citadas por eles nas etapas anteriores, a classificação delas. Como sugestão, elabore uma tabela para que eles preencham em grupos.

Classificação quanto às distâncias nas lutas

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

- **Curta distância** (domínio): o espaço entre os lutadores é quase inexistente (ex: judô etc.)
- **Média distância** (percussão/toque): existe um espaço entre os lutadores, onde o lutador faz a opção pela aproximação do adversário, procurando se aproximar ou não de acordo com sua intenção de ataque, normalmente se utilizando de socos, joelhadas, procurando não ser atingido pelo adversário (ex: boxe, Tae Kwon Do, Karatê etc.)
- **Longa distância** (utilizam objetos): estas lutas utilizam implementos (ex: esgrima, kendo, kenjutsu)

Texto elaborado para este material.

Lutas Contexto regional	Curta distância	Média distância	Longa distância
Judô	Sim	Não	Não

Etapa 3 – Mas qual a origem das lutas?

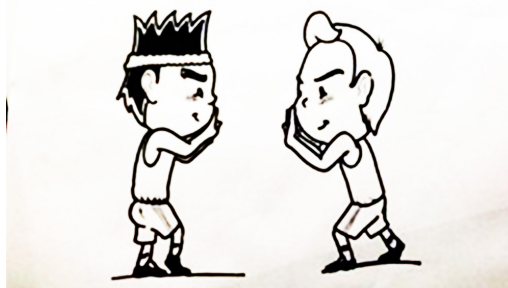


Imagem Roberto Galante – 2019

Professor, retomaremos o quadro da atividade 1, no qual os estudantes fizeram o levantamento das lutas praticadas em sua Cidade e Estado. Neste momento, trabalharemos com a origem de cada uma, buscando pontuar as influências de diferentes povos nessa prática. Organize os estudantes em grupos, solicitando que pesquisem e depois descrevam com suas palavras a origem das lutas. É importante que todas as lutas citadas na atividade 1 sejam contempladas.

Exemplo:

Luta	Origem
Exemplo: Judô	O judô é uma arte marcial esportiva. Foi criado no Japão, em 1882, pelo professor Jigoro Kano. Ao criar esta arte marcial, Kano tinha como objetivo criar uma técnica de defesa pessoal, além de desenvolver o físico, espírito e mente. Esta arte marcial chegou ao Brasil no ano de 1922 em pleno período da imigração japonesa.

ATIVIDADE 3 – LUTAS DE MATRIZES INDÍGENAS E AFRICANAS

Etapas 1 – Huka Huka

Professor, nesta etapa iremos conhecer e vivenciar lutas de matriz indígena, por isso iniciaremos com uma retomada da luta Huka-Huka de origem indígena que foi vivenciada no 3º ano. Questione os estudantes, se lembram como se luta e quais são as regras.

Relembrando Huka-Huka:

Relembrando Huka

Meire Grassmann Guido Estigarribia e Sueli Galante

A luta Huka-Huka é uma luta originalmente brasileira, mais especificamente do Estado de Mato Grosso do Sul e criada pelos povos indígenas do Xingu e dos índios Bakairi. Ela é uma luta corporal praticada pelos índios Kamayurás desde a infância e costuma ser praticada durante os festejos do Kuarp (um ritual que homenageia os mortos na cultura indígena). A luta possui regras: Um homem chefe, que é considerado o dono da luta, vai até a parte central de uma arena e escolhe os oponentes chamando-os pelo nome. Inicia-se com os praticantes frente a frente ajoelhados e agarrados entre si, girando em círculo. O objetivo é tentar derrubar o adversário ou agarrar as suas pernas. Durante toda luta, os oponentes podem levantar ou permanecer ajoelhados e não são permitidos socos, chutes ou pontapés.

Texto elaborado para este material.

Em seguida, proponha a experimentação dessa luta.

Ao final, realize uma roda de conversa refletindo com os estudantes sobre a importância do respeito ao oponente e as regras, para prezar pela segurança de todos os participantes

Sugestão para reflexão:

- Durante a prática das lutas vivenciadas alguém se machucou?

Espera-se que os estudantes respondam que não, pois todas as orientações realizadas pelo professor e as regras estabelecidas foram seguidas.

- Qual a importância das regras nas lutas?

Espera-se que os estudantes reconheçam que as regras nas lutas também auxiliam na proteção dos competidores.

- Houve respeito entre os oponentes?

Resposta pessoal.

Quais foram os combinados estabelecidos que garantiram a segurança na realização das brincadeiras?

Espera-se que o estudante aponte as orientações do professor para garantir a segurança de todos.

- O que poderia ser acrescentado?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante apresente sugestões criativas, condizentes a prática.

Etapa 2 – Dambe

No passado, esta luta foi utilizada como parte de rituais em períodos de colheitas em aldeias no interior do País onde membros de castas diferentes se enfrentam. A Dambe passou a ser praticada como treinamento base para os guerreiros em combate.

Dambe - Arte marcial Nigeriana

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

- A luta é dividida em três rounds, não há luvas para proteger dos contatos, apenas um braço que é chamado de “lança”, é envolvido por uma corda. A mão livre é chamada de “escudo”, que deve ser usada para bloquear o ataque do adversário e, também, tem o objetivo de derrubar o adversário. No Dambe, apenas a mão que está envolvida por uma corda que é chamado de “lança”, realiza golpes de percussão, enquanto a mão que está livre serve para desviar o bloqueio do oponente
- Converse com os estudantes que na luta Dambe pode-se usar os pés em algumas regiões. Sendo esta uma variação do Dambe.

Texto elaborado para este material.

Para a experimentação:

Organize os estudantes em duplas dentro de um círculo e, a partir de sua orientação, o estudante deverá tentar tocar com uma das mãos a parte do corpo do oponente determinada por você, professor. Ele também precisa se preocupar em defender a parte do corpo sugerida por você, mas a defesa precisa ser realizada com o outro braço.

Etapa 3 – Derruba o Toco

É uma luta que ocorre após a cerimônia de casamento Pataxó, na qual o noivo é desafiado pelos três melhores guerreiros da aldeia, selecionados pelo pajé.

Apresente o vídeo a seguir que fala sobre regras e atitudes de segurança.



Regras do Derruba toco – Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lfWV2b7oJAc>. Acesso em: 06 out. 2020.

Derruba toco (luta indígena)

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

- Organize os estudantes em duplas,
- Use colchonetes se possível para a segurança dos estudantes;
- Pontue que, antes de cada confronto, todos devem fazer a saudação de respeito ao seu oponente;
- Solicite aos estudantes que desloquem o oponente usando apenas as mãos e antebraços.

Etapa 4 – Briga de galo

Essa é uma Luta dos índios Manchineri da Aldeia Extrema localizada no estado do Acre.

Briga de galo

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

- Organize os estudantes em duplas.
- Use colchonetes se possível para a segurança dos estudantes;
- Pontue que, antes de cada confronto, todos devem fazer a saudação de respeito ao seu oponente;
- Desenhe um círculo no chão no qual o oponente deverá tentar tirar o outro do círculo;
- Inclinem o tronco até a linha da cintura e ficam com as mãos dadas na parte de trás da coxa, como se estivesse imitando um galo;
- Os estudantes ficam lado a lado e tentam empurrar seu oponente para fora do círculo usando somente o tronco;
- Vence a luta aquele que permanecer dentro do círculo.

Texto elaborado para este material.

Etapa 5 – Refletindo sobre os procedimentos de Segurança na prática de lutas

Professor, após a experimentação realize uma roda de conversa com os estudantes em torno das seguintes questões:

- Qual a importância das regras nas lutas?

Espera-se que os estudantes reconheçam que as regras nas lutas também auxiliam na proteção dos competidores.

- Houve respeito entre os oponentes?

Resposta pessoal. Mas espera-se que os estudantes cheguem a esse consenso uma vez que sem o outro não existe a possibilidade de se praticar.

- Quais foram os combinados estabelecidos que garantiram a segurança na realização das brincadeiras?

Espera-se que o estudante aponte as orientações do professor para garantir a segurança de todos.

- O que poderia ser acrescentado?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante apresente sugestões criativas, condizentes a prática.

Etapa 6 – Identificando as características das lutas

Professor, após a vivência das lutas de matriz indígenas e africanas, é importante que apresente aos estudantes uma tabela para que identifiquem as características das lutas vivenciadas.

Lutas	Domínio	Percussão	Curta distância	Média distância	Longa distância
Dambe	não	Sim	não	sim	não
Arranca Toco	sim	Não	sim	não	não
Briga de Galo	sim	Não	sim	não	não

ATIVIDADE 4 – CRIANDO NOSSAS LUTAS

Etapa 1 – Escolhendo a luta

Professor, nesta etapa organize os estudantes em grupos. Cada grupo irá escolher uma luta que foi vivenciada e assim, recriá-la, adaptando suas regras, movimentos etc. Cada grupo deverá estabelecer as normas e procedimentos de segurança.

Etapa 2 – Socializando as lutas recriadas

Nesta etapa, os grupos irão apresentar as lutas recriadas, destacando em suas falas quais serão as normas e procedimentos de segurança que serão utilizados para que todos realizem a atividade de forma segura.

Atente-se aos procedimentos de segurança, se não colocam em risco os colegas e, caso seja necessário, faça intervenções para que os estudantes possam fazer ajustes em suas propostas.

Etapa 3 – Experimentando as lutas recriadas

Após os ajustes feitos, agora é o momento dos estudantes experimentarem as atividades dos outros grupos. Organize as apresentações, deixando que cada grupo explique sua atividade.

Proposta de avaliação

Durante esse percurso, os estudantes participaram de discussões, analisaram as características das lutas, recriaram lutas etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação

Professor, chegamos ao final de mais uma situação de aprendizagem e, durante esse percurso, alguns estudantes ainda podem estar com dificuldade de aprender algumas habilidades. Será necessário, então, revisar ou apresentar outras situações e estratégias que poderão ser desenvolvidas.

Sugerimos:

- Apresentações de vídeos de outras lutas com discussões sobre as características das lutas, identificando suas diferenças em relação às brigas, bem como análise da postura dos oponentes antes e após os confrontos;
- Experimentação de outras lutas do contexto regional de matriz indígena e africana;
- Resolução de situações problema elaboradas pelo Professor para reflexão sobre atitudes de respeito e segurança dos praticantes.

UNIDADE TEMÁTICA – DANÇA

Professor, ao iniciar essa situação de aprendizagem, apresente aos estudantes o que se espera que aprendam ao término das atividades.

HABILIDADES

(EF04EF09) Experimentar, fruir e recriar danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.

(EF04EF10) Identificar e comparar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana.

(EF04EF12) Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças, e discutir alternativas para superá-las.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 – DANÇAS DO BRASIL E DE MATRIZES INDÍGENA E AFRICANA.

Nesta situação de aprendizagem, iremos retomar os elementos constitutivos da dança, identificando-os nas danças do Brasil, de matriz indígena e africana.

ATIVIDADE 1 – COMO EU VEJO A DANÇA?

Etapa 1 – Apreciando as danças de matrizes indígena e africana

Nesta atividade, os estudantes irão discutir sobre questões relativas ao preconceito ainda culturalmente estruturado em nossa sociedade. Para isso, eles irão apreciar alguns vídeos de danças cujas raízes são indígenas e africanas, em seguida refletir sobre alguns questionamentos.

Vamos assistir:



Lide uff. **Dança (Pontão de Cultura do Jongo).** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BSmWU7bmU-c>. Acesso em: 15 out. 2020.

Lindomar Araújo. **Entendendo a Dança Indígena.** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=20YgX5k_FQk. Acesso em: 15 out. 2020.



Etapa 2 – Refletindo sobre as danças indígenas e africanas

Após assistir aos vídeos de danças do Brasil e de matrizes Indígena e Africana, faça uma roda de conversa com os estudantes e questione-os:

- Vocês conhecem essas danças?
- Qual será a origem delas?
- Vocês gostariam de dançar essas danças?

Nesse momento, professor, deve-se estar atento, principalmente, às respostas que gerem algum grau de polêmica. Durante as respostas, espera-se que os estudantes demonstrem interesse diante das danças, mas é possível que hajam comentários destoantes desta ideia. É possível que tragam alguns pontos carregados de julgamento diante de culturas que apesar de brasileiras sejam diferentes da realidade que os cerca. É nesse momento que sua intervenção se tornará essencial para que essa situação de aprendizagem reflita sobre os preconceitos e injustiças no contexto dessas danças. Atente-se às falas dos estudantes, como: não quero dançar, associar as danças à alguma religião, ou dança é só para meninas, entre outras. Essas danças podem ter influenciado outras danças que hoje eles admiram.

Etapa 3 – Aprofundando nosso conhecimento sobre as danças indígenas e africanas

Professor, agora realize a leitura dos textos com os estudantes, podendo utilizar diferentes procedimentos de leitura, como: leitura colaborativa, ler fazendo pausas etc.

Texto 1 – A singularidade da dança indígena

A dança é um ato artístico que envolve a expressão corporal, realizada por diversos movimentos. Essa ação pode ser acompanhada por música de diferentes ritmos. Dançarinos usam esse artifício para, na maioria das vezes, realizarem apresentações em teatros, ruas, ou em outros lugares.

Ao tratar da dança indígena, entende-se que ela possui uma singularidade comparada a outras danças brasileiras ou qualquer outro estilo. Os índios realizam esse ato com o objetivo de praticar um ritual. Os intuitos são os mais variados, como: espantar maus espíritos, expulsar doenças, agradecer a colheita, a caça, marcar mudança de fase do jovem para a idade adulta, dentre outros motivos.

A dança indígena é realizada tanto pelos homens, quanto pelas mulheres. É comum que eles utilizem adereços para praticar os rituais. Os mais conhecidos são: amuletos, símbolos, instrumentos musicais, além de outros itens. A depender do objetivo do ritual, as peças podem variar.



Fonte: Educa+Brasil. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/educacao-fisica/danca-indigena>. Acesso em: 15 out. 2020.

Texto 2 – Manifestação cultural da África

As danças africanas são consideradas manifestações culturais dos povos africanos, que costumam se expressar ritualmente. A maioria dos ritmos africanos estão relacionados aos aspectos religiosos, por isso, em algumas danças, o corpo serve como uma espécie de ligação entre a terra e os mundos espirituais.

Uma característica muito peculiar das danças africanas é a maneira como os grupos se organizam para dançar. Geralmente, eles formam círculos, fileira ou semicírculos, além de valorizar a participação de toda a comunidade. Os instrumentos de percussão são objetos marcantes das danças africanas. Muitos desses movimentos são realizados para celebrar algum acontecimento importante, como: casamento, agradecimentos, rituais de passagem ou até para celebrar a morte, seguindo a cultura de cada povo.

Com relação a religiosidade, os ritmos dançados são considerados como um elemento de passagem para o mundo espiritual, onde os africanos acreditam que o participante é levado para outro local após um transe. Nas danças, nas quais há uma influência espiritual maior, existe a crença de que, dependendo do ritual, a coreografia deve ser realizada com os pés descalços a fim de promover a ligação do espírito com a Terra.



Fonte: Educa+Brasil. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/educacao-fisica/dancas-africanas>. Acesso em: 15 out. 2020.

Agora que leram os textos, em roda de conversa, questione seus estudantes sobre as similaridades e relações que essas danças possuem com as danças que eles conhecem e o porquê de serem tratadas com menos relevância ou com preconceito dentro de nossa sociedade.

Durante a conversa, faça-os refletir sobre essas questões, que, muitas vezes, essas danças são tratadas com preconceito, pelo simples fato de não nos dispor a conhecê-las. E por que estudarmos essas danças? Porque a base da nossa cultura é africana, indígena e a portuguesa. É importante conhecer os povos que influenciaram tradição e costumes brasileiros, e mesmo com toda essa mistura de etnias, ainda existem situações de injustiça e preconceito pela cultura indígena e africana. Talvez, sem elas, não teríamos uma característica tão marcante que nos identifica no mundo.

ATIVIDADE 2 – DANÇANDO DE DIFERENTES FORMAS

Etapa 1 – O que eu sei sobre a dança

Professor, realize uma roda de conversa, tendo como foco as questões:

- Qual o significado da dança pra você?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes falem o que é mexer o corpo ou se movimentar com música.

- Quais os estilos de dança que você conhece? Já dançou algum?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante mencione as vivências de dança que já tiveram anteriormente.

- Onde você assistiu a dança?

Resposta pessoal. Eles podem responder que foi na TV, escola, festas do bairro etc.

- Você sabe dançar?

Resposta pessoal. Alguns podem responder que sim, outros que não e alguns podem até falar que não gostam. Professor, atente-se a essa resposta, pois isso poderá nortear a discussão sobre preconceito na prática de dança.

Etapa 2 – Dança das bexigas

Professor, distribua bexigas aos estudantes, por exemplo, metade da turma verde e a outra metade vermelha. Coloque diferentes estilos de música para tocar e dê orientações como: “Vocês deverão mover-se no ritmo da música, tocando a bexiga para cima com a mão direita e esquerda, com a cabeça, ombros, joelhos e pé etc. Utilize diferentes partes do corpo.”

Após esse momento, siga mudando a orientação, agora em duplas com a bexiga movimente-se com a bexiga na testa, no ombro, nas costas, joelhos e pés.

Ao final realize uma roda de conversa com as seguintes questões:

- Quais os estilos de música tocaram?

Espera-se que os estudantes consigam elencar os estilos, se não conseguirem identificá-los, auxilie-os.

- Como eu sei o tipo de movimento que tem que fazer na música?

Espera-se que eles percebam que músicas rápidas são necessários movimentos rápidos e que isso tem a ver com o ritmo da música, se necessário retome o que é ritmo.

- Quando vocês andaram, vocês fizeram movimentos em quais direções?

Espera-se que os estudantes pontuem as diferentes formas de deslocamentos frente, atrás, lado etc.

Etapas 3 – Dançando com os movimentos das letras

Professor, nesta etapa será proposta a Atividade Alfabeto musical, em que cada letra do alfabeto representa um movimento. Aqui colocaremos um exemplo, mas poderá ser acrescentado outro tipo de movimento. Faça em letras grandes para que os estudantes consigam ler.

A	Levante o braço Direito
B	Levante o Braço esquerdo
C	Levante o joelho Direito
D	Levante o Joelho Esquerdo
E	Bater uma palma do lado Direito
F	Bater uma palma do lado Esquerdo
G	Realizar um giro
H	Realizar um salto
I	Agachar
J	Inicie, seguindo a sequência dos movimentos, levantar o braço direito etc.

Deixe que os estudantes aprendam os movimentos de acordo com a letra do alfabeto, inicialmente sem som. Quando eles estiverem confortáveis, coloque diferentes estilos de músicas, e solicite que tentem ajustar os movimentos ao ritmo da música.

Etapas 4 – Flecha

Agora, vamos realizar uma atividade denominada flecha. Em roda, toque diferentes ritmos de música, pedindo aos estudantes que criem movimentos de acordo com as sílabas do seu nome, exemplo Pedro (Pe-dro), tem duas sílabas, então ele deve criar dois movimentos. O estudante entra no meio da roda e faz o movimento e, ao final, ele faz um movimento como uma flecha em direção a outra pessoa que ele indica para realizar o movimento seguinte. Para incentivá-los, inicie por você, professor, e a atividade continua até todos terem apresentado seus movimentos.

Ao final, converse com os estudantes com base em alguns questionamentos:

- Na atividade Alfabeto Musical, vocês vivenciaram alguns movimentos, como saltar, levantar os joelhos e agachar. Vocês conseguem relacionar esses movimentos as alturas (alta, média e baixa) em que são realizados?

Espera-se que os estudantes consigam relacionar os movimentos realizados, identificando assim os planos em que ocorreram.

- No segundo momento, na atividade flecha, vocês criaram movimentos de acordo com as sílabas do nome, indicando a quantidade de movimentos. Quantos movimentos fizeram os estudantes que tinham duas, três e quatro sílabas no nome?

Espera-se que os estudantes consigam identificar que o número de movimentos está relacionado ao número de sílabas.

Professor, nas atividades que foram realizadas até aqui, os estudantes puderam vivenciar diferentes tipos de ritmo. É importante que eles relacionem o ritmo “lento”, “rápido” e moderado aos gêneros musicais, que identifiquem que o movimento na dança pode ser feito em diferentes direções (movimentos com deslocamento para frente, para trás e para os lados) e em diferentes níveis: movimentos no plano alto (em pé), no plano médio (abaixado, agachado) e plano baixo que são os movimentos no solo, com diferentes partes do corpo (cabeça, ombro, joelho etc.).

A atividade “flecha” serve para os estudantes perceberem que tanto a música quanto a dança necessitam estar de acordo com as marcações de tempo com base em suas batidas e pausas.

Para saber mais:

Dança Movimento e Terapia – Rudolf Laban – Disponível em:

<https://dancoterapia.wordpress.com/dancoterapeutas/rudolf-laban/>.

Acesso em: 06 out 2020.



ATIVIDADE 3 – DANÇAS DO BRASIL DE MATRIZES INDÍGENA E AFRICANA

Professor! Durante esta atividade prática, podem surgir alguns sentimentos como o de recusa e excitação. É importante que você, professor, faça a mediação desses conflitos, a partir de discussões que tenham a intenção de valorizar essas práticas como cultura e manifestações de nosso povo. Assim, se o estudante internalizar essa concepção, esses sentimentos serão minimizados, possibilitando uma melhor participação nas próximas atividades. Lembre-se de que essa mediação deve ser feita em todas as atividades.

Etapa 1

Catira ou Cateretê

Meire Grassmann Guido Estigarribia e Sueli Galante

A origem da catira remonta a heranças africanas, europeias e indígenas. Acredita-se que ela faz parte da constituição cultural do país desde o período colonial.

Supõe-se que essa dança era conhecida desde os tempos do Brasil Colônia e que o Padre José

de Anchieta teve papel importante na propagação do ritmo, tornando-o parte do rito das festas de São Gonçalo, de Nossa Senhora da Conceição e de São João, além de também ter escrito alguns versos que fizeram parte do rito.

Considerada uma das mais genuínas danças rurais brasileiras, cujo nome vem da língua tupi. Dança-se em duas filas, uma de homens outra de mulheres, que evoluem uma diante dos outros, é uma espécie de sapateado com bate-pé ao som de palmas e violas, sendo bastante conhecida nos estados de Minas Gerais, São Paulo e Goiás (onde é denominada catira).

Texto elaborado especialmente para este material.

Professor, inicie perguntando aos estudantes o que sabem sobre o cateretê (catira), lembrando que essa dança é muito praticada na região sudeste. Faça questionamentos sobre a dança e solicite-lhes que registrem no caderno tudo que sabem. Será que alguém conhece o Cateretê? O que será isso? Após a resposta dos estudantes, apresente vídeos sobre a dança Cateretê.

Sugestões de vídeos:

Apresentação Dança Folclórica – Catira I. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UJ2R7zu2uGo>. Acesso em: 28 set. 2020.



Dois com dois é quatro por os favoritos da catira. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2IZJBKXL2lc&feature=youtu.be>. Acesso em: 28 set. 2020.

Oficina dança Catira Parte 1. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RxwOnUYbrVc&t=217s>. Acesso em: 08 out. 2020.



Oficina Dança Catira Parte 2. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jKgLiQYi3b4>. Acesso em: 08 out. 2020.

Dança da Catira. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2DUD5io9ayM&t=144s>. Acesso em: 08 out. 2020.



Etapa 2 – Vem Dançar o Cateretê (Catira)

Professor, leve os estudantes para a quadra e coloque-os em círculo. Proponha algumas combinações de bater palmas e os pés respeitando a divisão rítmica (velocidade dos movimentos).

- Bater palmas duas vezes em seguida bater o pé direito duas vezes.
- Bater palmas duas vezes em seguida bater o pé esquerdo duas vezes.
- Bater palmas quatro vezes em seguida bater o pé direito uma vez e o esquerdo uma vez.
- O importante é criar um ritmo e movimentos no qual o estudante deverá seguir.
- Lembrando que é um ritmo feito com o bater palmas e bater os pés. A velocidade do ritmo também deve ser pontuada.
- Outra sugestão de combinação:
 - Bater os pés alternadamente 1,2 - 1,2
 - Bater os pés alternadamente 1,2,3,4,5,6.
 - Bater os pés alternadamente 1,2 - 1,2
 - Saltar com os dois pés e em seguida 1,2 - 1,2
- Agora você pode introduzir as mãos batendo palmas junto com os pés.

Após a realização da dança, separe os estudantes em grupos para que possam elaborar uma sequência rítmica e apresentá-la para os colegas. É importante que você circule entre os grupos durante a elaboração para possíveis intervenções quando necessário.

Ao término das apresentações, converse com os estudantes sobre os movimentos realizados e possíveis mudanças para facilitar o aprendizado e participação de todos na dança.

Realize uma roda de conversa tendo como foco a seguinte questão.

- Quais são os elementos que aparecem nesta dança?

Espera-se que os estudantes percebam esses elementos nos gestos, nos ritmos, nos planos.

Etapa 3 – E o Maracatu o que é?

Nesse primeiro momento, professor, solicite aos estudantes que pesquisem sobre a Dança.

Como proposta, separe os estudantes em grupos para que realizem uma pesquisa por estações. Cada grupo ficará um tempo determinado em cada estação e, após todos terem passado pelas estações solicite que anotem no caderno. Sugestão para as estações:

Estação 1 – Os estudantes irão ler um texto sobre o maracatu.

Estação 2 – Assistir a vídeos sobre o maracatu.

Estação 3 – Tentar realizar movimentos do maracatu.

Estação 4 – Tentar criar uma sequência de movimentos com as mãos e os pés.

Na sequência, realize socialização das anotações dos estudantes, fazendo intervenções caso seja necessário.

Texto de apoio para o professor.

A dança Maracatu é a fusão de três principais elementos operados artisticamente: a música folclórica afro-brasileira; a dramatização da dança e referência aos cultos religiosos.

Dançar Maracatu significa movimentar-se, por isso é necessário sentir, viver e experimentar aquele momento com alegria. Por se tratar de uma dança de grupos de várias etnias, é preciso desmistificar a ideia de que é inerente somente às mulheres. A dança é inerente a todo ser humano.

No passado, a dança Maracatu possuía característica altamente religiosa e, hoje, é praticada para o divertimento carnavalesco.

É uma dança folclórica de origem afro-brasileira, típica do estado de Pernambuco. Surgiu em meados do século XVIII, a partir da miscigenação musical das culturas portuguesa, indígena e africana. É uma dança de cortejo associada aos reis congos.

Atualmente, o maracatu é dividido em dois tipos: o maracatu nação e o maracatu rural, tido como o mais tradicional pelos dançarinos. Ambos possuem cortejos (desfiles) ricos e cheios de significados, além de um forte apelo pela religião do candomblé.

Todas as apresentações seguem um ritual, organizado desde as melodias compostas pelos instrumentos até o momento em que os dançarinos executam a dança. Além disso, a dança se manifesta por meio de um enredo composto por diversos personagens.

Os personagens principais são: o rei, a rainha, a dama-de-honra da rainha, a dama-de-honra do rei, o príncipe, a princesa, a dama-de-honra do ministro, o ministro, a dama-de-honra do embaixador e o embaixador.

Também são identificados durante as apresentações o duque, a duquesa, o conde, a condessa, os quatro vassalos, as quatro vassalas, os três calungas, as três damas-do-paço (responsáveis pelas calungas durante o cortejo), o porta-estandarte (porta-bandeira), o escravo, as figuras do tigre e do elefante, o guarda coroa, os batuqueiros, os caboclos e as baianas (yabás).

Dessa forma, a corte do maracatu é formada pelo casal de príncipes, duques e a figura do embaixador, que não é obrigatória. Já a realeza do maracatu, composta pelo rei e rainha, são títulos conquistados de forma hereditária, ou seja, uma tradição passada de geração em geração. O porta-bandeira é um personagem que se veste à moda de Luís XV. Na bandeira, consta o nome da agremiação e o ano em que ela foi criada.

História do Maracatu. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/maracatu>. Acesso em: 09 out. 2020.



Para saber mais:

Maracatu - Disponível em: <https://www.suapesquisa.com/folclore-brasileiro/maracatu.htm>. Acesso em: 07 out. 2020.

Etapa 4 – Apreciando o Maracatu

Professor, o objetivo desta atividade é apresentar aos estudantes o festejo e a dança do Maracatu, também conhecido como Maracatu Nação e o Maracatu Rural. Para isso, trazemos um texto de apoio ao professor e, como sugestão, selecionamos alguns vídeos que demonstrarão os movimentos da dança, os adereços dos personagens, bem com o ritmo da música que embala o festejo nas cidades de Pernambuco.

Texto de apoio ao professor.

Diferenças entre o Maracatu Nação e o Maracatu Rural:

Maracatu Nação X Maracatu Rural

O maracatu nação é típico da zona metropolitana do Recife e é o ritmo afro-brasileiro mais antigo. O batuqueiro e os instrumentos usados por ele são muito importantes nesse tipo de maracatu.

Já no maracatu rural o caboclo de lança é a figura mais importante.

O maracatu nação surge como o cortejo de uma corte imperial; no maracatu rural, o cortejo representa as brincadeiras dos trabalhadores rurais.

Além disso, há distinção nas composições dos cortejos e de seus personagens, o que diferencia ambas manifestações.



Fonte: Maracatu. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/maracatu/>.

Acesso em: 08 de out. 2020.

Vídeos Maracatu Nação:

História do Maracatu. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/maracatu>. Acesso em: 09 out. 2020.



Maracatu Nação Pernambuco Olodum Maré. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=3uZIIET-IKQ>. Acesso em: 28 set. 2020.



Vídeos Maracatu Rural:

Maracatu Rural (Viva os Brincantes). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=s5puuARM5gw&feature=emb_logo.

Acesso em: 08 out. 2020.



Saiba mais sobre o Maracatu Rural (Baque solto). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=d-o_5-KRgzQ&t=190s. Acesso em: 08 out. 2020.

Passos básicos do Maracatu – Parte 1. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oDvNhT7BhjU>. Acesso em: 08 out. 2020.



Passos básicos do Maracatu – Parte 2. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iNomRPoPSas>. Acesso em: 08 out 2020.

Após a apreciação dos vídeos, peça aos estudantes que identifiquem as diferenças entre os dois, conforme tabela a seguir:

Danças	Maracatu Nação	Maracatu Rural
Vestimenta	Os personagens se caracterizam como pessoas históricas, índios, rei, rainha, duque, príncipes e baianas.	Fitas coloridas na cabeça, gola coberta de lantejoulas e flor branca pendurada na boca.
Instrumentos Musicais	Caixas, ganzas, gonguês, taróis, tambores, trombones e cornetas.	Caixas, ganzas, gonguês, taróis, tambores, trombones e cornetas.
Personagens da dança	Dama do paço, batuqueiros, realeza, corte, porta bandeira, calunga, escravos, yabás, escravas e caboclo de pena.	Caboclo de lança.
Como é a apresentação?	É um cortejo de uma corte imperial.	Brincadeira dos trabalhadores

Etapa 5 – Confeccionando instrumentos e vestimentas do Maracatu

Professor, nesta atividade, é necessário que solicite aos estudantes, com antecedência, materiais que tenham disponíveis em casa para confecção dos instrumentos como: casca de coco, lixa, tinta, lata pequena de leite, 3 bexigas, enfeites coloridos, fita colorida, palito de churrasco, dois pedaços pequeno de espuma, elásticos de dinheiro, cola branca, tesoura e alguns grãos de feijão.

Para confecção, sugerimos alguns vídeos:



Como fazer instrumento musical para crianças. Disponível em: [https:// www.youtube.com/watch?v=zXvZceeWFrE](https://www.youtube.com/watch?v=zXvZceeWFrE). Acesso em: 17 mar. 2020.

Como Fazer: Tamborzinho de lata. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=skyt85jq15M&t=6s>. Acesso em: 28 set. 2020.



Como fazer um tambor de latinha. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=b08rB8piLAQ>. Acesso em: 08 out. 2020.

Etapa 6 – Elaboração da Coreografia Maracatu

Nesta atividade, na quadra, separe os estudantes em dois grupos para que, juntos, elaborem uma coreografia de passos de Maracatu. Eles irão definir o papel de cada participante do grupo durante a dança: dançarinos, músicos etc., utilizando como ritmo os instrumentos musicais confeccionados por eles.

Após a elaboração deverão apresentar aos colegas.

Ao final, realize uma roda de conversa tendo como base a seguinte questão:

- Quais são os elementos que aparecem nesta dança?
Espera-se que os estudantes percebam esses elementos nos gestos, nos ritmos e nos planos.

Etapa 7 – Cateretê e Maracatu – diferenças entre seus elementos

Professor, os estudantes conheceram e vivenciaram o Cateretê/Catira e o Maracatu. Nesta atividade, como sugestão de sistematização, elabore uma tabela para que eles identifiquem os elementos e diferenças dessas danças. Peça a eles que preencham a tabela individualmente, retomando os vídeos e tabelas de cada dança mencionada, se necessário, que foram utilizadas durante a situação de aprendizagem. Ao término da atividade, realize a socialização do resultado para identificar se todos entenderam sobre os elementos das danças.

Dança	Cateretê	Maracatu
Ritmos	Ritmos pautados nas Palmas, no bater dos pés e som de viola.	Instrumentos de percussão e sopro.
Gestos	Palmas, sapateado intenso contra o chão.	Movimentos gingados ritmados entre braços e pernas.
Espaços	Formações de fileiras, geralmente uma de frente à outra	Espaços livres onde podem ser construídas composições diferentes que dependem da intenção da dança.

Etapa 8 – Divulgando o maracatu

Professor, combine com os estudantes a realização de uma apresentação da coreografia do maracatu. A ideia é que a apresentação seja no ambiente escolar, onde os estudantes deverão apresentar pelos corredores, pátios e salas da escola, sem que os outros estudantes saibam, e sejam pegos de surpresa, simulando um grupo de Maracatu durante o carnaval desfilando pelas ladeiras da cidade de Olinda em Pernambuco.

Proposta de avaliação

Durante esse percurso, os estudantes realizaram pesquisas, elaboraram instrumentos musicais, participaram de discussões etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação

Professor, chegou ao final de mais uma situação de aprendizagem e durante seu percurso alguns estudantes poderão ainda não ter desenvolvido as habilidades previstas. Será necessário, então, visitar ou apresentar outras situações e estratégias que poderão ser desenvolvidas.

Sugerimos:

- Apresentações de vídeos de outras danças com discussões sobre as suas características e suas diferenças.

Experimentação de outras danças do contexto regional de matriz indígena e africana.

REFERÊNCIAS

- BRANDÃO, Toni. **Maracatu**. Ilustrações Denise Rochael. São Paulo: Studio Nobel, 2006. (Coleção Festas brasileiras).
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Arte**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Educação Física**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília : MEC/SEF, 1997.
- Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: Conhecimento de Mundo. Volume 3**. Ministério da Educação e do Desporto. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Básica**. Ministério da Educação. Brasília, 2013.
- CASCUDO, L.C. **Dicionário do folclore brasileiro**. 12.ed. São Paulo: Global, 2012.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança, e a educação**. Petrópolis: Vozes, 2010.
- Brincadeiras para crianças de todo o mundo. (Childrens play – for children from all around the world – obra em português e inglês), Unesco, Císv, Ambar, Hedding-Griffo, São Paulo, 2007.



Educação Física

5º Ano

5º ANO – ENSINO FUNDAMENTAL

1º BIMESTRE

Caro Professor,

Iniciaremos neste momento, mais um ano letivo; assim, sugerimos que elabore com a turma um contrato didático (combinados) referente às regras de convivência que serão utilizadas nas aulas de Educação Física. As regras devem ficar visíveis tanto na sala quanto na quadra e sempre que necessário serem retomadas.

No início de cada ano letivo, é importante que apresente para os estudantes o que eles irão aprender nas aulas de Educação Física. Faça questionamentos referente aos assuntos que serão abordados, como por exemplo: já conhecem; têm dúvidas; já praticaram esta atividade, entre outras.

QUADRO UNIDADES TEMÁTICAS E OBJETOS DE CONHECIMENTO

5º Ano				
	1º Bimestre	2º Bimestre	3º Bimestre	4º Bimestre
Unidade Temática e Objeto de Conhecimento	Brincadeiras e jogos: Brincadeiras e Jogos do mundo	Lutas: Lutas do contexto comunitário regional, indígena e africana	Ginásticas: Ginástica Geral	Esportes: Esportes de taco e campo, rede/parede.
	Brincadeiras e jogos: Jogos de tabuleiro	Danças: Danças do mundo	Corpo Movimento e Saúde: Capacidades Físicas	Esportes: Esporte paralímpico
	Corpo, Movimento e Saúde: Formas de Aquecimento.			Corpo Movimento e Saúde: Formas de aquecimento

UNIDADE TEMÁTICA – CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE

Nas vivências contempladas nos anos anteriores para esta Unidade Temática, os estudantes puderam ter conhecimentos básicos sobre o corpo. Para o 5º ano do Ensino Fundamental, a proposta está na utilização desses conhecimentos para reconhecer a importância do aquecimento nas práticas que envolvem as aulas de Educação Física.

HABILIDADES

(EF05EF19*) Reconhecer a importância do aquecimento para a prática das brincadeiras e jogos e dos esportes.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 – FORMAS DE AQUECIMENTO



Fonte: Pixabay – <https://pixabay.com/pt/illustrations/inclus%C3%A3o-grupo-para-deficientes-2731340/>

Professor, atente-se às adaptações curriculares que devem ser realizadas nessa situação de aprendizagem, para que os estudantes com deficiência possam ter acesso às atividades; se necessário, retome o texto introdutório deste material.

Professor, nesta **Unidade Temática**, abordaremos a importância da preparação músculo esquelética, os aspectos emocionais e de concentração precedentes à realização de alguma atividade física, compreendendo o indivíduo como ser integral, sendo tratado de forma simples e lúdica. Ressaltamos que, por se tratar de uma **unidade temática transversal** que perpassa as diversas **Unidades Temáticas** deste componente curricular, esta situação de aprendizagem poderá também ser tratada juntamente com a **Situação de Aprendizagem 2 – Brincadeiras e Jogos do Mundo**, com a intenção de fortalecer, na prática, o uso e apropriação do conhecimento durante as aulas de Educação Física.

Caso considere pertinente tratar esses dois objetos de conhecimento concomitantemente, disponibilize um tempo maior para aquecimentos nas aulas da **Situação de Aprendizagem 2**.

Ao iniciarmos uma atividade a partir do estado de repouso, nosso organismo faz uma transição para um estado de maior atividade metabólica, requerendo diversos ajustes nos órgãos e sistemas. Esta transição proporciona condições aos músculos que, por sua vez, produzirão mais energia, ajustando-os às necessidades energéticas do exercício.

Para os estudantes deste ano, dividiremos o aquecimento em dois tipos:

- **Aquecimento Geral:** Com exercícios envolvendo os grandes grupos musculares, sistemas e funções (corrida, polichinelos, *burpee*) e devem ocorrer antes do aquecimento específico.
- **Aquecimento específico:** Com exercícios leves, de forma a complementar o aquecimento geral, mobiliza grupos musculares e movimentos específicos da modalidade envolvida (exercícios de ombro para o handebol, basquetebol, voleibol, ginástica rítmica etc; alongamentos na região do tornozelo para o futsal, handebol, haquetebol, voleibol, ginástica rítmica etc).

ATIVIDADE 1 – AQUECENDO PARA COMEÇAR!!

Etapa 1 – Descobrindo na prática

Para esta atividade, selecione uma brincadeira e jogo que já seja de conhecimento dos estudantes e que possua um gesto técnico bastante expressivo (queimada, pula-cela, pular corda, barra-manteiga etc.). Comunique a turma que será realizada determinada brincadeira e jogo. Entretanto, ainda não informe que será feito um aquecimento, a ideia é causar certo desconforto visto que a expectativa dos estudantes está focada em separar as equipes, entre outros.

Obs. Antes de iniciar o aquecimento, verifique com os estudantes se estão transpirando, como está o ritmo respiratório e a frequência cardíaca para que, após o aquecimento, essas questões sejam retomadas, possibilitando a reflexão desses aspectos.

- Forme um círculo e peça que os estudantes repitam seus movimentos.
- Utilize algum aquecimento geral (corridas leves, polichinelos, subir escadas etc.).

Depois, utilize algum aquecimento específico para a atividade em questão, com movimentos leves e reduzidos, reproduzindo os movimentos geralmente utilizados na brincadeira e jogo. Caso os estudantes ainda não percebam que se trata de um aquecimento, abra contagem de 10 segundos para cada exercício e, se mesmo assim, não houver questionamentos, informe-os de que se trata de aquecimento (**aproveite para retomar as questões referente às mudanças corporais no aquecimento**) e faça questões norteadoras para verificar o grau de conhecimentos do grupo sobre esta temática. Veja alguns exemplos:

- Alguém sabe o que os jogadores de futebol ou atletas de outras modalidades esportivas fazem no campo antes do início das partidas?

Resposta pessoal do estudante. Espera-se que o estudante identifique que os jogadores realizam alongamento e aquecimento antes do início das partidas.

- O que será que, geralmente, os atletas fazem quando terminam a partida?

Resposta pessoal do estudante.

- Alguém já viu como eles fazem isso? Como pode ser feito um aquecimento?

Resposta pessoal do estudante. Espera-se que os estudantes identifiquem o alongamento, trotes, chutes na bola etc..

Por fim, pergunte aos estudantes sobre o motivo de realizar o aquecimento com movimentos parecidos com o gesto técnico característico do jogo escolhido. Tudo bem se os estudantes ainda não relacionaram a ação de aquecer com os movimentos mais utilizados no jogo, esta resposta lhes dará subsídios para a próxima atividade.

Finalizando a atividade, realize a brincadeira e jogo escolhido.

Para a próxima aula, solicite uma pesquisa sobre aquecimento e alongamento nas atividades físicas, com exemplos de exercícios. Acrescente algum outro ponto específico para a turma, caso considere relevante. Peça que seja entregue impresso ou anotado no caderno de cada estudante; solicite, também, que anotem o nome dos sites, livros, ou quaisquer outros meios utilizados para realizar a pesquisa. Os dados obtidos na pesquisa serão utilizados na etapa 3.

Etapa 2 – Aquecendo e relaxando o esqueleto!

Utilizando alguma brincadeira e jogo já conhecido, proponha aos estudantes que reflitam sobre as ações do jogo em questão. Quais movimentos realizam durante o jogo, que movimento farão ao atacar ou defender etc.

Separe a turma em grupos, sendo que cada grupo ficará responsável em propor um exercício de aquecimento para uma parte do corpo específica (exemplo: grupo dos membros inferiores, superiores, tronco, pescoço etc.). Caso seja necessário, retome, com os estudantes, conhecimentos sobre o corpo. Faça a mediação nos grupos para que os movimentos sejam de caráter leve e com amplitude reduzida, mantendo conexão com a atividade a ser praticada, podendo sugerir ideias, caso seja necessário.

Apresentação dos grupos

Primeiramente, forme uma roda e conduza algum aquecimento geral; depois, cada grupo, irá explicar a parte do corpo envolvida e realizará com toda a turma um movimento de alongamento, e assim, sucessivamente, até que todos os grupos se apresentem.

Finalize a atividade, realizando a brincadeira e jogo escolhido. Observamos que esta atividade pode ser tratada no momento em que os estudantes estiverem experimentando **os jogos pelo mundo**, caso julgue interessante.

Etapa 3 – Aquecer é importante a todos

Para esta atividade, **retome a pesquisa** realizada pelos estudantes na **Etapa 1**.

Com as pesquisas em mãos, sugira a socialização delas e, na medida em que vão surgindo respostas semelhantes, procure sintetizá-las para que os estudantes tenham um acervo palpável. Após a socialização, separe a turma em grupos para confeccionar cartazes com o objetivo de ilustrar a importância do aquecimento e alongamento aos demais estudantes e funcionários da escola. Neste momento, para auxiliar na produção do cartaz, cabe retomar o percurso realizado até então, incluindo as atividades práticas.

Proposta de Avaliação

Durante este percurso, os estudantes participaram de discussões, realizaram pesquisa, criaram atividades para realizar o alongamento e aquecimento etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem. É necessário que você verifique se os estudantes conseguiram aprender as habilidades previstas. Observe isso através das produções e vivências práticas. Caso alguns estejam com dificuldade, reveja esse percurso, trazendo vídeos, textos etc. O importante é que diversifique a forma de abordagem, mesmo em se tratando do mesmo assunto.

UNIDADE TEMÁTICA – BRINCADEIRAS E JOGOS

Neste momento, abordaremos a **Unidade Temática: Brincadeiras e Jogos**. Por meio das atividades propostas espera-se que os estudantes possam experimentar e recriar os jogos do mundo, além de explorar os jogos de tabuleiro.

Pretende-se que as estratégias sugeridas proporcionem novas experiências, explorem as práticas corporais, permitindo novos sentidos e significados, possibilitando ao estudante a oportunidade de experimentar, apreciar, identificar, comparar, criar, recriar, discutir, conhecer e reconhecer novas formas de se movimentar, ressignificando assim suas experiências.

HABILIDADES

(EF05EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos do mundo, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.

(EF05EF04) Experimentar e recriar individual e coletivamente, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos do mundo.

Professor, partindo das vivências no eixo familiar e comunitário, somados ao que já foi trabalhado nos anos anteriores, onde os estudantes tiveram a oportunidade de experimentar e recriar brincadeiras e jogos do contexto comunitário e regional, incluindo os de matriz indígena e africana, chegou o momento de ampliar esse repertório, explorando novas práticas corporais através de brincadeiras e jogos do mundo.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 – BRINCADEIRAS E JOGOS DO MUNDO

Nesta **situação de Aprendizagem**, vamos experimentar e recriar algumas **Brincadeiras e Jogos** que estão presentes no mundo. Abordaremos as semelhanças e diferenças no modo de jogar, observando que podem ocorrer mudanças nas regras, de acordo com as especificidades e peculiaridades regionais e aspectos culturais de alguns países.

Propomos atividades que auxiliem a ampliação do repertório das **Brincadeiras e Jogos** já conhecidos pelos estudantes, oportunizando aprendizagens que vão além dos muros da escola.

A cultura do Brasil é vasta e diversa, nossos hábitos culturais recebem influências de diversos povos, como: indígenas, africanos, portugueses, espanhóis, italianos, entre outros. Esses povos mantêm suas tradições e culturas realizando feiras, festas, festivais típicos de suas cidades ou estados de origem. No estado de São Paulo, temos muitos imigrantes de diferentes nações e, por consequência, muitas brincadeiras e jogos que estão no dia a dia dos estudantes são de origem estrangeira, como por exemplo, a amarelinha. Acredita-se que a amarelinha teria sido inventada pelos romanos, já que gravuras mostram crianças brincando de amarelinha nos pavilhões de mármore nas vias da Roma antiga.

Professor, sugerimos que trabalhe o país de origem das **Brincadeiras e jogos**, resgatando suas tradições, diferentes regras e características, ampliando e construindo maior sentido e significado para os estudantes. Salientamos que, durante essa **Situação de Aprendizagem**, apresentaremos várias **Brincadeiras e jogos do mundo**. Organize-se conforme o número de aulas.

ATIVIDADE 1 – RESGATANDO AS MEMÓRIAS...

Professor, antes de iniciarmos uma viagem pelas **Brincadeiras e jogos do mundo**, vamos fazer uma sondagem para verificar o que os estudantes já sabem sobre o tema e quais **brincadeiras e**

jogos já experimentaram na escola e fora dela. Retome com eles as **Brincadeiras e jogos** de origem indígena e africana, já vivenciadas em anos anteriores.

O Brasil é um país com muitos imigrantes, isso o torna muito rico culturalmente. Aproveite este momento para verificar se entre os estudantes há alguém que gostaria de compartilhar suas experiências culturais ou mesmo fazer um resgate cultural, conversando com seus familiares para, posteriormente, apresentar aos colegas.

Etapa 1 – Quais são as brincadeiras e jogos que os estudantes conhecem?

Sugerimos que monte um painel, cartaz ou mesmo anote na lousa, as Brincadeiras e jogos conhecidos pelos estudantes. Propomos alguns questionamentos para estimular e nortear a criação do painel:

- Quais as brincadeiras e jogos de que você já participou?
Espera-se que os estudantes identifiquem as brincadeiras e jogos já realizados na escola e fora dela, como por exemplo, pega -pega, rouba bandeira, vivo ou morto, corre cotia, entre outras.
- Onde você aprendeu essa brincadeira ou jogo?
Espera-se que o estudante consiga identificar os locais onde aprendeu as diferentes brincadeiras e jogos, como: escola, casa, rua, condomínio entre outros.
- Você se lembra de alguma brincadeira ou jogo que seja de origem indígena ou africana?
Resposta pessoal do estudante.
- Conhece alguma brincadeira ou jogo típico de outro país?
Resposta pessoal do estudante.
- Quais as brincadeiras e jogos que gostaria de experimentar?
Resposta pessoal do estudante.

Etapa 2 – Qual a origem das brincadeiras e Jogos

Professor, partindo das brincadeiras e jogos, apontadas na etapa anterior, é o momento de refletir sobre elas, relacionando com atividades já experimentadas em anos anteriores, dentro e fora da escola.

Sugerimos algumas questões para nortear esta reflexão:

- Qual a origem destas brincadeiras e jogos já experimentados por vocês?
Espera-se que os estudantes consigam identificar a origem das brincadeiras e jogos, apontadas por eles ou pela turma (brincadeira de Portugal, brincadeira indígena, brincadeira espanhola etc).
- Será que estas brincadeiras e jogos acontecem da mesma forma em todos os lugares (cidade, estado, país)?

Espera-se que os estudantes consigam perceber as variações que podem ocorrer tanto no modo de brincar, como nas regras e nomes utilizados nas brincadeiras e jogos. Que isso acontece não só entre países, mas entre cidades e estados. Caso tenha algum estudante na turma que seja de outra cidade, estado ou país, peça que relate sua experiência na prática de determinadas brincadeiras e jogos apontadas pelos colegas.

- Você conhece uma maneira diferente de realizar alguma destas brincadeiras e jogos apontadas pela turma? Qual?
Resposta pessoal do estudante.

Etapa 3 – Vamos brincar e jogar?

Após a reflexão, a turma deve escolher algumas brincadeiras e jogos para praticar. Neste momento, incentive os estudantes a recriar regras, para as brincadeiras e jogos que estão sendo experimentadas.

Caso algum estudante conheça uma forma ou regra diferente para a brincadeira e jogo que estão experimentando, proponha que realizem essas variações na atividade.

ATIVIDADE 2 – VIAJANDO PELO MUNDO...

Professor, inicie conversando com os estudantes sobre como estão organizados os países; para isso, sugerimos utilizar o mapa-múndi.

Leia com os estudantes o texto a seguir:

Continentes do Mundo

Os continentes do mundo são grandes faixas de terra cercadas por água, onde é possível encontrar diversas formas de vida, vegetação e clima. No total, são seis: América, Europa, Ásia, África, Oceania e Antártida.

Características dos continentes do mundo

Ásia - É o continente do mundo de maior território, sua área total é de quase 45 milhões de km². Por causa da sua grande extensão, o continente tem onze fusos horários. A população da Ásia está estimada em 4,463 bilhões de pessoas. A Ásia tem 50 países.

América - Com área total de 42.550.000 km², o continente Americano é um dos grandes continentes do mundo. Esse continente é subdividido em três: América do Norte, América do Sul e América Central. A população total é estimada em 1,002 bilhões de habitantes. A América tem 36 países. Alguns países desse continente formam o bloco econômico chamado de Mercosul – Mercado Comum do Sul.

África - A África possui a maior quantidade de etnias do planeta Terra. A extensão territorial do continente africano é de 30.370.000 km² e sua população é de aproximadamente 1,216 bilhões de habitantes. A África tem 54 países

Antártida (Antártica) - A Antártida é o quarto maior continente do mundo em extensão territorial. Sua área é de 14 milhões de km², dividida entre vários países do mundo, que fazem pesquisas e estudos científicos.

Europa - É um dos maiores continentes do mundo. Esse continente tem uma grande importância política. Seu território é de 10.180.000 km² e sua população é de aproximadamente de 800 milhões de habitantes. A Europa possui 50 países

Oceania - O maior país desse continente é a Austrália. Esse país ocupa quase 90% da Oceania. Sua extensão territorial é de 8.526.000 km. A Oceania possui 14 países e mais de 10 mil ilhas. |



Fonte: Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/geografia/continentes-do-mundo>. Acesso em: 23 set. 2020.

Após a leitura, utilizando um Mapa-múndi, peça que os estudantes localizem:

- O continente em que nosso país está inserido;
- O Brasil no mapa;
- O continente e o país de algum familiar ou conhecido de outra nacionalidade;
- Caso algum estudante conheça alguma brincadeira e jogo típica de outro país, peça que localize no mapa o país de origem.

Neste momento, é importante informar aos estudantes que muitas brincadeiras e jogos são realizadas em vários países, porém em cada um deles pode ocorrer variação nas regras, mesmo a dinâmica do jogo sendo muito parecida.

Etapa 1 – Experimentando brincadeiras e jogos do mundo!

Este é o momento de experimentar as diferentes práticas sugeridas neste material. Fique atento!

Sempre que algum estudante perceber alguma semelhança ou diferença na regra, no nome, na forma de brincar e jogar, sugira que a turma realize a variação da atividade; neste caso, o estudante pode explicar brevemente como aprendeu a brincadeira e jogo e qual(is) é(são) a(s) principal(ais) diferença(s) e semelhança(s) com a atividade proposta.

Brincadeira e jogo: Pega pega Rugby

Popular na Austrália

Material: uma bola ou bexiga (pode ser qualquer bola)

Modo de jogar: O professor deve escolher um estudante que será o pegador, este deverá correr com a bola ou bexiga nas mãos. Os demais estudantes devem estar espalhados pelo espaço. Ao sinal do professor, o pegador deverá tentar encostar a bola ou bexiga nas costas dos colegas que estão espalhados, tentando fugir.

Sempre que o pegador conseguir encostar a bola ou bexiga nas costas de algum estudante, este deverá parar no local e afastar as pernas para que outro estudante, que está livre o salve; para isso, deve passar por baixo da perna de quem foi pego, conforme imagem.

Esta brincadeira lembra “estátua, pega pega americano, pega pega gelinho, entre outras”

Brincadeira e jogo: Daruma-san ga koronda**Popular no Japão** – (o boneco Daruma tropeçou)

O boneco Daruma, para os japoneses, é um amuleto que simboliza sorte e perseverança. É vendido com os olhos em branco, para que o dono do boneco possa pintá-los conforme faça seus pedidos e quando, estes, são atendidos.

Material: pode adaptar o boneco com uma bola ou bexiga.

Modo de jogar: Para realização desta brincadeira, são necessário pelo menos três estudantes. Esta é uma das brincadeiras e jogos mais populares do Japão.

Uma pessoa deve se tornar o daruma, deve ficar em uma ponta e de costas, deve dizer Darumasan Ga Koronda! Enquanto grita a frase, os outros devem correr em sua direção. Assim que estiver ao final da frase, a pessoa deve se virar para olhar os demais colegas e estes devem parar conforme a imagem.

Se o Daruma perceber que alguém se mexeu, deve apontar e essa pessoa deve voltar à posição inicial. O objetivo é se aproximar do Daruma cada vez mais, até tocá-lo. Quando isso acontecer, a pessoa deve tomar o lugar do Daruma e iniciar a brincadeira novamente.

Curiosidade: O Daruma san deve ser ganhado, jamais comprado pela pessoa que deseja fazer o pedido. Existe uma lenda que diz: a pessoa que receber, deve pintar o olho esquerdo, fazendo um pedido e quando for concedido, deve pintar o olho direito. O pedido pode ser escrito no verso do boneco, onde se situaria o coração. Esta brincadeira e jogo lembra “guarda do museu, estátua”, com algumas variações “stop, que horas são, seu lobo”



Fonte: Disponível em: <https://coisasdojapao.com/2020/03/4-brincadeiras-japonesas-divertidas-para-ajudar-a-passar-o-tempo/>. Acesso em: 29 set. 2020.

Brincadeira e Jogo: Janken pon Popular no Japão

Material: não necessita de material

Modo de jogar: Organizados em duplas, um de frente para o outro, devem realizar a disputa, escolhendo ao mesmo tempo uma das opções: **I guu, I choki ou I paa**. A brincadeira japonesa clássica: pedra, papel e tesoura. **I guu** é pedra, **I choki** é tesoura e **I paa** é papel. Pedra ganha de tesoura, tesoura ganha de papel e papel ganha de pedra. Se houver empate é só dizer **I aiko de sho** e todos devem mostrar suas escolhas novamente e ao mesmo tempo, com apenas uma mão.



Fonte: Disponível em: <https://coisasdojapao.com/2020/03/4-brincadeiras-japonesas-divertidas-para-ajudar-a-passar-o-tempo/>. Acesso em: 29 set. 2020.

Brincadeira e Jogo: Ciranda Popular em Portugal

Material: não necessita de material

Modo de jogar: Ciranda, a famosa dança infantil, de roda, conhecida em todo o Brasil, teve origem em Portugal, onde era um bailado de adultos. A dança semelhante a ela é o fandango, baile rural praticado até meados do século XX, no interior do Rio de Janeiro (Parati) e São Paulo, em que homens e mulheres formavam rodas concêntricas, homens por dentro e mulheres por fora. Os versos que abrem a ciranda infantil são conhecidíssimos ainda hoje: “Ciranda, cirandinha/ Vamos todos cirandar/ Vamos dar meia volta/ Volta e meia vamos dar”. De resto, há variações regionais que os complementam como “O anel que tu me deste/ Era vidro e se quebrou./ O amor que tu me tinhas/ Era pouco e se acabou”...



Fonte: Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/disciplinas/cultura-brasileira/jogos-e-brincadeiras-origens-das-diversoes-das-criancas-brasileiras.htm>. Acesso em: 29 set.

2020.

Atenção: Professor, outras brincadeiras e jogos de outros países podem ser realizadas; aqui apresentamos algumas sugestões. Caso algum estudante da turma conheça alguma brincadeira e jogo de outro país, pode apresentar aos colegas e realizar a prática neste momento.

Etapa 2 – Conversando sobre brincadeiras e jogos do mundo

Após a experimentação das atividades, sugerimos uma roda de conversa na própria quadra ou espaço utilizado para a realização da prática. Propomos algumas questões para nortear essa conversa:

- Quais brincadeiras e jogos vocês conhecem que se parecem com essas que foram experimentadas?
Resposta pessoal do estudante.
- O que achou das brincadeiras e jogos?
Resposta pessoal do estudante.
- Você conhecia a origem delas?
Resposta pessoal do estudante.
- Qual (is) as principais diferenças que você percebeu ao experimentar as brincadeiras e jogos propostos por seu professor?
Resposta pessoal do estudante.

Etapa 3 – Descobrindo outras brincadeiras e jogos do mundo

Professor, após experimentar algumas brincadeiras e jogos, chegou o momento dos estudantes realizarem uma pesquisa. Para isso, podem entrevistar seus familiares, amigos, pesquisar na internet ou em livros sobre as Brincadeiras e Jogos do Mundo.

Para guiar a pesquisa, sugerimos o roteiro a seguir:

Brincadeiras e Jogos do Mundo

Nome da brincadeira e jogo:

País de origem:

Modo de jogar:

Principais regras:

Fonte de pesquisa: (entrevista com familiar, internet, livros etc.)

Faça um desenho ou utilize uma imagem que representa a Brincadeira e jogo escolhido.

Ao se propor que os estudantes realizem uma pesquisa, todo estudo irá girar em torno de um só objetivo: ampliar os conhecimentos acerca das **Brincadeiras e jogos do Mundo**. Oriente os estudantes que irão compartilhar o resultado do que foi pesquisado com os demais colegas e, para isso, podem utilizar diferentes recursos como, por exemplo: desenhos, cartazes, vídeos etc.

É importante organizar as apresentações de maneira que os estudantes possam, além de apresentar sua pesquisa, realizar a vivência da brincadeira e jogo pesquisado com os colegas. Organize as experimentações de forma a contemplar um maior número de brincadeiras e jogos.

Etapa 4 – Recriar coletivamente!

Professor, este é o momento de estimular a criatividade dos estudantes. Proponha à turma que recrie uma das brincadeiras e jogos já experimentadas. Eles podem escolher entre as práticas propostas por você ou as práticas apresentadas pelos colegas.

Para isso, sugerimos montar um painel com o nome de todas as atividades realizadas pelos estudantes. Este painel facilitará no momento de escolha da atividade que os estudantes irão recriar.

Para realização desta atividade, você poderá organizar os estudantes em pequenos grupos.

Para iniciar, sugerimos recriar uma das atividades escolhidas pelos estudantes coletivamente, seguindo o roteiro a seguir:

Roteiro de Recriação de Brincadeiras e Jogos
Brincadeiras e jogos: (coloque aqui o nome original da Brincadeira e jogo que será recriada)
Nome da brincadeira e jogo: (coloque o nome da brincadeira/jogo – você pode utilizar um nome já conhecido ou criar um novo nome)
Materiais necessários: (anote aqui todo material que irá precisar para a realização da atividade)
Modo de jogar: (aqui é importante que o estudante reflita sobre quais adaptações serão necessárias para que a brincadeira e jogo seja realizada por todos.) • Escreva como se inicia o jogo; • Número de participantes necessários; • Objetivo do jogo; • As regras.

Ao final, os estudantes, em grupos, irão escolher uma brincadeira e jogo e recriá-la; peça para os estudantes anotarem as adaptações que serão realizadas, conforme modelo anterior.

Etapa 5 – Experimentando a “brincadeira e jogo” que recriaram!!!!

Professor, chegou o momento dos estudantes experimentarem a brincadeira e jogo com as adaptações sugeridas por eles.

Em seguida à experimentação, realize uma roda de conversa, tendo como base as seguintes questões:

- Como foi recriar uma brincadeira e jogo?
Espera-se que o estudante consiga relatar suas sensações e sentimentos ao recriar a atividade.
- Ficou legal ou poderia melhorar algo?
Resposta pessoal do estudante.
- Como saber se meus colegas gostaram da brincadeira e jogo que eu (meu grupo) recriou?
Resposta pessoal do estudante.
- Qual a brincadeira recriada de que mais gostei?
Resposta pessoal do estudante.

ATIVIDADE 3 – UMA VOLTA AO MUNDO: CONTINENTE AMERICANO!!!!!!

Professor, neste momento vamos falar sobre os países localizados no Continente Americano. Você pode utilizar um mapa, destacando o Continente Americano.

É importante que os estudantes consigam perceber quais os países fazem parte deste continente. Isso irá auxiliar na identificação das atividades que serão realizadas.

Apresentamos, a seguir, algumas sugestões de brincadeira e jogos populares de diferentes países localizados neste Continente.

Vamos começar!

Professor, as atividades a seguir, trazem uma sugestão de sondagem para cada brincadeira e jogo, a ser realizada. Reforçamos que outras formas de sondagem podem ser utilizadas, como por exemplo, uso de imagens, músicas típicas, atletas, esportes mais praticados, comidas típicas, roupas, filmes, artista etc; o importante é que o estudante seja capaz de identificar o país que está sendo apresentado, relacionando com seus conhecimentos e ampliando seu repertório. Sugerimos também montar um painel com as atividades que estão sendo realizadas. Ele poderá ser utilizado na Situação de Aprendizagem 3 deste material.

Etapa 1 – Conhecendo a Argentina!

Vamos iniciar por um dos países que faz fronteira com o nosso país: a Argentina.

Realize uma breve sondagem sobre o que os estudantes já sabem sobre esse país. Para tanto, antes de iniciar a atividade no local escolhido para a prática, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Argentina?
Resposta pessoal do estudante.

- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?
Resposta pessoal do estudante. Professor, sugerimos que apresente imagens de atletas para auxiliar os estudantes.
- Conhece alguma brincadeira e jogo típica deste país?
Resposta pessoal do estudante.

Após essa atividade, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Brincadeira e jogo: As estátuas Populares na Argentina!!!

Materiais: apito ou músicas e aparelho de som

Modo de jogar: Escolha dois estudantes para iniciar a brincadeira, um faz o papel de vendedor e o outro de comprador das estátuas. Explique que os demais estudantes devem circular livremente pelo espaço. Ao sinal do apito ou quando a música parar, deverão fazer a pose se transformando em estátuas que serão vendidas. Explique que essas estátuas precisam representar algo, pois serão ativadas. Quem ativa as estátuas, é o vendedor, fazendo o movimento, como se lhe desse corda. Ao dar a corda, as estátuas ganham movimento, emitindo som que tem a ver com a estátua que escolheu. O jogo segue com o vendedor ativando e desativando as estátuas que devem ficar imóveis na última posição que estavam. Assim o comprador escolhe a estátua que deseja comprar. Quando o comprador escolhe uma estátua, ambos trocam de lugar (comprador vira estátua e estátua vira comprador).

Atenção: o vendedor só poderá ativar duas estátuas para cada comprador.

Exemplo: se alguém faz estátua de um gato na posição de quadrúpede, quando for ativado, ele começa a andar e miar ou se alguém faz a estátua de chute ao gol, ele pode finalizar o chute e gritar gol!!

Brincadeira e jogo: Ponerle la cola al chancho (Colocar a cauda do porco)

Materiais: uma mesa, tabuleiro ou cartolina

Modo de jogar: Em um tabuleiro, mesa ou cartolina, desenhe um porquinho sem o rabinho. Desenhe um rabinho de porco em uma cartolina à parte. Um estudante de cada vez, com os olhos vendados, deve tentar colocar o rabinho no lugar certo do porco. Vence o jogo quem chegar o mais próximo possível.

Atenção: os estudantes podem ser divididos em equipes, e a equipe pode orientar o colega que está com os olhos vendados, direcionando (esquerda, direita, frente etc) para que acerte o rabinho do porquinho. Nesse caso, a pontuação pode ser dada à equipe que for mais rápida, ou àquela na qual mais estudantes acertarem o rabinho do porquinho.

Ambas as brincadeiras e algumas outras podem ser acessadas em:



Fonte: Disponível em: <http://raquel-pedagoga.blogspot.com/2011/10/brincadeiras-da-argentina.html>. Acesso em: 29 set. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática corporal, lançando algumas perguntas:

- Quais foram as principais dificuldades na realização das atividades?
Resposta pessoal do estudante.
- Você mudaria algo na brincadeira e jogo? O quê?
Resposta pessoal do estudante. Professor, incentive os estudantes a criarem adaptações para as atividades experimentadas, pensando no espaço utilizado para a prática, possíveis alterações nas regras e adaptações para que a atividade permita a participação de toda a turma.

Etapa 2 – Próxima parada: Colômbia!!!

Professor, agora partimos para a Colômbia. Realize uma breve sondagem sobre o que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Colômbia?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode apresentar aos estudantes imagens deste país.

- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?
Resposta pessoal do estudante. Professor, sugerimos que apresente imagens de atletas para auxiliar os estudantes.
- Conhece alguma brincadeira e jogo típicos deste país?
Resposta pessoal do estudante. Professor, você pode apresentar aos estudantes uma lista de brincadeiras e jogos típicos deste país, isso poderá auxiliar a atividade, pois muitas vezes, o estudante conhece a brincadeira e jogo, mas não sabe a sua origem.

Após essa atividade, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Brincadeira e jogo: Yermis (jermis)

Materiais: 10 a 12 tampinhas de refrigerantes de garrafas de vidro, tacos/bastões e bola de borracha, tênis ou bola de meia.

Modo de jogar: Organizado em duas equipes, geralmente entre 5 a 10 jogadores para cada equipe (pode adaptar colocando mais jogadores). O espaço em que os jogadores podem correr deve ser demarcado. Faça uma torre com as tampinhas de refrigerante, esse é o ponto principal do jogo. A equipe atacante, com a posse da bola, tenta derrubar a torre de tampinhas, arremessando a bola (rolando no chão), é necessário ir passando a bola pelos integrantes da equipe até derrubar a torre. Todos da equipe tentam derrubá-la; caso não derrubem, troca-se a posição. (o ataque vira defesa e a defesa vira ataque, tentando derrubar a torre de tampinhas para iniciar o jogo). Caso o ataque consiga derrubar a torre, deve pegar a bola e tentar queimar a equipe defensiva, que estará com bastões ou tacos e poderá utilizá-los para rebater a bola, como forma de proteção. Caso o jogador seja queimado, deve deixar o campo.

Quando a torre for derrubada, a equipe que está no **ataque**, deve impedir a equipe adversária de reconstruir a torre de tampinhas.

Já a **equipe defensiva** precisa utilizar estratégias para se proteger e cumprir a missão (reconstruir a torre). Assim que a torre é reconstruída, deve-se gritar Yermis, marcando um ponto para a equipe, recomeçando o jogo.

Caso não consiga cumprir a missão porque a equipe foi queimada, trocam-se as posições.



Sugerimos um link de vídeo para auxiliar no entendimento da dinâmica do jogo (em castelhano): Empelotados – Canal 13 – Juegos autóctonos – yermis. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Zv4y4URwTZk>. Acesso em: 25 set. 2020.



Fonte: <https://maestrovirtuale.com/20-jogos-tradicionais-da-colombia-muito-divertidos/>. Acesso em: 25 out. 2020.

Brincadeira e jogo: Pare**Materiais:** bola

Modo de jogar: Um estudante joga a bola para o alto e grita o nome de uma outra criança, que deverá pegar a bola. Se ela pegar, repete-se a dinâmica. Caso não pegue a bola, todos devem correr e, assim que o estudante pegar a bola, ela deve gritar: **“PARE”**. O que obriga todos a pararem. A criança com a bola dá três longos passos em direção ao mais próximo e atira a bola nele.



Fonte: Disponível em: <https://g1.globo.com/como-sera/noticia/2019/08/03/aprenda-brincadeiras-de-diferentes-partes-do-mundo.ghtml>. Acesso em: 29 set. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática corporal, lançando algumas perguntas:

- Quais foram as principais dificuldades na realização das atividades e o que você mudaria na brincadeira e jogo?
Resposta pessoal do estudante.
- Você conhece alguma brincadeira e jogo parecida com estas experimentadas? Quais são as semelhanças e diferenças entre elas?
Resposta pessoal do estudante.

Etapa 3 – Desembarcando nos Estados Unidos (EUA)!

Professor, agora partimos para os Estados Unidos. Realize uma breve sondagem sobre o que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Estados Unidos?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem, pode utilizar músicas, imagens de atletas, filmes, parques temáticos etc.
- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem, você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados nos Estados Unidos e de atletas, para que os estudantes identifiquem.
- Conhece alguma brincadeira e jogo típica deste país?
Resposta pessoal do estudante.

Após essa atividade, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Brincadeira e jogo: Skelly

Material: uma tampinha de garrafa para cada jogador e desenhar o esquema no chão ou em uma cartolina, conforme imagem ao lado.

Modo de jogar: Pode jogar de 2 a 6 jogadores. Cada jogador coloca a sua tampinha sobre a linha de saída. Na sua vez, cada jogador lança a sua tampinha para fazê-la avançar até a casa correspondente. Na brincadeira original, utiliza-se o termo “peteleco”(deslize) conforme imagem. Na primeira volta, todos devem lançar a sua tampinha para a casa marcada com o número 1.

Quando um jogador conseguir que a tampinha pare na casa correspondente, volta a atirá-la. Se a tampinha não chega a nenhuma casa, deixa-a parada onde ficou até a volta seguinte. Quando um jogador consegue que a sua tampinha se choque com a de outro jogador, avança para a casa seguinte e ganha o direito de jogar novamente. A casa central (9) está rodeada de caveiras. Quando uma tampinha cair em uma das casas marcadas com uma caveira, o jogador fica sem jogar durante três rodadas. Qualquer tampinha, que consiga chegar ao número 9, transforma-se numa “tampinha venenosa”. Se uma “tampinha venenosa” tocar em outra, elimina-a. A “tampinha venenosa” então, não precisa mais seguir a ordem dos números do skelly. Ela somente tenta bater nas outras para eliminar as tampinhas adversárias. Ganha a última tampinha que ficar em jogo.

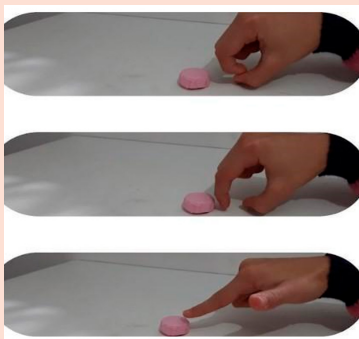
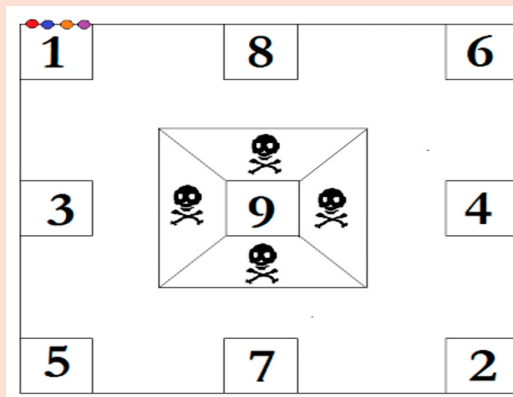


Foto Flavia Naomi Peixoto



Tabuleiro para jogar skelly. Nearsa Isabel de Freitas Lima.

Curiosidade: Este jogo é conhecido por muitas designações diferentes, entre eles: skully, skilsies.



Sugerimos um link de vídeo para auxiliar no entendimento da dinâmica do jogo: Jogo: SKELLY (Nova York) – Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3ekxeEFib7w>. Acesso em: 25 set. 2020.



Fonte: https://www.smelimeira.com.br/downloads/arq_atividades/128016_54.PDF. Acesso em: 02 out. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática corporal, lançando algumas perguntas:

- Você mudaria algo na brincadeira e jogo? O quê?
Resposta pessoal do estudante.
- Você conhece alguma brincadeira e jogo parecida com essa? Qual?
Resposta pessoal do estudante.
- É possível realizar esta brincadeira e jogo fora da escola?
Resposta pessoal do estudante.

ATIVIDADE 4 – UMA VOLTA AO MUNDO : PARA O CONTINENTE EUROPEU!!

Professor, chegamos ao Continente Europeu. É o momento de passearmos por alguns países e conhecer brincadeiras e jogos. Você poderá utilizar diferentes estratégias para realizar as sondagens com os estudantes. Neste material trazemos algumas sugestões.

Etapa 1 – Primeira parada em Portugal...

Professor, agora partimos para Portugal. Realize uma breve sondagem com relação ao que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade no local escolhido para a prática, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Portugal?
Resposta pessoal do estudante.
- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento, para auxiliar na sondagem, você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados em Portugal e de atletas para que os estudantes identifiquem.
- Conhece alguma brincadeira e jogo típica deste país?
Resposta pessoal do estudante.

Após essa atividade, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Brincadeira e Jogo: Barra do lenço

Número de Jogadores: 4 jogadores e um juiz (árbitro) (a pessoa que também segura no lenço).

Material: 1 lenço

Modo de jogar: Fazem-se duas equipes com o mesmo número de jogadores aos quais serão atribuídos números iguais (1,2,3,4 etc.) para ambas, decididos secretamente por cada equipe. As equipes ficam frente a frente, separadas pela mesma distância. No meio do terreno, num dos lados, fica o juiz (árbitro) com um lenço pendurado na mão, que vai chamando, um de cada equipe, os vários números que estão em jogo. Os jogadores das duas equipes, que têm o número chamado, correm e tentam ficar com o lenço sem serem tocados pelo adversário e, seguidamente, fugir para uma das barras (zona das equipes), para assim somar pontos.

Regras do Jogo: Cada jogador de uma equipe corresponde um número igual ao de outro jogador da equipe adversária. (Pode atribuir-se mais do que um número a cada jogador, se forem poucos, mas sempre em paralelo com os da equipe adversária.). Quando o juiz (árbitro) que está no meio das duas equipes chama um número, os jogadores de cada equipe que têm esse número, correm em direção ao lenço e tentam apanhá-lo.

Quando um o faz há várias hipóteses:

- Se fugir com o lenço para lá da barra (zona das equipes) da sua equipe, sem ser tocado pelo outro, ganha 1 ponto.
- Se fugir com o lenço para lá da barra (zona das equipes) da equipe adversária, sem ser tocado pelo outro, ganha 2 pontos.
- Se for tocado na posse do lenço pelo jogador adversário é esta equipe que ganha 1 ponto.
- Se o adversário retirar o lenço da mão do jogador que o tirou, sem lhe tocar em qualquer outra parte do corpo, no decorrer da jogada, passa a poder pontuar para a sua equipe, tal como se o retirasse do juiz (árbitro).

Todos os números têm de ser chamados pelo juiz (árbitro). No caso de dois jogadores estarem a demorar muito tempo para tirar o lenço, o juiz (árbitro) pode chamar outro número para ajudar o colega (neste caso todas as condicionantes do jogo se mantêm iguais, tendo atenção que o jogador só pode ser tocado pelo número correspondente). Ganha o jogo, a equipe que primeiro fizer 20 pontos, por exemplo, ou pode decidir por um tempo para terminar.

Variações: O juiz (árbitro) poderá chamar, as duas equipes completas dizendo: FOGO!

Se o juiz gritar: Água! as equipes deverão ficar imóveis. Se assim for decidido, o juiz (árbitro) pode chamar (se quiser) dois ou mais jogadores de cada vez. Para tornar as corridas mais divertidas o juiz (árbitro) poderá chamar os números fazendo-lhes corresponder nomes que definem a maneira como o número se deve movimentar até chegar à barra:

- Madeira: só podem andar ao pé-coxinho,
- Panela: têm de ir de cócoras,
- Caranguejo: de costas etc.

Pode não ser permitido “fazer asas” (abrir os braços para facilitar o toque ao adversário, se este estiver mais perto de tirar o lenço e o que “faz asas” estiver atrás dele). Sugerimos os links de vídeo para auxiliar no entendimento da dinâmica do jogo:



Jogo barra do lenço. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=jp_rm2s3K0U. Acesso em: 28 set. 2020.



Barra do lenço. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=MdOE_PmjQSU. Acesso em: 28 set. 2020.



Fonte: Disponível em: <https://cerco8c.blogs.sapo.pt/>. Acesso em: 02 out. 2020.

Professor, esta atividade abre um leque de possibilidades de adaptações. Sugerimos estimular os estudantes a criarem algumas comandas, adaptando a prática deste jogo.

Pode ser utilizado o quadro a seguir para auxiliar na atividade:

COMANDA	MOVIMENTO
Ex: Pinguim	Deve andar balançando o corpo de um lado para o outro, com as pernas unidas, braços estendidos ao longo do tronco, mãos espalmadas. “andar como pinguim”

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática corporal, lançando algumas perguntas:

- Quais foram as principais dificuldades na realização das atividades?
Resposta pessoal do estudante.
- Qual foi a adaptação realizada de que você mais gostou?
Resposta pessoal do estudante.
- É possível realizar este jogo fora da escola?
Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Etapa 2 – Próximo destino: Alemanha...

Professor, agora partimos para Alemanha. Realize uma breve sondagem com relação ao que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Você já ouviram falar no país chamado Alemanha?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode utilizar imagens de locais, comidas típicas, danças etc., característicos deste país para auxiliar na sondagem.
- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento, para auxiliar na sondagem, você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados na Alemanha e de atletas para que os estudantes identifiquem.
- Conhece alguma brincadeira típica deste país?
Resposta pessoal do estudante.

Após essa atividade, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Brincadeira e jogo: Holzschuhlautwette (corrida de tamancos)

Materiais: elástico, cordão, fita, cones ou cadeiras.

Modo de jogar: Esta é uma corrida de tamancos amarrados um ao outro. A competição acontece entre dois competidores. Vence quem atravessar o espaço delimitado primeiro.



Sugerimos um link para auxiliar no entendimento da dinâmica do jogo.

Holzschuhlautwette (Corrida de Tamancos). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=5lOnpl6pzVk>. Acesso em: 28 set. 2020.



Fonte: Disponível em: <http://wp.clicrbs.com.br/santacruz/2011/10/01/nova-logo-oktober-2011-jpg-jogos-germanicos-para-divertir-adultos-e-criancas-durante-a-oktoberfest/>. Acesso em: 28 set. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática corporal, lançando algumas perguntas:

- Como foi correr com os pés juntos?
Resposta pessoal do estudante.

- Qual a maior dificuldade na realização desta brincadeira e jogo?
Resposta pessoal do estudante. Neste momento pode ser feita uma lista das dificuldades apontadas pelos estudantes que pode ser utilizada no momento da criação das adaptações.
- Qual a estratégia utilizada para equilibrar-se?
Resposta pessoal do estudante.
- Você sugere alguma adaptação para esta atividade? Qual(is)?
Resposta pessoal do estudante. Professor, aqui pode ser utilizada a lista de dificuldades que foi criada. É importante que incentive os estudantes a procurar soluções que podem contribuir para diminuir as dificuldades apontadas.
- É possível realizar este jogo fora da escola?
Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Etapa 3 – A caminho da Itália!!!!

Professor, agora partimos para a Itália. Realize uma breve sondagem referente ao que os estudantes já sabem sobre esse país. Para tanto, antes de iniciar a atividade, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Itália?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode utilizar imagens de locais, comidas, danças etc, características deste país para auxiliar na sondagem.
- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados na Itália e de atletas para que os estudantes identifiquem.
- Conhece alguma brincadeira e jogo típico deste país?
Resposta pessoal do estudante.

Após essa atividade, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Brincadeira e jogo: Mora

Materiais: nenhum

Modo de jogar: O jogo tradicionalmente é realizado em língua vêneta ou talian, e se resume em acertar o número do conjunto de dedos da mão que os participantes sucessivamente apresentam sobre uma mesa, batendo os dedos sobre ela. A dificuldade é a rapidez com que isso se desenvolve, o que gera sempre um grande entusiasmo em todos que se traduz em exclamações e impropérios em voz alta. Os jogadores vão apresentando os dedos e gritando os supostos números até um deles acertar a soma. Se um jogador acerta o número, deve acusá-lo dizendo **mio!** ou **sa la mora!**, ou **alla mora!**, senão o ponto não é marcado e o adversário — ‘el da sora’ — prossegue. Se mais de um acertar, também não se marca ponto. O jogo exige grande agilidade manual, reflexos apurados e grande atenção e vivacidade mental, entre o veloz movimento dos dedos e a incessante pronúncia dos números. A pontuação necessária para a vitória é convencionalmente previamente, variando de 12 a 21 pontos. Pode haver um ou dois juizes (árbitros) e pode ser disputado individualmente ou em parcerias.



Sugerimos um link para auxiliar no entendimento da dinâmica do jogo: VADL-MQF – Jogo La Morra. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XmcFv9DXryQ>. Acesso em: 28 set. 2020.



Fonte: Jogo da mora. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_da_mora. Acesso em: 28 set. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática, lançando algumas perguntas:

- Qual foi a maior dificuldade na realização desta brincadeira e jogo?
Resposta pessoal do estudante. Neste momento pode ser feita uma lista das dificuldades apontadas pelos estudantes que pode ser utilizada no momento da criação das adaptações.
- Você sugere alguma adaptação para este jogo? Qual(is)?
Resposta pessoal do estudante. Professor, aqui pode ser utilizada a lista de dificuldades que foi criada. É importante que incentive os estudantes a procurar soluções que podem contribuir para diminuir as dificuldades apontadas.
- É possível realizar este jogo fora da escola?
Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Atividade 5 – Uma volta ao mundo: Continente Asiático

Professor, neste momento vamos falar sobre os países localizados no Continente Asiático. Você pode utilizar um mapa, destacando o Continente Asiático. É importante que os estudantes consigam perceber quais são os países que fazem parte deste continente; isso irá auxiliar na identificação das atividades que serão realizadas.

Ao falarmos do continente Asiático, é natural relacionarmos a países como: Japão, China e Coreia do Norte ou Coreia do Sul. Deste modo, é de grande importância apresentar aos estudantes os outros países que também fazem parte do Continente Asiático. Apresentamos, a seguir, algumas sugestões de brincadeira e jogos populares em diferentes países localizados neste Continente.

Etapas 1 – Viajando de balão pela Turquia

Vamos conhecer outros países deste continente, começando pela Turquia, que na verdade, é um país Euroasiático porque sua área territorial fica situada em dois continentes Europa e Ásia. Realize uma breve sondagem com relação ao que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Você já ouviram falar no país chamado Turquia?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode utilizar imagens de locais, comidas, danças etc, características deste país para auxiliar na sondagem.
- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados na Turquia e de atletas para que os estudantes identifiquem.
- Conhece alguma brincadeira e jogo típico deste país?
Resposta pessoal do estudante.

Após, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Brincadeira e Jogo: Korebe (cabra cega)

Materiais: um lenço ou um pedaço de pano para vendar os olhos

Modo de jogar: Korebe é parecido com o jogo americano da Marca. A principal diferença entre eles está na pessoa que usa a venda nos olhos. No Korebe, todos os participantes do jogo fogem de quem está com a venda e a brincadeira continua até que o estudante vendado pegue outro. A criança que foi pega é marcada como “isso” e o jogo começa novamente. Em diversas regiões da Turquia, Korebe tem nomes ligeiramente diferentes. Em Ancara e Mugla, é chamado “Kor cebis” e, em Kırklareli, tem o nome de “Kor capar”. “Kor cebis” significa cabra cega, enquanto “Kor capar” é traduzido como cão cego. Uma explicação tradicional para o nome “cabra cega” é a comparação entre a criança com os olhos vendados e uma cabra com cabelo caindo sobre os olhos.



Fonte: Disponível em: https://www.ehow.com.br/tradicionais-jogos-criancas-turcas-lista_4150/. Acesso em: 29 set. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática, lançando algumas perguntas:

- Qual foi a maior dificuldade na realização desta brincadeira e jogo?
Resposta pessoal do estudante. Neste momento pode ser feita uma lista das dificuldades apontadas pelos estudantes que pode ser utilizada no momento da criação das adaptações.
- Você sugere alguma adaptação para este jogo? Qual(is)?
Resposta pessoal do estudante. Professor, aqui pode ser utilizada a lista de dificuldades que foi criada. É importante que incentive os estudantes a procurar soluções que podem contribuir para diminuir as dificuldades apontadas.
- É possível realizar este jogo fora da escola?
Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Etapa 2 – Seguindo viagem pelas Ilhas Filipinas

Professor, agora partimos para as Ilhas Filipinas. Realize uma breve sondagem com relação ao que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade no local escolhido para a prática, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Ilhas Filipinas?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode utilizar imagens de locais, comidas, danças etc, características deste país para auxiliar na sondagem.

- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados nas Ilhas Filipinas e de atletas para que os estudantes identifiquem.
- Conhece alguma brincadeira e jogo típico deste país?
Resposta pessoal do estudante.

Após essa atividade, sugerimos a realização da brincadeira e jogo a seguir:

Brincadeira e jogo: Patintero

Materiais: Giz ou fita adesiva

Modo de jogar: Patintero, também chamado de Harangang Taga ou Tubigan (lit. tente cruzar minha linha sem me deixar tocar ou pegar você): Há dois times jogando: um time de ataque e um time de defesa; com cinco jogadores para cada equipe. A equipe de ataque deve tentar correr ao longo das linhas perpendiculares da casa base para o back-end, e retornar sem ser marcada pelos jogadores de defesa. Os membros da equipe de defesa são chamados, e devem ficar nas linhas de água (também “linhas de fogo”) com os dois pés toda vez que tentarem marcar os jogadores atacantes. O jogador na linha central é chamado “Patotot”.

Patintero é um dos jogos de rua filipinos mais populares.

Em 1997, Samahang Makasining (Artist Club), Inc. criou uma pontuação baseada no tempo como o basquete. Cada equipe é composta por 6 pessoas (4 jogadores e 2 à espera de substituição). A equipe de ataque estará dando 20 minutos para cruzar as linhas perpendiculares da casa base para o back-end e retornar. Cada time pode jogar por três jogos. Existem quatro linhas horizontais de água (também “linhas de fogo”), duas linhas verticais (linhas externas esquerda e direita) e uma linha perpendicular no meio de linhas verticais. Cada linha dentro da caixa quadrada tem uma medida de 6 metros. Somente o defensor nas primeiras linhas pode cruzar na linha perpendicular no meio para marcar ou capturar a equipe anexa.

A equipe pode vencer com base na pontuação mais alta de um jogador com os alcances mais distantes. Dois pontos por linha para quatro linhas do Home-base e três pontos por linha para quatro linhas do final e cinco pontos para o jogador de base, Ex: (2 pontos × 4 linhas) + (3 pontos × 4 linhas) + 5 pontos home-base = 25 pontos no total.



Veja como o jogo funciona acessando: Yza Lynn. Harangang taga with kCap youth. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=KRkraocRVOW>. Acesso em: 08 set. 2020.



Fonte: Disponível em: <https://www.hisour.com/pt/traditional-games-in-the-philippines-37471/>. Acesso em: 29 set. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática, lançando algumas perguntas:

- Qual a maior dificuldade na realização desta brincadeira e jogo?
Resposta pessoal do estudante. Neste momento pode ser feita uma lista das dificuldades apontadas pelos estudantes que pode ser utilizada no momento da criação das adaptações.
- Você sugere alguma adaptação para este jogo? Qual(is)?
Resposta pessoal do estudante. Professor, aqui pode ser utilizada a lista de dificuldades que foi criada. É importante que incentive os estudantes a procurar soluções que podem contribuir para diminuir as dificuldades apontadas.
- É possível realizar este jogo fora da escola?
Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Atividade 6 – Uma volta ao mundo: Continente Oceania

Professor, neste momento vamos falar sobre os países localizados no Continente Oceania. Você pode utilizar um mapa destacando este Continente, para que os estudantes consigam perceber quais são os países que fazem parte do mesmo.

Etapa 1 – Rumo à Austrália

Professor, o país escolhido para esta atividade é a Austrália. Realize uma breve sondagem com relação ao que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Austrália?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode utilizar imagens de locais, comidas, danças etc., deste país para auxiliar na sondagem.
- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados na Austrália e de atletas para que os estudantes identifiquem.
- Conhece alguma brincadeira e jogo típico deste país?
Resposta pessoal do estudante.

Após essa atividade, sugerimos a realização da brincadeira e jogo a seguir:

Brincadeira e jogo: “Que horas são, Seu Lobo?”**Materiais:** nenhum

Modo de jogar: Um estudante será o lobo e ficará de costas para as outras crianças, afastado cerca de 15 metros. As outras crianças começam a perguntar que horas são ao lobo. O número de horas dito pelo lobo é o número de passos que as crianças devem dar em sua direção. Assim, cinco horas são cinco passos, oito horas são oito passos. Quando as crianças estiverem bem perto do lobo, ele se vira e diz: “Hora do jantar!” e tenta pegar as outras crianças. Quem for pego será o próximo lobo.



Fonte: Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/professores/educa-atividades/17600-brincadeiras-do-mundo.html>. Acesso em: 30 set. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática, lançando algumas perguntas:

- Qual foi a maior dificuldade na realização desta brincadeira e jogo?
Resposta pessoal do estudante. Neste momento pode ser feita uma lista das dificuldades apontadas pelos estudantes que pode ser utilizada no momento da criação das adaptações.
- Você sugere alguma adaptação para este jogo? Qual(is)?
Resposta pessoal do estudante. Professor, aqui pode ser utilizada a lista de dificuldades que foi criada. É importante que incentive os estudantes a procurar soluções que podem contribuir para diminuir as dificuldades apontadas.
- É possível realizar este jogo fora da escola?
Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Etapa 2 – Conhecendo a Nova Zelândia

Professor, o país escolhido para esta atividade é a Nova Zelândia. Realize uma breve sondagem com relação ao que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade no local escolhido para a prática, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Nova Zelândia?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode utilizar imagens de locais, comidas, danças etc, característicos deste país para auxiliar na sondagem.
- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados na Nova Zelândia e de atletas para que os estudantes identifiquem.

- Conhece alguma brincadeira típica deste país?

Resposta pessoal do estudante.

Após essa atividade, sugerimos a realização da brincadeira e jogo a seguir:

Brincadeira e jogo: Manu ti

Brincadeira tradicional dos maoris, que são o povo nativo da Nova Zelândia.

Materiais: papel para confeccionar penas, lenço ou bandana

Modo de jogar: O jogador deve retirar a pena que está na cabeça do adversário sem tocá-lo e sem movimentar seus pés. É uma brincadeira de dupla, 1 contra 1. Os jogadores devem estar um de frente para o outro com as pernas abertas na largura do ombro e estando a distância menor de 1 metro, um do outro. Cada jogador terá uma pena (ou um papel do tamanho de uma pena) presa em sua cabeça com uma bandana. Pode-se também ficar com a pena presa na boca. A partir do momento em que o jogo começa, nenhum dos dois pode tirar o pé do chão (se tirar irá perder), e não podem se encostar. Ambos devem tentar tirar a pena de seu adversário (da boca ou da cabeça). Quem conseguir, vence o jogo.



Fonte: Disponível em: <https://cadeomanualblog.wordpress.com/2016/07/15/manu-ti-nova-zelandia/>. Acesso em: 30 set. 2020.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática, lançando algumas perguntas:

- Qual foi a maior dificuldade na realização desta brincadeira e jogo?
Resposta pessoal do estudante. Neste momento pode ser feita uma lista das dificuldades apontadas pelos estudantes que pode ser utilizada no momento da criação das adaptações.
- Você sugere alguma adaptação para este jogo? Qual(is)?
Resposta pessoal do estudante. Professor, aqui pode ser utilizada a lista de dificuldades que foi criada. É importante que incentive os estudantes a procurar soluções que podem contribuir para diminuir as dificuldades apontadas.
- É possível realizar este jogo fora da escola?
Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Atividade 7 – Volta ao mundo: Continente África!!!

Professor, neste momento vamos falar sobre os países localizados no Continente Africano. Você pode utilizar um mapa, destacando este Continente, para que os estudantes consigam perceber quais são os países que fazem parte do mesmo.

Etapa 1 – Bem vindo a Zâmbia

Professor, nos anos anteriores, os estudantes experimentaram e vivenciaram algumas brincadeiras e jogos africanos, propomos aqui aumentar este repertório cultural. Realize uma breve sondagem com relação ao que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Zâmbia?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode utilizar imagens de locais, comidas, danças etc, características deste país para auxiliar na sondagem.
- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados na Zâmbia e de atletas para que os estudantes identifiquem.
- Conhece alguma brincadeira e jogo típico deste país?
Resposta pessoal do estudante.

Após essa atividade, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Brincadeira e jogo: Banyoka

Materiais: caixas, cones, arcos entre outros materiais que possam servir de obstáculo

Modo de jogar: Banyoka é um jogo da Zâmbia, jogado em terrenos acidentados repletos de arbustos e pedras. É necessário um mínimo de 12 jogadores, que se dividem em duas equipes. Os membros de cada equipe se agacham e agarram os ombros dos outros para formar uma “cobra”. Eles movem seus corpos para trás e para a frente imitando uma cobra rastejando pelo chão enquanto se desviam de objetos no chão. Vence o jogo a equipe que, sem se separar, chega primeiro ao destino especificado.



Fonte: Disponível em: <https://coracaoafricano2532014.wordpress.com/2015/11/24/brincadeiras-tradicionais-africanas-parte-1/>. Acesso em: 24 jun. 2021.

Ao final da atividade, reflita com os estudantes sobre a prática, lançando algumas perguntas:

- Qual foi a maior dificuldade na realização desta brincadeira e jogo?
Resposta pessoal do estudante. Neste momento pode ser feita uma lista das dificuldades apontadas pelos estudantes que pode ser utilizada no momento da criação das adaptações.
- Você sugere alguma adaptação para este jogo? Qual(is)?
Resposta pessoal do estudante. Professor, aqui pode ser utilizada a lista de dificuldades que foi criada. É importante que incentive os estudantes a procurar soluções que podem contribuir para diminuir as dificuldades apontadas.
- É possível realizar este jogo fora da escola?
Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Etapa 2 – Vamos nos divertir em Gana!!!

Professor, para ampliar o repertório cultural dos estudantes, neste momento iremos conhecer uma atividade do país de Gana. Realize uma breve sondagem com relação ao que os estudantes já sabem sobre este país. Para tanto, antes de iniciar a atividade no local escolhido para a prática, podem ser feitos alguns questionamentos:

- Vocês já ouviram falar no país chamado Gana?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento você pode utilizar imagens de locais, comidas, danças etc, características deste país para auxiliar na sondagem.
- Conhece algum atleta deste país? Qual a modalidade esportiva que ele pratica?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento para auxiliar na sondagem você pode mostrar imagens dos esportes mais praticados em Gana e de atletas para que os estudantes identifiquem.
- Conhece alguma brincadeira típica deste país?
Resposta pessoal do estudante.

Após, sugerimos a realização das brincadeiras e jogos a seguir:

Brincadeira e jogo: Mbube

Materiais: lenço ou um pedaço de pano para vender os olhos de dois estudantes e giz.

Modo de jogar: “Mbube” é uma das palavras “Zulu para leão”. “Mbube” é chamar o leão. Neste jogo, os estudantes estão ajudando o leão a capturar o impala. O jogo inicia com todos formando um grande círculo. Dois jogadores são escolhidos (um, para ser o leão e o outro, o impala). De olhos vendados, os dois são girados e afastados. O leão deve ficar dentro do círculo e se mover para pegar o impala que também pode se mover. Quando o leão se aproxima do impala, os estudantes devem cantar “Mbube, mbube” mais alto e mais rápido. Se o leão se afastar, cantam mais baixo e lento. O jogo acaba quando o leão consegue pegar o impala. Neste momento, escolhe-se outros estudantes para estas funções.

Brincadeira e jogo: Ampe

Materiais: nenhum

Modo de jogar: Um jogador é o líder. Os outros estão em um semicírculo. O líder fica de frente para o jogador que se encontra nas extremidades do grupo (semicírculo). O líder e o jogador batem palmas, pulam e depois saltam e colocam um pé à frente. Se os dois colocarem o mesmo pé à frente, o líder está fora e o jogador vira líder. Se colocarem os pés diferentes, o líder se move para o próximo jogador e começa a mesma rotina (bate palmas, pulam e depois saltam e colocam um pé à frente). Um ponto é marcado cada vez que o líder é bem sucedido. Ganha quem obtiver mais pontos.



Fonte: Disponível em: <https://www.geledes.org.br/wp-content/uploads/2015/11/Apostila-Jogos-infantis-africanos-e-afro-brasileiros.pdf>. Acesso em: 01 out. 2020.

Ao final das atividades, reflita com os estudantes sobre a prática, lançando algumas perguntas:

- Qual foi a maior dificuldade na realização destas brincadeiras e jogos?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento pode ser feita uma lista das dificuldades apontadas pelos estudantes que pode ser utilizada no momento da criação das adaptações.
- Você sugere alguma adaptação para estes jogos? Qual(is)?
Resposta pessoal do estudante. Professor, aqui pode ser utilizada a lista de dificuldades que foi criada. É importante que incentive os estudantes a procurar soluções que podem contribuir para diminuir as dificuldades apontadas.
- É possível realizar este jogo fora da escola?
Resposta pessoal do estudante. Professor, peça que os estudantes apontem os diferentes locais onde a atividade pode ser realizada, como por exemplo, na praça do bairro, no quintal da casa, na área externa do condomínio etc.

Proposta de Avaliação

Durante este percurso os estudantes realizaram pesquisas, recriaram brincadeiras e jogos, participaram de discussões etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem, é necessário que você verifique se os estudantes conseguiram aprender as habilidades previstas. Observe isso através das produções e vivências práticas. Caso alguns estejam com dificuldade, reveja esse percurso, trazendo vídeos, textos etc. O importante é que diversifique a forma de abordagem, mesmo em se tratando do mesmo assunto.

UNIDADE TEMÁTICA – BRINCADEIRAS E JOGOS

HABILIDADE

(EF05EF16*) explorar e aplicar diferentes estratégias na prática de jogos de tabuleiro.

Espera-se que, ao chegar ao 5º ano do Ensino Fundamental, os estudantes consigam identificar e diferenciar alguns jogos de tabuleiro, possuindo noção básica das regras. Os jogos de tabuleiro para este ano, vêm sintetizar os conhecimentos construídos ao longo dos anos anteriores, com foco na ampliação das possibilidades estratégicas dentro dos jogos de tabuleiro, respeitando o grau de domínio de conhecimento sobre o jogo de cada estudante.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 – OS JOGOS DE TABULEIRO

Professor, nesta **Situação de Aprendizagem**, o foco será o aprofundamento das estratégias de jogo, partindo dos jogos de tabuleiro já conhecidos pelos estudantes. Provavelmente, nem todos os estudantes estejam familiarizados com esses tipos de jogos, por isso se faz necessário uma retomada dos mesmos.

Iniciaremos com três jogos de tabuleiro já ensinados em anos anteriores: **o Jogo da Trilha, o Jogo de Damas e a Mancala**, portanto o foco será o aprofundamento nas estratégias.

1. JOGO DA TRILHA

No **Jogo de Trilha** dois participantes possuem 9 peças cada, nas cores pretas e brancas, usam um tabuleiro de 24 casas interligadas na vertical e horizontal para jogar. O objetivo é deixar o adversário com 2 peças no tabuleiro ou deixá-lo sem movimentos.

Dividido em três partes, o jogo consiste em:

Colocar as peças no tabuleiro – de maneira alternada, cada jogador coloca suas peças no tabuleiro com a intenção de formar uma linha de três peças, tanto na vertical quanto na horizontal (chamado de moinho), caso consiga, o jogador, que fez um moinho, tem o direito de retirar uma peça de seu adversário;

Movimentar as peças – Os jogadores agora poderão mover suas peças para outras casas sobre as linhas, não podendo pular casas ou peças. Tanto na primeira quanto na segunda fase, os jogadores tentam formar o moinho para dar o direito de remover as peças do adversário; contudo, você não poderá remover uma peça do seu adversário que faz parte de um moinho dele, a não ser que não exista outra peça para remover. No caso de um dos jogadores ter somente 3 peças em jogo, ele pode “voar” com suas peças, podendo mover para qualquer casa que não esteja ocupada por uma peça adversária;

Finalizar a partida – O jogo termina quando um jogador reduzir as peças de seu adversário para 2, ou quando um jogador deixar seu adversário sem nenhuma jogada válida. Ressaltando não ser possível “travar” seu adversário que tenha somente 3 peças em jogo. É considerado empate se os dois jogadores estiverem com 3 peças em jogo e, a partir deste momento, se em 10 jogadas não houver vencedor.

Estratégias

Colocar as peças em lugares mais versáteis no início do jogo com o intuito de tentar montar moinhos, o que também dará mais possibilidades de movimentos e ao mesmo tempo evitará a formação de moinhos por parte do adversário. Uma boa casa para colocar as peças nos inícios de jogo é aquela que é capaz de colocar uma peça que possa se movimentar entre dois moinhos diferentes.

2. DAMAS

Há diversos tipos de Damas pelo mundo. **No Brasil**, a mais praticada é a **Damas 64 casas** (internacionalmente a Damas de 100 casas é mais conhecida) onde dois competidores utilizam 12 peças/pedras (pretas e brancas) cada. No tabuleiro grande, a diagonal (escura), deve ficar sempre à esquerda de cada jogador. O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar as peças do adversário. Como via de regra, inicia-se sempre com as pedras brancas.

As pedras somente avançam em diagonal, uma casa de cada vez, não sendo permitido recuar, a não ser que se encontre em uma captura. Ao chegar na oitava linha do tabuleiro, a pedra é promovida a dama, que é coroada colocando-se outra pedra da mesma cor, encaixada em cima. A dama anda para frente e para trás, quantas casas quiser, não sendo permitido saltar uma peça da mesma cor.

Toda captura é obrigatória, ou seja, não existe “sopro”. Não é permitido capturar onde há duas ou mais pedras juntas, na mesma diagonal. Tanto a Dama quanto a pedra podem ser capturadas tendo o mesmo valor para capturarem ou serem capturadas. **Lei da Maioria.** A pedra e a dama podem capturar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças. Porém, se no mesmo lance for apresentada mais de uma possibilidade de captura, é obrigatório realizar o lance que capture o maior número de peças.

Não será promovida a dama, a pedra que, durante uma jogada de múltipla captura, apenas passar pela casa de coroação (promoção).

Numa jogada de captura, é possível passar mais de uma vez pela mesma casa vazia, entretanto, ficando proibido capturar duas vezes a mesma peça e as peças capturadas não podem ser retiradas do tabuleiro, antes de completar o lance de captura.

Caracteriza-se empate quando forem feitos 20 movimentos de damas, sem qualquer tipo de captura ou deslocamento de pedras, cabendo aos competidores controlar o número de lances para o empate. Também caracteriza empate, após cinco movimentos, nas seguintes situações: duas damas contra uma dama; uma dama e uma pedra contra uma dama; e uma dama contra uma dama.

Estratégias

Dentre os diversos níveis de estratégias os quais podemos encontrar no jogo de damas, destacamos aqui uma pequena parcela para auxiliar a dominar o centro, interpretar cada jogada e ver lances à frente.

No jogo de Damas, a estratégia é um aspecto diferencial antes e durante a partida, por isso aquele que conhece o jeito de jogar do seu adversário, assim como interpreta cada jogada (identifica onde o oponente quer chegar com o lance realizado), desenvolve habilidades em elaborar jogadas e acaba tendo mais chances de vencer. Sintetizamos a seguir, seis pontos de atenção para os iniciantes.

Concentração: Mantenha-se concentrado no jogo, qualquer falha pode custar o primeiro lugar na partida. Além disso, fique calmo, isso ajuda a pensar com mais clareza.

Armadilhas: é preciso ficar atento às armadilhas do adversário e também às suas próprias. Uma jogada errada pode custar toda a partida, por isso pense bastante.

Retaguarda: Uma boa dica é manter as peças da última fileira intactas, entre as primeiras jogadas. Isso porque, uma retaguarda fortalecida aumenta as chances de alcançar a vitória.

Pedras na lateral: Movimentar as laterais geralmente acaba em bloqueio de peças, por isso tenha muita atenção ao trabalhar com elas. Por mais que aparente ser seguro manter uma pedra na lateral do tabuleiro pelo fato de não ser possível a sua captura, o adversário pode bloqueá-la, colocando outras peças alinhadas e adjacentes a ela.

Centro do tabuleiro: Entre todas as peças do jogo de dama, as mais fortes são as que estão localizadas no centro do tabuleiro. Sendo assim, trabalhe bastante com elas, para criar possibilidades interessantes.

Deslocamento em grupos: Para o avanço de uma peça, certifique-se de que outras irão dar apoio.

3. MANCALA

Mancala é um jogo de tabuleiro de origem africana, jogado por diferentes povos. Há de mais de: 200 variações de jogos de Mancala e são conhecidos por uma grande variedade de nomes (por exemplo Ouri, Ouril, Ori, Urim, Awari, Warri, Agi, Awèlé, entre outros) Do Árabe, a palavra Mancala significa mover, deslocar, transportar de um lado para o outro. Em sua essência, o jogo baseia-se no princípio de transferência de pedras. O jogo pode ser praticado em tabuleiros e até mesmo em um chão de terra batida.

Existem diversas variações deste jogo, aqui vamos tratar de uma versão mais conhecida internacionalmente. O tabuleiro contém duas fileiras com 12 buracos cada, nas extremidades existe um buraco maior chamado de “Cala” e, em cada buraco, temos 4 sementes ou outro material como pedra, miçangas etc. A disputa ocorre entre duas pessoas ou dois grupos de adversários e consiste na distribuição das sementes de um buraco, uma a uma, para os outros buracos que se seguem, no sentido anti-horário, com a finalidade de capturar as sementes do adversário, segundo determinadas regras Mancala.

Sugestão de vídeo: Como jogar Mancala. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=zYiXGWqb3YY>. Acesso em: 01 out. 2020



Estratégias

Aparentando uma sutil simplicidade, a Mancala requer reflexão, cálculo mental e muita prática onde é preciso saber escolher, dentre as várias situações de cada jogada, bem como prever os ataques do adversário.

Não foque em só uma ação (capturar pedras do adversário ou colocar pedras na sua Cala), o equilíbrio das ações dificulta que o adversário visualize sua estratégia. Evite acumular muitas pedras no mesmo buraco, pois seu oponente pode capturá-las e criar uma boa vantagem. Para não ajudar seu oponente no final da partida, evite fazer jogadas que coloquem pedras no lado adversário. Refletir no que causará sua jogada é a base para evitar erros. Faça armadilhas, utilize uma jogada proposital que induza o adversário a fazer uma jogada que você deseje. Realize o maior número de jogadas extras possíveis, ou seja, escolha jogar com o buraco que tenha sementes suficientes para chegar em sua cala.

ATIVIDADE 1 – QUAIS JOGOS DE TABULEIROS CONHECEMOS?

Etapa 1 – Relembrando os jogos de tabuleiro

Professor, propomos iniciar a atividade, partindo do conhecimento que os estudantes já possuem sobre os jogos de tabuleiro. Sugerimos algumas questões para nortear essa sondagem:

- O que são jogos de tabuleiros?

Jogos de tabuleiro usam como uma ferramenta central, um tabuleiro em que o status dos jogadores, recursos e progresso do jogo são rastreados usando componentes físicos. Praticamente todos os jogos de tabuleiro envolvem jogos “baseados em turnos”; um jogador traça sua estratégia e, em seguida, faz um movimento, então o próximo jogador faz o mesmo, e um jogador só pode agir em seu turno.

- Vocês conhecem o jogo Trilha? Como se joga?

Resposta pessoal do estudante. O objetivo do jogo é remover as peças inimigas até que restem no máximo, duas. Cada vez que um jogador forma uma linha horizontal ou vertical com três de suas peças (um “moinho”) sobre o tabuleiro, tem o direito de escolher uma peça inimiga para remover, desde que essa peça não faça parte de um moinho inimigo. Não pode ir e voltar no mesmo moinho.

- Vocês conhecem o jogo de Damas? Como se joga?

Resposta pessoal do estudante. O objetivo é capturar ou imobilizar as peças do adversário. O jogador que conseguir capturar todas as peças do inimigo ganha a partida. O tabuleiro deve ser colocado de modo que a casa angular à esquerda de cada parceiro seja escura. No início da partida, as peças devem ser colocadas no tabuleiro sobre as casas escuras, da seguinte forma: nas três primeiras filas horizontais, as peças brancas; e, nas três últimas, as peças pretas. A peça movimenta-se em diagonal, sobre as casas escuras, para a frente, e uma casa de cada vez. A peça pode capturar a peça do adversário movendo-se para frente e permitindo também capturar a peça do adversário, movendo-se para trás. A peça que atinge a oitava casa adversária, parando ali, será promovida a “dama”, peça de movimentos mais amplos do que a simples peça. Assinala-se a dama, sobrepondo, à pedra promovida, outra da mesma cor.

- Vocês já ouviram falar sobre o jogo Mancala? Sabe como se joga?

Resposta pessoal do estudante. Mancala é uma família de jogos de tabuleiro jogada ao redor do mundo, jogos de sementeira ou jogos de contagem e captura, que vêm das regras gerais. Jogos de mancala possuem um papel importante em muitas sociedades africanas e asiáticas, comparável ao do Xadrez no Ocidente. O objetivo de jogos de Mancala, normalmente, é capturar mais sementes do que o oponente; algumas vezes se tenta vencer por meio do bloqueio de todos os movimentos do oponente.

Após esta sondagem inicial, proponha a experimentação do jogo trilha, dama e mancala. Aproveite para identificar o nível de conhecimento em que a turma se encontra.

Durante a experimentação, proponha discussões entre os pares, para que os estudantes consigam perceber as diferenças nas maneiras de jogar. Anote os principais pontos levantados e traga exemplos de diferentes tabuleiros para que os estudantes identifiquem.

Em seguida, questione:

- Quais as maneiras de aprimorar as formas de se jogar ?

Resposta pessoal do estudante.

- Sabendo como se joga e conhecendo as regras do jogo, como é possível melhorar no jogo de Damas e Trilha?
Resposta pessoal do estudante.
- O que pensar antes de mover uma peça(estratégias de jogo)?
Resposta pessoal do estudante.

Deixe claro que rever jogos de tabuleiro já conhecidos por eles tem, como objetivo, explorar as diferentes estratégias para cada jogo.

Você poderá propor que a turma se divida em equipes para realização dos jogos. Cada equipe deve escolher um participante para jogar contra o adversário. Os estudantes da equipe que não estão jogando naquela rodada, devem analisar o jogo. O intuito desta ação é gerar diferentes pontos de vista frente a uma situação de jogo. Para isso, os estudantes podem anotar quais estratégias aplicariam no jogo que estão assistindo, refletindo sobre qual peça mover, e o que poderá acontecer se determinada peça for movida.

Ao final, sugerimos que os estudantes apresentem suas estratégias. Neste momento, sua mediação irá organizar e direcionar o raciocínio do estudante.

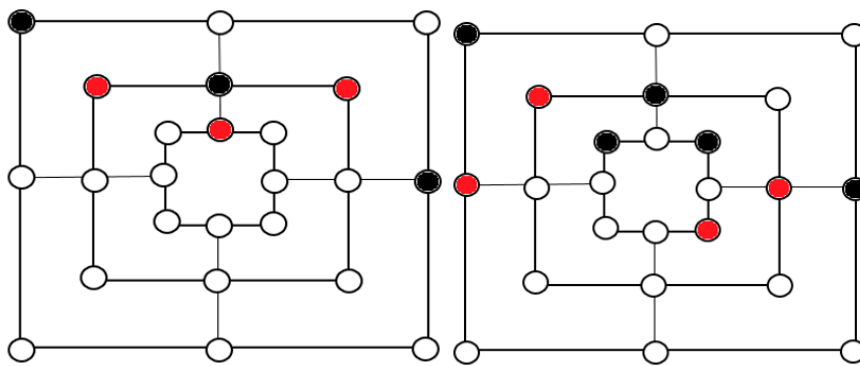
Finalize a atividade, realizando novamente os jogos em duplas. Este é o momento de jogar por prazer, portanto em sua mediação, incentive e motive o jogo, prestigie e elogie as ações durante os jogos, esta ação pode auxiliar no envolvimento dos estudantes.

Etapa 2 – Praticando e utilizando estratégias

Professor, inicie separando os estudantes em pequenos grupos pelo nível de conhecimento sobre os jogos de tabuleiro que iremos realizar; isso facilitará sua mediação nos grupos e evitará que um estudante com mais facilidade realize as tarefas enquanto os outros apenas acompanham.

Crie um circuito de tabuleiros com situações-problema em diferentes jogos de tabuleiro, contendo diferentes níveis de dificuldade, porém com apenas uma solução para a situação-problema.

Exemplo de situação-problema para Trilha



Peças pretas jogam: Vença o jogo, evitando que o adversário forme um moinho.

Peças pretas jogam: Forme um moinho e, em seguida, capture uma peça do adversário que julgue importante para uma próxima jogada.

Peças pretas jogam: Mantenha a peça do quadrado médio, evitando que o adversário faça o moinho e mova a peça para o canto superior direito do quadrado menor, após o movimento da peça vermelha, finalize o jogo formando o moinho na parte superior do quadro maior.

Peças pretas jogam: Após formar moinho na parte superior do quadrado pequeno, capture a peça adversária que traga mais perigo.

Exemplo de situação problema para Mancala

Neste exemplo, as pedras ou sementes geralmente utilizadas no jogo foram substituídas por números para melhor visualização.

Interprete a intenção do adversário e utilize sua vez de jogar para evitar as capturas, movendo o maior número de pedras para sua Cala.

	0	7	5	0	1	5	
	8	5	4	4	6	3	

Resolução: jogar com a 3ª casa, gerando jogada extra; depois, com a 2ª casa, gerando mais uma jogada extra e depois jogar com a 1ª casa que aumentará o número de pedras na 1ª e 2ª casa do adversário. Outras formas de jogar também evitarão a captura, porém moverão menos pedras para sua cala.

Utilize o maior número possível de jogadas extras, movendo e capturando pedras para sua Cala.

	3	3	8	6	6	4	
	5	6	4	3	2	1	

Resolução: utilizar as casas de menor pedra, sempre gerando jogada extra e, por fim, utilize a 1ª casa (contendo 5 pedras) para fazer a captura da 1ª casa adversária, chegando a 14 pedras.

Pense na melhor jogada, para que possa mover e capturar o maior número de pedras para sua Cala.

	6	6	2	4	5	5	
	6	2	5	3	0	7	

Resolução: existem duas opções mais fortes: jogar com a 4ª casa, depois com a 1ª casa, depois com a 5ª casa, finalizando com captura, jogando com a 2ª casa e totalizando 9 pedras em sua Cala ou, jogar com a 1ª casa que resultará em jogada extra. Depois, jogue com a 6ª casa que, ao dar a volta no tabuleiro, irá capturar a 6ª casa do adversário totalizando 9 pedras em sua Cala.

Obs: os exemplos de situações-problema propostos acima, podem ser alterados de acordo o nível de jogo dos estudantes.

Exemplo de situação-problema para Damas

Orientar os grupos que anotem o movimento realizado no jogo de Damas (EX: D4 para E5) e que, para decidir qual peça e/ou qual movimento será realizado, o grupo tenha que entrar em acordo. O tempo destinado para cada tabuleiro fica a critério do professor.

Primeiro Tabuleiro:

Pretas jogam – realize um lance, obrigando uma resposta de captura por parte das brancas; em seguida, capture o maior número de peças do adversário.

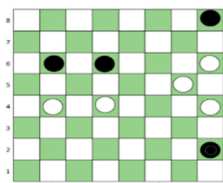


Imagem: Felipe Lucci.

Segundo Tabuleiro:

Brancas jogam – realize um lance, obrigando uma resposta de captura por parte das pretas; em seguida, capture o maior número de peças do adversário.

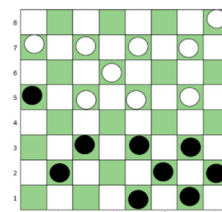


Imagem: Felipe Lucci.

Terceiro Tabuleiro:

Pretas jogam – Qual lance deve ser realizado? Por quê?

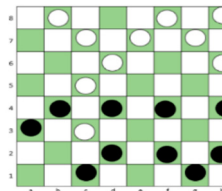


Imagem: Felipe Lucci.

Após a realização de todos os grupos, retome as situações problemas, solicitando que os grupos apresentem para sua turma a estratégia utilizada.

Em um segundo momento, proporcione um jogo com duplas de competição, evitando também o confronto de extremos (aquele que está aprendendo contra quem já está avançado).

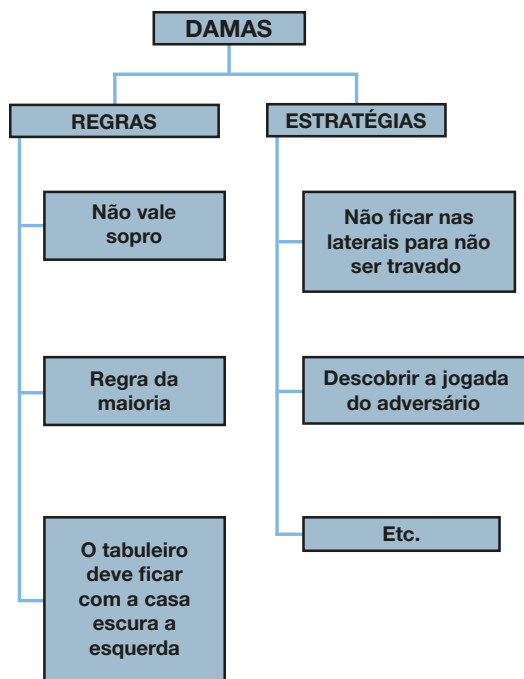
Caso o número de tabuleiros não seja suficiente para todas as duplas de competição, mescle com o momento anterior, tendo alguns estudantes na dupla de competição e outros no circuito.

ATIVIDADE 2 – RECUPERAÇÃO EM JOGO

Etapa 1 – Tabuleiro da turma

Nesta atividade, escolha o jogo de tabuleiro mais apreciado pelos estudantes e, com eles, faça um organograma com os aspectos mais importantes que foram trabalhados. Propõe-se que seja feito na lousa ou em uma cartolina e que os estudantes façam um registro individual (caderno de anotações, folha sulfite etc.). É provável que os estudantes pontuem somente as regras no geral. Em sua mediação, reforce pontos de estratégias, organizando por grau de prioridade. Observe a participação dos estudantes e estimule aqueles que menos participarem para identificar o grau de domínio.

Exemplo de Organograma em Damas



Etapa 2 – Torneio dos jogos de tabuleiro

Para finalizar esta situação de aprendizagem, sugerimos que seja realizado um torneio com os três jogos. Durante os jogos, é possível utilizar o organograma como roteiro. Este torneio não terá classificação de 1º, 2º ou 3º lugar.

A dinâmica deste torneio funcionará da seguinte forma:

Regras para o torneio

- Cumprimentar o oponente antes de iniciar o jogo e ao finalizar a partida.
- Ao identificar jogada inválida, o estudante que for prejudicado deverá sinalizar ao professor, antes de realizar sua jogada.

Realização do torneio

1ª fase de jogos

Realize um sorteio para definir as duplas de confronto.

Roda de conversa – Reúna os estudantes para conversar sobre pontos em que erraram e acertaram. Atenção para mediar os possíveis conflitos entre vencedores e perdedores.

2ª fase de jogos

Agora você formará dois grupos, G0 e G1 (Grupo com nenhuma e uma vitória, respectivamente), fazendo também um sorteio para as duplas de confronto de cada grupo.

Roda de conversa entre os estudantes – Este é o momento que, por afinidade ou dentro dos próprios grupos os estudantes trocam informações entre eles. Medie esta ação para que o debate contemple dicas e estratégias do jogo.

3ª fase de jogos

Nesta última rodada de jogos, realize os sorteios dentro dos subgrupos G0, G1 e G2. (importante que neste momento, os estudantes, que apresentaram maior dificuldade, sejam auxiliados pelo professor, a fim de sanar a maioria das dúvidas).

Roda de conversa – Direcione este debate para perguntas relacionadas às estratégias vivenciadas em aula:

- Quem conseguiu realizar uma sequência de lances?
Resposta pessoal do estudante, mas espera-se que eles tenham conseguido realizar sequências, aprimorando o conhecimento dos jogos de tabuleiro.
- Conseguiram criar alguma armadilha?
Resposta pessoal do estudante, mas espera-se que eles tenham conseguido realizar armadilhas, aprimorando a tática dos jogos de tabuleiro.
- Quem teve alguma peça travada na lateral do tabuleiro?
Resposta pessoal do estudante, mas espera-se que eles tenham conseguido ter travado o menor número de peças possíveis, porque a peça travada diminui o número de possibilidades de ações.

Proposta de Avaliação

Durante este percurso os estudantes participaram de discussões, participaram de torneio, utilizaram diferentes estratégias para jogar jogos de tabuleiro etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem. É necessário que você verifique se os estudantes conseguiram aprender as habilidades previstas. Observe isso através das produções e vivências práticas. Caso alguns estejam com dificuldade, reveja esse percurso, trazendo vídeos, textos etc. O importante é que diversifique a forma de abordagem, mesmo em se tratando do mesmo assunto.

5º ANO – ENSINO FUNDAMENTAL

2º BIMESTRE

Caro Professor,

Iniciamos mais um bimestre, no qual se pretende proporcionar aos estudantes a experiência com as lutas do contexto comunitário e regional, indígena e africana, e com as danças do mundo. Para tanto, é importante retomar o percurso dos estudantes até aqui, em relação a esses objetos de conhecimento.

Para começar, apresente aos estudantes o que irão aprender neste bimestre e discuta com eles suas expectativas sobre as novas temáticas.

Bom trabalho!

UNIDADE TEMÁTICA– LUTAS

HABILIDADES

(EF05EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional, incluindo as de matrizes indígena e africana.

(EF05EF15) Identificar as semelhanças e diferenças das lutas do contexto comunitário e regional, incluindo as de matrizes indígena e africana.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 – LUTAS DO CONTEXTO COMUNITÁRIO E REGIONAL – INDÍGENA E AFRICANA

Professor, de acordo com o **Currículo Paulista** a **Unidade Temática Lutas** é contemplada a partir do 3º ano, explorando o contexto comunitário e regional, incluindo as de matrizes indígena e africana, por meio de jogos contextualizados de lutas, identificando os conceitos e os elementos comuns das lutas; os tipos de Lutas presentes na sua região e em outras, além das de matriz indígena e africana. É fundamental retomar alguns conceitos com os estudantes, para ter a noção geral do que foi aprendido. Ainda com caráter lúdico, expressado pelos jogos contextualizados de lutas, o desenvolvimento das lutas se dará pela aproximação das suas características. (Currículo Paulista, 2019).

Em um contrato didático especial para esta unidade temática, evidencie, com os estudantes, a importância do autocontrole, respeito às regras e respeito aos colegas, bem como “saber perder”. Crie uma rotina de “reverência” antes e depois de cada jogo de oposição, podendo ser aperto de mão, um abraço ou outra forma a seu critério.

ATIVIDADE 1 – CHUVA DE IDEIAS

Etapa 1 – Tempestade cerebral

Para identificar o conhecimento dos estudantes sobre o mundo das lutas, propomos uma adaptação de brainstorming. A atividade consiste na reflexão sobre a **Unidade Temática: Lutas**, onde os estudantes deverão falar palavras e/ou frases as quais julgam ter alguma relação com o tema. Podendo ser qualquer coisa, desde objetos relacionados a alguma luta como golpes, vestimentas, local de competição etc. Não descarte palavras com tons pejorativos ou errôneos sobre o assunto como briga, violência, coisa de homem, entre outras, utilize-as para discutir, desmistificar e/ou explicar o porquê de algumas palavras serem associadas a esta manifestação corporal.

Fique atento!

O **brainstorming** (em português “tempestade cerebral”) ou tempestade de ideias, mais que uma técnica de dinâmica de grupo, é uma atividade desenvolvida para explorar a potencialidade criativa de um indivíduo ou de um grupo - criatividade em equipe - colocando-a a serviço de objetivos pré-determinados.

A técnica propõe que o grupo se reúna e utilize a diversidade de pensamentos e experiências para gerar soluções inovadoras, sugerindo qualquer pensamento ou ideia que vier à mente a respeito do tema tratado. Com isso, espera-se reunir o maior número possível de ideias, visões, propostas e possibilidades que levem a um denominador comum e eficaz para solucionar problemas e entraves que impedem um projeto de seguir adiante.



Fonte: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>. Acesso em: 05 out. 2020.

Descrição:

Utilize a lousa, projetor ou outro meio para que as anotações possam ser vistas por toda turma. Escreva ao centro, a palavra **“Lutas”** e pergunte aos estudantes sobre o que vem à mente quando se fala em LUTAS. Escreva as palavras ditas pelos estudantes ao redor da palavra “Lutas” sem nenhum critério inicial para ordená-las. Após haver uma contribuição considerável, encerre o momento e faça

comentários para cada palavra. Neste momento é possível ir associando e agrupando as palavras por critérios à sua escolha (modalidades, golpes, adjetivos, origem, por exemplo). Ao final, registre todas as palavras citadas, de acordo com os critérios pré definidos por você.

Obs: Este registro indica o que a turma, de modo geral, sabe sobre o tema.

Etapa 2 – “Stop” das lutas

Professor, sugerimos também, como forma de realização da sondagem, a brincadeira “Stop” das lutas. Pode ser realizada na quadra ou outro espaço de sua livre escolha. Utilizando um cronômetro para marcar o tempo, letras do alfabeto escrito em papéis separados para sorteio, uma caixa ou saquinho, uma folha de sulfite com informações pré definidas para cada grupo e lápis de cor ou canetinhas hidrográficas, organize os estudantes em grupos, de forma que não ultrapasse o número de quatro participantes. Em cada grupo, peça que elejam um escriba (o que irá transcrever as contribuições do grupo na folha). Entregue uma folha de sulfite com as informações para cada grupo.

A seguir, um modelo das informações necessárias para a atividade:

STOP DAS LUTAS				
Letra: exemplo para o sorteio da letra “C”	Letra:	Letra:	Letra:	Letra:
Combate				
Chute				
Capoeira				

Inicie, sorteando uma letra da caixa ou do saco de papel. Informe para a turma, a letra sorteada, peça que escrevam na folha. Comente que, ao dar o sinal, cada grupo terá um minuto para escrever o maior número de palavras que comecem com a letra sorteada, porém as palavras devem ser relacionadas ao tema estudado, no caso, **lutas**. Os estudantes podem escrever nomes de lutas, golpes, vestimentas, regras, lutadores, equipamentos, qualquer informação que conheçam sobre o tema. Terminado o tempo, o professor fala a palavra **STOP** e ninguém pode escrever mais nada.

Professor, realize essa atividade com quantas letras considerar necessário.

Ao final de cada rodada (letra sorteada) atribui-se a pontuação a cada palavra: 5 pontos para as palavras que se repetiram em alguns grupos e 10 pontos para as palavras que apenas um grupo escreveu e 0 pontos para palavras que não fazem parte do contexto das lutas. Vence o grupo que obtiver o maior número de pontos.

Importante: os estudantes devem guardar sua folha com as palavras utilizadas no **STOP das LUTAS** para a sequência da atividade.

Ao encerrar o sorteio, após os estudantes completarem as colunas destinadas às letras e palavras, propomos que utilize esta lista com o objetivo de sistematizar as informações. Solicite que os estudantes grifem as palavras, de acordo com as seguintes recomendações:

Nome das lutas
Golpes de lutas
Vestimentos e equipamentos
Lutas de matriz indígena
Lutas de matriz africana
Lutas que fazem parte da comunidade local e regional

Atenção: os grupos podem utilizar mais de uma cor para diferentes palavras, sempre que a palavra referir-se a mais de uma característica.

Neste momento, o objetivo é que os estudantes conversem entre si sobre as características dessas lutas e, dessa forma, iniciem a discussão das semelhanças e diferenças entre suas práticas. Espera-se que os estudantes consigam trazer diferentes informações acerca das Lutas, visto que esta unidade temática inicia-se no terceiro ano. Proporcione uma socialização dos grupos.

É importante verificar as cores utilizadas para grifar as palavras. Solicite que argumentem sobre o porquê das cores escolhidas. Essas discussões servirão de subsídio para as próximas atividades.

ATIVIDADE 2 – LUTAS DE MATRIZES INDÍGENAS E AFRICANAS

Etapa 1 – Huka-Huka: o que lembramos e sabemos dessa luta?

No terceiro ano, os estudantes tiveram contato com as lutas presentes no contexto comunitário, de matrizes indígena e africana. Já no quarto ano, eles tiveram contato com lutas do contexto regional, incluindo as de matrizes indígena e africana. Agora, no quinto ano, iremos retomar algumas lutas do contexto comunitário e regional, para que os estudantes possam identificar as diferenças entre elas, caso existam, destacando as lutas de matrizes indígenas e africanas.

Experimentando a luta da matriz indígena HUKA HUKA

A luta Huka-Huka é uma luta originalmente brasileira, mais especificamente do Estado de Mato Grosso do Sul e criada pelos povos indígenas do Xingu e dos índios Bakairi. Ela é uma luta corporal praticada pelos índios Kamayurás desde a infância e costuma ser praticada durante os festejos do Kuarup (um ritual que homenageia os mortos na cultura indígena). A luta possui regras: Um homem chefe, que é considerado o dono da luta, vai até a parte central de uma arena e escolhe os oponentes chamando-os pelo nome. Inicia-se com os praticantes frente a frente ajoelhados e agarrados entre si, girando em círculo. O objetivo é tentar derrubar o adversário ou agarrar as suas pernas. Durante toda luta, os oponentes podem levantar ou permanecer ajoelhados e não são permitidos socos, chutes ou pontapés.



Fonte: Disponível em: <https://www.infoescola.com/artes-marciais/huka-huka/https://www.infoescola.com/artes-marciais/huka-huka/>. Acesso em: 05 out. 2020.

Professor, para facilitar a compreensão da dinâmica da luta Huka Huka, sugerimos a seguir, alguns vídeos dessa luta para ampliar o conhecimento dos estudantes. Você também pode pesquisar novos vídeos para aumentar o repertório de ideias dos estudantes.

Sugestões de vídeos:



“ÍNDIOS V Jogos Indígenas – ‘LUTA HUKA-HUKA’ – direção Alê Primo – SPOR-TV 2002 – aleprimotv”. [5m32s] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_eLuljJE0nI. Acesso em: 29 set. 2020.



Luta tradicional Huka Huka na Aldeia Multiétnica – [1m58s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wONaFbDeOOo>. Acesso em: 29 de set.2020.



Xingu – Huka Huka – [3m28s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gahPr4tUrHs&t=6s>. Acesso em: 02 out. 2020.

Refleta com a turma sobre o local para a realização da luta e os objetivos da mesma. Utilize questões como: Qual seria um local seguro para cair com as costas no chão? Todos sabem cair?

A partir destas reflexões, proponha aos estudantes que pensem em outros objetivos ou regras que podem ser definidos para a realização da atividade nos espaços da escola, como por exemplo, apenas agarrar as pernas ou não se levantar e ficar ajoelhado, lembrando que alguns cuidados devem ser tomados para evitar quedas bruscas.

Huka Huka	• Ajoelhados, vence aquele que derrubar o adversário ao chão, tocando uma das partes laterais do corpo. • Vence aquele que conseguir imobilizar o oponente por mais de 5 segundos. • O adversário que agarrar os joelhos com ambas as mãos é considerado vencedor.
------------------	--

Etapa 2 – Experimentando a luta africana Dambe

Dambe é um boxe africano, dividido em três rounds. Essa luta passou a ser praticada como treinamento base para os guerreiros em combate. Os lutadores têm que derrubar seu oponente com chutes e socos. Eles enrolam normalmente o seu braço mais forte com corda, chamado de “lança”. A mão livre é chamada de “escudo”, que deve ser usada para bloquear o ataque do adversário e também tem o objetivo de derrubar o adversário. No **Dambe** apenas a mão enrolada com corda pode desferir golpes de percussão, enquanto a mão que está livre, serve para desviar o bloqueio do oponente.



Fonte: Disponível em: <https://super.abril.com.br/blog/superlistas/7-artes-marciais-praticadas-mundo-afora-que-voce-provavelmente-nao-vai-ver-na-tv/>. Acesso em: 05 out. 2020.

Professor, o objetivo desta atividade é apresentar às crianças a experimentação da luta africana **Dambe**. Para isso, como sugestão, selecionamos o link a seguir para apresentar alguns movimentos dessa luta.

Clube da Luta estilo nigeriano, conheça o Dambe/Vem Na Mão. Disponível em: <https://vemnao.com/clube-da-luta-estilo-nigeriano-conheca-o-dambe/#:~:text=Essa%20pr%C3%A1tica%20agora%20%C3%A9%20ilegal,faz%C3%AA%20dos%20cair%20no%20ch%C3%A3o.&text=O%20esporte%20%C3%A9%20tradicionalmente%20praticado%20como%20treinamento%20para%20a%20guerra..> Acesso em: 29 de set.2020.



Agora que já assistiu ao vídeo, chegou o momento de possibilitar aos estudantes a vivência da luta **Dambe**. Para isso, sugerimos iniciar, adaptando esta luta para a segurança dos estudantes, assim propomos seguir os encaminhamentos:

Coloque os estudantes em duplas dentro de um círculo. A partir do seu comando, o estudante deverá tentar tocar com uma das mãos a parte do corpo do oponente falada pelo professor, não podendo deixá-lo tocar na sua parte do corpo também. Oriente os estudantes que a defesa deve ser realizada com o outro braço.

Atenção: é importante destacar que o respeito ao oponente e a segurança são fundamentais para a realização da atividade.

Professor, após a experimentação e fruição da luta, realize uma roda de conversa para que os estudantes discutam quais foram os conflitos gerados durante sua vivência e como poderiam resolvê-los.

- Todos já conheciam essas lutas?
Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes respondam que já ouviram falar ou já praticaram.
- Qual a origem delas?
Espera-se que os estudantes respondam que a origem da luta Huka Huka é de matriz indígena e a luta Dambe é de matriz africana.
- O que essas lutas têm em comum?
Espera-se que o estudante consiga identificar algumas características comuns dessas lutas, como movimentos mobilizantes, que se utilizam dos membros inferiores e superiores, derrubar o adversário entre outros.
- Quais são as diferenças entre elas?
Espera-se que o estudante consiga identificar que as lutas se diferenciam pelos movimentos e suas origens.
- Elas são comuns em nossos contextos?
Espera-se que os estudantes identifiquem se essas lutas fazem parte de seu contexto.

Professor, tendo como base as questões acima, será possível perceber o quanto os estudantes tiveram contato com as lutas de matriz indígenas e africanas, o que recordam sobre elas e, também, identificar se elas fazem parte do contexto dos estudantes.

Etapa 3 – Idjassú

A fim de ampliar o conhecimento dos estudantes em relação às lutas de matriz indígena, vamos oferecer nas aulas, a experimentação da **Idjassú**, para que possam identificar suas características e sua origem.

Inicie com uma roda de conversa:

Já ouviram falar na luta Idjassú?	Imaginam como seria essa luta?
Sabendo que essa é uma luta indígena, em que espaço vocês acreditam que ela acontece?	Como são os lutadores? Como se vestem?

Professor, neste momento, espera-se que os estudantes não tenham conhecimento sobre a luta, mas que, a partir da descoberta de que se trata de uma luta indígena brasileira, eles podem levantar algumas características da mesma. Dessa forma, os estudantes podem fazer relações com outras lutas indígenas vivenciadas.

Após a conversa, conte um pouco da história dessa luta.

Idjassú – Um pouco de história

Idjassú é um estilo de luta livre tradicional brasileira dos Karajás do Tocantins. Os princípios da luta são parecidos com os de Huka-Huka. Mas o que diferencia essas lutas? No Idjassú, os atletas iniciam a luta em pé, acontece a chamada com os atletas, um de frente para o outro, girando em círculos, até o encontro deles, quando é feito o agarra na cintura do outro, com o objetivo de levar o adversário ao chão. O atleta vencedor abre os braços e dança em volta do oponente, cantando e imitando uma ave. É praticada em terrenos de terra. Essa luta faz parte dos Jogos Indígenas como luta demonstrativa.



Fonte: Disponível em: <https://pt.linkfang.org/wiki/Idjass%C3%BA>, Acesso em: 05 out. 2020.

Para aprofundamento

Professor, sugerimos um link para ampliar seus conhecimentos sobre as lutas de matriz indígena:



Dica ao professor: Blog: Indígenas. Disponível em: <http://arteindigena-iee.blogspot.com/2013/04/as-lutas.html>. Acesso em: 23 de set. 2020.

Agora vamos experimentar!

Importante: Como essa luta exige a queda do adversário no chão, realize os movimentos exigidos na luta de forma graduada. Será preciso um espaço como quadra, pátio ou uma sala de aula mesmo. Um tatame ou tapetes ajudam a não machucar na queda. Organize os estudantes em duplas e solicite que realizem as seguintes atividades:

- 1) Um estudante de frente para o outro, têm como objetivo, tocar com a mão o maior número de vezes no joelho do outro;
- 2) Realizar a mesma atividade anterior, ao mesmo tempo em que se movimentam em círculos;
- 3) Um de frente ao outro, buscar agarrar na cintura do colega. Ao agarrar, soltar e iniciar novamente. Contar quantas vezes cada estudante consegue agarrar o adversário;
- 4) Realizar a atividade anterior, de forma que, ao agarrar a cintura do adversário o levante do chão. Neste momento, é importante orientar o estudante de que não é necessário levantar muito e não é permitido derrubar no chão;
- 5) Finalizar todos os movimentos com a queda ao chão. Realize essa atividade apenas se o local for adequado para quedas.
- 6) Finalizar, apenas quando passar a mão por trás da perna do oponente.
- 7) A cada vitória, o estudante corre em círculos com os braços abertos e cantando.

Após a vivência, converse com os estudantes sobre suas impressões durante a realização.

**Gostaram de participar?
Por quê? Vocês gostariam
de praticar novamente ou
indicariam aos colegas?**

Professor, o simples gostar de participar não nos remete à fruição. Esse questionamento é um momento de iniciar a conversa. Porém, busque com eles os elementos que os fizeram gostar dessa luta e o por quê indicariam aos colegas, amigos e familiares.

Quais as diferenças entre a Huka Huka e a Idjassú?

Espera-se que os estudantes identifiquem que apesar de serem lutas indígenas que exigem luta corporal e contextos parecidos, existem algumas características que as diferenciam. Caso não apareçam na fala dos estudantes, procure apresentar aos mesmos essas diferenças.

	Huka- Huka	Idjassú
Início da luta	<i>Lutadores ajoelhados de frente um ao outro, girando em sentido horário.</i>	<i>Lutadores em pé, de frente um para o outro e girando em círculos.</i>
Povos	<i>Bakari e Xingu</i>	<i>Karajá</i>
Contato entre os oponentes	<i>Desde o início, ajoelhado</i>	<i>No agarre.</i>
Objetivo	<i>Levantar o oponente e derrubá-lo novamente ao chão.</i>	<i>Levar o adversário ao chão.</i>
Local	<i>Terrenos de terra.</i>	<i>Terrenos de terra</i>

Quais movimentos foram realizados parecidos com outras lutas?

Espera-se que os estudantes identifiquem gestos e movimentos de equilíbrio e desequilíbrio, agarre e força. Instigue os estudantes a buscarem essas características.

Quais outras lutas que conhecemos que são parecidas ou possuem características semelhantes a Idjassú?

Espera-se que os estudantes já tenham vivenciado ou apreciado outros tipos de lutas de contexto comunitário, regional, indígenas e africanas. Diante disso, algumas relações poderão ser feitas como, por exemplo, o agarre, também característico das lutas judô e sumô; o equilíbrio e desequilíbrio também característico do judô e também do início da luta do Jiu jitsu, em que é necessário derrubar o oponente para mobilizá-lo.

Etapa 4 – Compartilhando a aprendizagem.

Partindo da conversa da última atividade e, com o intuito de promover momentos de recriação e replicação da luta que acabamos de aprender, explique aos estudantes que esta atividade será realizada fora da escola. A realização será em partes:

Parte 1 – Oriente que cada estudante siga os seguintes passos:

Passo 1) Escolha um colega, amigo (que não seja da sua turma da escola) ou familiar;

Passo 2) Convide-o para aprender um pouco sobre a luta **Idjassú**;

Passo 3) Conte para a pessoa escolhida o que você aprendeu e como se luta a **Idjassú**;

Passo 4) Realize com a pessoa escolhida a atividade prática realizada durante a aula de Educação Física.

Fique atento! Escolha um espaço adequado e seguro.

Parte 2 – Entrevista sobre a experiência.

Após a realização da atividade prática, o estudante deverá fazer uma entrevista com a pessoa escolhida, conforme ficha a seguir:

Nome do Entrevistado: _____	Data: _____
O que você aprendeu sobre a luta Idjassú?	
Gostou de participar?	
A luta Idjassú, assemelha-se com alguma outra luta que você conhece ou que já tenha praticado?	

Parte 3 – Mudando as regras

Professor, oriente os estudantes a refletirem junto com a pessoa que realizou a atividade e participou da entrevista, o que é possível alterar ou incluir, relacionado à regra na luta **Idjassú**, pensando em como melhorar a luta e fazer com que se torne atrativa para um maior número de pessoas. O registro deverá ser feito no caderno.

Sugestão de regra para a luta Idjassú:

Parte 4 – Compartilhando as experiências

Aqui, a intenção é que os estudantes apresentem a sua turma o resultado de sua entrevista. O professor deve utilizar a estratégia que considerar mais pertinente: apresentação individual em roda de conversa ou criação de um painel com as entrevistas, entre outras. O fundamental é garantir que todos os estudantes apresentem como foi a experiência de ensinar a luta para outra pessoa, o que essa pessoa aprendeu e se pensaram em recriar a luta, alterando e ampliando as regras.

Em caso de adaptação e recriação das regras, discuta com os estudantes quais regras são realmente possíveis serem incluídas e/ou alteradas.

Sugerimos que após as apresentações, a turma escolha algumas dessas regras recriadas e adaptações, e experimentem.

Etapa 5 – Criando e recriando

Professor, organize os estudantes em grupos e retome com eles as lutas vivenciadas nas **etapas anteriores**. Peça para escolherem uma luta para ser recriada; organize as escolhas para que uma diversidade de lutas seja contemplada. Os estudantes podem optar por criar uma luta ao invés de recriá-las. Deixe que eles decidam, faça intervenções caso seja necessário.

Em seguida, peça para os estudantes apresentarem para os colegas as lutas que foram criadas e/ou recriadas, destacando seus principais movimentos e procedimentos de segurança. Atente-se aos detalhes das apresentações para ver se as atividades propostas não apresentam riscos para os estudantes. Caso seja possível, discuta com eles possíveis mudanças para a segurança de todos.

Etapa 6 – Experimentando as lutas criadas pelos estudantes

Professor, depois das adaptações feitas para garantir a segurança de todos, proponha a experimentação das lutas criadas pelos estudantes. Deixe que cada grupo explique a proposta para os demais. Faça intervenções caso seja necessário. Se possível filme as atividades propostas pelos estudantes.

Ao final da atividade, peça para os estudantes registrarem no caderno:

- Qual foi atividade de que mais gostou? Por quê?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento, incentive o estudante a apontar os principais motivos para a escolha de determinada atividade.
- Quais foram as semelhanças e diferenças entre as atividades propostas pelos estudantes?
Resposta pessoal do estudante. Professor, neste momento é importante auxiliar os estudantes na identificação das semelhanças e diferenças. Você pode pontuar fatos como: envolve oposição, estabilização, defesa, ataque, o espaço utilizado é demarcado ou livre, existe vestimenta adequada para a prática da luta, entre outras.

- Quais foram as principais mudanças feitas nas lutas recriadas?

Resposta pessoal do estudante. Para que os estudantes percebam as mudanças, é importante apresentar as regras das lutas que foram experimentadas, pois somente conhecendo a regra oficial, será possível entender quais mudanças ocorreram na realização da atividade.

Professor, a proposta acima poderá ser realizada de forma coletiva, criando um painel ou mural da sala com todas as informações coletadas pelos estudantes.

Etapa 7 – A importância das nossas lutas! Luz, câmera, ação

Professor, tomando esta atividade como parte final, lembre de sintetizar as atividades e conceitos tratados até aqui. Produza um vídeo ou apresentação com grupos de 06 estudantes. Neste momento, vamos retomar com eles a contribuição dos povos indígenas e africanos para as práticas corporais. A proposta é que eles elaborem uma história (decida o gênero textual) sobre a importância da experimentação das lutas de matrizes indígena e africana. Para isso, reúna os estudantes e retome todo o percurso até o momento. Questione sobre qual jogo de oposição ele mais gostou de experimentar e o por quê.

Assista aos vídeos produzidos com os estudantes, ressaltando a questão cultural em que cada luta está inserida.

Proposta de Avaliação

Durante este percurso os estudantes participaram de discussões, realizaram entrevista, criaram e recriaram uma luta etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem, é necessário que você verifique se os estudantes conseguiram aprender as habilidades previstas. Observe isso através das produções e vivências práticas. Caso alguns estejam com dificuldade, reveja esse percurso, trazendo vídeos, textos etc. O importante é que diversifique a forma de abordagem, mesmo em se tratando do mesmo assunto.

UNIDADE TEMÁTICA: DANÇAS

HABILIDADES

(EF05EF09) Recriar e fruir danças do mundo, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.

(EF05EF10) Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças do mundo.

(EF05EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças do mundo.

(EF05EF12) Propor alternativas para superar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças do mundo.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 – DANÇAS DO MUNDO

Dentro ou fora da escola, de um modo geral, a dança sempre esteve presente na vida dos estudantes. A Dança foi trabalhada desde os primeiros anos do Ensino Fundamental, onde os estudantes vivenciaram a partir de rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas, as danças do contexto comunitário e regional, sendo ampliadas com as danças de matrizes indígena e africanas nos terceiros e quartos anos. Agora, no **quinto ano**, as situações de aprendizagem no ensino desta **Unidade Temática: Danças** estão voltadas para além das habilidades desenvolvidas nos anos anteriores, de forma que os estudantes desenvolvam habilidades mais complexas como, por exemplo, propor alternativas para superar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das **danças do mundo**. Essa complexidade é importante, pois visa formação crítica na especificidade dessa prática corporal, para valorização e respeito aos diferentes sentidos e significados em suas culturas de origem.

ATIVIDADE 1 – EU DANÇO, NÓS DANÇAMOS!

Etapa 1 – As danças que já dançamos.

Professor, esta atividade é o ponto de partida para o **Objeto de Conhecimento: Danças do mundo**. Vamos realizar uma conversa com os estudantes sobre quais danças fazem parte do contexto deles, quais as que nunca praticaram, porém já viram ou ouviram falar. Lembramos que a **dança** é uma **unidade temática** trabalhada desde o primeiro ano do Ensino Fundamental. Espera-se que os estudantes já tenham experimentado, fruido e recriado, danças do contexto comunitário, regional, do Brasil incluindo



as de matrizes indígenas e africanas. Sendo assim, selecione músicas relacionadas a esses tipos de danças. Reúna os estudantes em um local adequado e espaçoso.

Faça um grande círculo e peça que os estudantes se organizem dentro dele. Fora deste grande círculo, desenhe pequenos círculos com nomes de diferentes estilos/ritmos de danças. Conforme o exemplo ao lado:

Oriente-os que você irá descrever uma dança e, em seguida, tocará a música referente a ela. Nesse momento, os estudantes podem dançar livremente. Quando a música parar, cada estudante deverá se dirigir ao círculo correspondente ao estilo/ritmo da música, nos seguintes casos:

- I – Se já dançou essa dança;
- II – Se já assistiu alguém dançar por meio das mídias;
- III – Se conhece alguém que dança.

Se não se encaixam em nenhum item anterior, devem ficar no centro do círculo.

Após cada música, pergunte aos estudantes que escolherem o círculo ao qual não se refere à dança/música tocada, o porquê das suas escolhas. É importante que, nesse momento, troquem informações. Aqueles que escolheram os círculos corretos podem compartilhar com os demais, inclusive com os que ficaram no centro sem escolher um círculo, como são dançadas e as características delas. Cabe ao professor a sistematização de cada uma delas.

A intenção é de retomar conhecimentos que os estudantes possuem das danças que foram contempladas nos anos anteriores, para que possam utilizar esses elementos nas **danças do mundo** e, assim, verificar quais conhecimentos os estudantes trazem dos anos escolares anteriores e de seus outros contextos. Se perceber que eles ainda não conhecem nenhuma dança de contexto comunitário, regional, do Brasil ou de matrizes indígenas e africanas, sugerimos que planeje uma aula breve para apresentá-las. Pode ser um dia de apreciação de vídeos ou um mini baile.

Sugestões de descrições das danças para os estudantes

FORRÓ



É um estilo de dança e gênero musical influenciado por africanos e europeus relacionada à região nordeste que extraiu e espalhou para o país os embalos de um ritmo ora lento, ora rápido, recheado de instrumentos como o triângulo, a sanfona e a zabumba.

Fonte: Disponível em: <https://dancas-tipicas.info/regiao-nordeste/forro.html#:~:text=O%20forr%C3%B3%20%C3%A9%20um%20estilo,como%20bai%C3%A3o%2C%20xote%20e%20xaxado.&text=Os%20ingleses%20que%20administravam%20as,os%20nordestinos%20entendiam%20como%20forr%C3%B3>. Acesso em: 05 de out. 2020.

SAMBA



É uma forma de dança originária do Brasil. O samba está presente em todas as regiões brasileiras e, em cada uma delas, são incorporados novos elementos ao ritmo, sem contudo, perder sua cadência característica. Os mais conhecidos são: Samba da Bahia, Samba Carioca (Rio de Janeiro), Samba Paulista (São Paulo).

Fonte: Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/samba/>. Acesso em: 05 de out. 2020.

XAXADO



A dança é praticada por pares e acompanhada por sanfona, zabumba e triângulo. As pessoas avançam o pé direito em três e quatro movimentos laterais e puxam o pé esquerdo, sapateando arrastando os pés. As roupas do grupo são de cangaceiros, mas na maioria das vezes só os homens portam o rifle.

Fonte: Disponível em: <https://interior.ne10.uol.com.br/entretenimento/2019/11/06/conheca-a-origem-do-xaxado-danca-tipica-do-sertao-pernambucano-179080>. Acesso em: 05 de out. 2020.

FREVO



O frevo é uma dança folclórica típica do carnaval de rua do Brasil. É uma das principais danças tradicionais brasileiras e uma das manifestações culturais mais conhecidas na região nordeste do país. Algumas características do Frevo: presença de música e dança; música tocada por instrumentos de sopro; ritmo acelerado; movimentos acrobáticos; inserção de elementos de outras danças folclóricas; inserção de elementos da capoeira; figurinos coloridos e o uso de pequenas sombrinhas.

Fonte: Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/frevo/>. Acesso em: 05 de out. 2020.

JONGO



É uma dança de roda de origem africana, na qual participam homens e mulheres. O canto tem o papel fundamental, associado aos instrumentos musicais com acompanhamento de tambores, solista no centro e eventual presença da umbigada, e cujo canto é do tipo estrofe e refrão.

Fonte: Disponível em: <http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=121>. Acesso em: 05 de out. 2020.

CATIRA



É uma dança do folclore brasileiro, em que o ritmo musical é marcado pela batida dos pés e mãos dos dançarinos.

Fonte: Disponível em: <http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=104#:~:text=Catira%20ou%20cateret%C3%AA%20%C3%A9%20uma,e%20interior%20de%20S%C3%A3o%20Paulo>. Acesso em: 05 de out. 2020.

Etapa 2 – Dançando conforme a música

Na atividade anterior, retomamos danças às quais os estudantes podem ter tido acesso ou tido vivências que fazem parte de contextos comunitários, regionais, do Brasil e de matrizes indígenas e africanas.

Agora, o momento é de descobrir o que eles já conhecem das danças do mundo e fazer com que reconheçam e consigam se movimentar nos diferentes ritmos que serão apresentados. Como anteriormente, selecione músicas que fazem parte das danças mais conhecidas mundialmente.

Na quadra ou outro espaço disponível, deixe os estudantes dispostos livremente. Oriente-os que, ao iniciar um trecho da música, eles deverão dançar e/ou realizar movimentos corporais ao ritmo da música como quiserem ou acreditam que se dance. A ideia é fazer com que os estudantes reconheçam e consigam se movimentar nos diferentes ritmos apresentados.

Algumas danças que poderão ser contempladas nessa atividade: Salsa (Cuba), Ballet (Itália), Break Dance (EUA), Dança do Ventre (Egito), Yangko (China), Sapateado (Irlanda), Zumba (Colômbia), Tango (Argentina).

Professor, sugerimos alguns vídeos relacionados a essas danças, para que você possa se repertoriar antes de dar início com a temática.

Salsa cubana en Parque Central: de Lisandra y Victor – timba rumba cubana. [5m18s]
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=K9ffbbWJ2eY>. Acesso em: 05 out. 2020.



The Nutcracker – Sugar Plum pas de deux: Adagio (Nuñez, Muntagiroy, The Royal Ballet) - [6m01s]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qy6dIGpC3Ns>. Acesso em: 05 out. 2020.

BATALHA DE DANÇA DA ESCOLA PRIMÁRIA! GAROTOS VS GAROTAS! // ScottDW – Nós viemos a dançar [7m19s]. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_tYPnaK5gkl. Acesso em: 05 out. 2020.



Finger Cymbals (Zills) Belly Dance 2011 – Fleur Estelle Dance Company – [4m30s]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wYWbHoR5tHs>. Acesso em: 05 out. 2020.

Shanghai Yangko - [6m59s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rdMXgfvfj6l>. Acesso em: 05 out. 2020



Irish Dance Group – Irish Step Dancing (Riverdance) 2009. [5m27s]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HgGAzBDE454>. Acesso em: 05 out. 2020.

VIVA COLOMBIA Official Choreography Zumba - [4m04s]. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=UxopXJ8xV_I. Acesso em: 05 out. 2020



Tango – La cumparsita -[2m28s]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ekQ3aGcezb4>. Acesso em: 05 out. 2020.

Esperamos que a experimentação inicial com o ritmo de diferentes danças do mundo tenha sido divertida e despertado a curiosidade dos estudantes. Para isso, faça uma roda de conversa, utilizando questões norteadoras como por exemplo:

- Gostaram da experiência/atividade?
Professor, lembramos que, ao perguntar se gostaram, a intenção é analisar se a atividade foi motivadora e interessante para os estudantes. A fruição vai além da prática pontual, refere-se à escolha de sua prática prazerosa em outros momentos e em outros contextos de escolha do próprio estudantes.
- Dos ritmos apresentados, quais vocês já conheciam? Quais já dançaram?
Espera-se que os estudantes compartilhem suas experiências anteriores com os ritmos de dança apresentados, seja motora ou como apreciação.
- Quais países deram origem a esses ritmos e danças?
No mesmo sentido da questão anterior, espera-se que os estudantes compartilhem seus conhecimentos sobre a origem das danças apresentadas. Muitos poderão dizer que originaram no Brasil, visto que sua prática, acontece no mundo todo. Explique que as danças são originadas a partir de contextos culturais de um determinado povo e que são tomadas como patrimônio da sociedade, sendo dançadas, apreciadas e também recriadas por outras pessoas de várias partes do mundo.

ATIVIDADE 2 – UMA VOLTA AO MUNDO POR MEIO DA DANÇA

Etapa 1 – Primeira parada: é hora de descobrir mais sobre as danças

Professor, proponha aos estudantes uma pesquisa sobre os diferentes ritmos de danças. Para isso, organize os estudantes em grupos de quatro a cinco integrantes e peça que escolham um tipo de dança típica. Cada grupo ficará responsável por escolher um país de um Continente diferente; dessa forma, conseguiremos abranger diferentes culturas.

A pesquisa deverá conter:

Nome da dança escolhida	Continente e País de origem	Breve história e vestimenta típica	Imagens e como dançar
-------------------------	-----------------------------	------------------------------------	-----------------------

O resultado da pesquisa deverá ser apresentado aos colegas. Para isso, o grupo deve escolher a forma de apresentação, que poderá ser através de cartaz informativo ou vídeos curtos.

Etapa 2 – Apreciando... nossas aprendizagens

Professor, utilizando os mesmos grupos da atividade anterior, os estudantes devem criar estratégias para ensinar os principais passos da dança pesquisada para sua turma. Sendo assim, uma ou duas aulas deverão ser destinadas para que eles possam se organizar, fazer experiências motoras e pensar em como irão apresentar e ensinar essa dança.

Organize previamente os dias de apresentações dos grupos e os espaços e equipamentos que serão utilizados. Se será um ou mais grupos por aula, lembrando que caberá a você, professor, fazer as intervenções e sistematizações sobre o que foi apresentado.

Após as apresentações, retome com os estudantes os elementos constitutivos da dança e coloque em discussão o sentido da dança em sua cultura de origem.

Durante as apresentações e todo o desenvolvimento da atividade, analise se os estudantes conseguiram criar estratégias para aprender as danças do mundo, bem como reconhecer a importância dessa dança em sua cultura de origem.

Ao final de cada aula, sugerimos que realize uma roda de conversa, retomando os elementos constitutivos das danças apreciadas e experimentadas.

Retomando os elementos constitutivos da dança

- Variações do ritmo: lento, moderado e rápido;
- Diferentes direções: movimentos com deslocamento para frente, para trás e para os lados;
- Diferentes níveis: movimentos no plano alto (em pé), no plano médio (abaixado, agachado) e plano médio que são os movimentos no solo;
- É importante ressaltar também, que os passos podem conter desde uma parte apenas do corpo (como mexer apenas um braço, apenas a cabeça ou uma perna) como também movimentos mais globais com partes diferentes do corpo trabalhando juntas (um giro, um salto entre outros).

Sugestão de um quadro para a retomada dos elementos constitutivos da dança, após cada apresentação.

Danças/ Elementos	Dança do ventre		
Quais os tipos de ritmo?	<i>Rápido</i>		
Posso dançar me deslocando em quais direções?	<i>Para frente, para trás e para os lados</i>		
Meus movimentos podem ter quais níveis?	<i>Alto, mas pode ter movimentos em plano médio e baixo</i>		
Qual parte do corpo posso mexer e como?	<i>Braços, pernas, mas principalmente os quadris.</i>		

Etapa 3 – Recriando sem perder o ritmo...

Professor, agora é o momento de estimular a criatividade dos estudantes. Proponha criar e recriar novos movimentos para as danças. Inicie, solicitando que cada estudante **crie ou recrie dois movimentos** para serem apresentados a sua turma. Em seguida, em dupla, peça que façam uma sequência, utilizando os movimentos criados individualmente, criando assim, uma sequência de **quatro movimentos** que também deverá ser apresentada a sua turma.

Agora, para finalizar, peça que façam grupos de 4 estudantes e juntem os movimentos individuais criados em uma sequência de **oito movimentos**, que devem ser apresentados à turma. Nesse momento, eles podem escolher a música que mais se encaixa ao ritmo dos movimentos criados e recriados. É importante que os estudantes tenham liberdade na criação das sequências, porém os movimentos devem explorar os elementos constitutivos da dança.

Sugerimos registrar as apresentações para posterior apreciação e reflexão dos estudantes sobre suas criações e recriações. Nesse momento, é importante escutar os estudantes sobre como foi a experiência de criar e recriar uma sequência de passos para a dança escolhida. Recomendamos algumas questões que podem nortear esta reflexão:

- Os movimentos que vocês criaram são experiências de danças que já conheciam ou dançaram?
Resposta pessoal do estudante.
- Vocês aprenderam movimentos novos?
Resposta pessoal do estudante.
- Algum estudante se recusou a realizar alguns dos movimentos propostos? Se sim, por quê?
Resposta pessoal do estudante.

- Algum movimento precisou ser reelaborado para atender alguma especificidade do grupo?
Resposta pessoal do estudante.
- Como foi juntar a sua criação com a de seus colegas para montar uma única sequência de 8 movimentos? Foi necessário alterar algum movimento criado e recriado em etapas anteriores, para atender o ritmo da música?
Resposta pessoal do estudante.

ATIVIDADE 3 – DE TODA PARTE DO MUNDO PARA A ESCOLA, A DANÇA É DE TODOS E MERECE RESPEITO

Etapa 1 – Refletindo sobre nossas experiências

Professor, chegou o momento de refletir sobre preconceitos e situações de injustiças no contexto da dança. Esta atividade pode ser realizada na quadra, pátio ou outro local de sua escolha. Torne o espaço acolhedor para que os estudantes possam expressar suas sensações e sentimentos durante a realização das atividades. Como ponto de partida para essa reflexão, sugerimos algumas questões:

- Houve algum estudante que não quis experimentar as danças propostas neste material?
Professor, incentive os estudantes a falarem sobre suas sensações durante a atividade, os motivos que levaram a não querer experimentar determinada dança etc, deixando claro que este é um momento de reflexão e, portanto, não existe certo e errado.
- Houve algum estudante que não conseguiu experimentar as danças propostas neste material?
Professor, incentive os estudantes a falarem sobre as dificuldades que impediram sua experimentação. Aqui também é importante observar questões como acessibilidade, se houve adaptação para estudantes com deficiência, entre outras questões que podem surgir.
- Você percebeu momentos de desvalorização de um ou outro estudante pela maneira que dançava?
Professor, incentive os estudantes a falarem sobre suas percepções durante a realização da atividade, com o devido cuidado para não expor nenhum colega.

Etapa 2 – Preconceitos no contexto da dança

Organize os estudantes em grupos e entregue uma das frases a seguir:

Frase 1: “Dança é atividade de menina”

Frase 2: “Dança de índio é só na Aldeia. Cada um com a sua dança”

Frase 3: “As pessoas com deficiência não conseguem dançar”

A partir das experimentações, reflexões, pesquisas, criação e recriação das danças, solicite que argumentem se concordam ou discordam da frase recebida. O grupo deve justificar sua resposta; para isso, dê aos grupos o tempo que julgar necessário. Em seguida, em uma roda de conversa, cada grupo irá expor seus argumentos. Durante a socialização é muito importante trazer questões como: **“Por que surgem os preconceitos?”**, **“Quais são as dificuldades de reprodução dessas práticas?”**, **“Por que, em algumas danças, falamos que é dança de mulher?”**, **“Existem danças em que somente homens participam?”**, entre outras.

Converse com os estudantes sobre a importância de conhecer e respeitar todas as formas de dança, pois possuem uma história sócio-cultural, inclusive algumas que influenciaram as danças no Brasil. Ressalte que essa prática corporal pode ser realizada por qualquer pessoa.

Para sistematizar, você pode apresentar fotos com imagens de homens e mulheres, com diferentes tipos de deficiência, com brasileiros dançando outras danças do mundo, americanos sambando, entre outras.

Sugestões de Vídeos:

Menina dá show de dança em cadeira de rodas. (0m42s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MlrNn8xe2Ag>. Acesso em: 05 out. 2020.



O mundo Encantado das Borboletas (Dança em cadeira de rodas) (3m55s) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OKMirxIF9bM>. Acesso em: 05 out. 2020.

Garotinha deficiente dançando. (1m09s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WH1esgt_LbQ. Acesso em: 05 out. 2020.



Professora traduz e dança quadrilha com aluno surdo - Vídeo 2 continuação Globo News. (4m36s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=0ggFRx70_Wc. Acesso em: 05 out. 2020.

Conheça uma escola de samba na capital dos EUA. (2m30s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Bn0ZvDF29WY>. Acesso em: 05 out. 2020



Após diálogo, sistematização e visualização dos vídeos sugeridos, considerando as danças do mundo e sua prática por todas as pessoas sem qualquer injustiça ou preconceito, cada grupo deverá, a partir da frase **“Dança de todos e para todos”**, elaborar cartazes ou vídeos curtos, contendo imagens e mensagens de incentivo à prática da dança por todos, sem qualquer tipo de discriminação ou preconceito.

Todo material produzido pelos estudantes, pode e deve ser divulgado na escola para os demais estudantes.

Proposta de Avaliação

Durante este percurso, os estudantes participaram de discussões, realizaram pesquisa, entrevista, criaram movimentos envolvendo a dança, elaboraram cartazes etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem. É necessário que você verifique se os estudantes conseguiram aprender as habilidades previstas. Observe isso através das produções e vivências práticas. Como proposta de recuperação, você poderá utilizar o trabalho em grupo e organizar novas atividades. Caso alguns estejam com dificuldade, reveja esse percurso, trazendo vídeos, textos etc. O importante é que diversifique a forma de abordagem, mesmo em se tratando do mesmo assunto.

REFERÊNCIAS

- SILVA, T. A. C.; SANTOS, C.; ARAÚJO, M. H.; JUNIOR, A. P. **Jogos do mundo todo**. São Paulo: Supimpa, 2018
- Fraga, Ana; Santos, Maria Teresa. Ouri, um Jogo Mancala. **Educação e Matemática** n° 76 2004. Disponível em: http://www.apm.pt/apm/revista/educ76/matematica_jogo.pdf. Acesso em 28 jan.2020.
- Tradicionais jogos de crianças turcas. Disponível em: https://www.ehow.com.br/tradicionais-jogos-criancas-turcas-lista_4150/. Acesso em : 28 jan..2020
- Dicas de brincadeiras para animar as férias escolares. Disponível em: www.nsctotal.com.br/noticias/dicas-de-brincadeiras-para-animar-as-ferias-escolares. Acesso em: 28 jan. 2020
- Tailândia - Ideias para brincar. Disponível em: <http://ideiasparabrincar.com/tailandia/>. Acesso em: 28 jan. 2020
- Jogos Tradicionais nas Filipinas. Disponível em : <https://www.hisour.com/pt/traditional-games-in-the-philippines-37471/>. Acesso em: 28 jan. 2020
- Patintero – Ideias para brincar. Disponível em : <http://ideiasparabrincar.com/patintero/>. Acesso em: 28 jan. 2020
- Ideias para brincar na Malásia. Disponível em: <http://ideiasparabrincar.com/malasias/>. Acesso em: 28 jan. 2020
- Weineck J. **Treinamento Ideal**. São Paulo: Manole, 9ª ed., 2003.
- Um mundo de brincadeiras Manu ti – Nova Zelândia. Disponível em: <https://cadeomanualblog.wordpress.com/2016/07/15/manu-ti-nova-zelandia/>. Acesso em: 28 jan. 2020
- Origem da dança e Quais As Mais Praticadas no Mundo. Disponível em: <https://adancatransforma.com/origem-danca-mais-praticadas-no-mundo/>. Acesso em: 27 set. 2019.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

This image shows a full page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines, typical of notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings present.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Secretaria da Educação do Estado de São Paulo

COORDENADORIA PEDAGÓGICA

Coordenador

Viviane Pedrosa Domingues Cardoso

CENTRO DE PROJETOS E ARTICULAÇÃO DE INICIATIVAS COM PAIS E ALUNOS – CEART

Diretor: Deisy Christine Boscaratto

Aline Navarro, Cassia Vassi Beluche, Felipe Oliveira Santos, Isabel Gomes Ferreira, Isaque Mitsuo Kobayshi, Renata Nunes Gomes, Priscila Gomes de Silveira Salvático, Silvana Aparecida de Oliveira Návia

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR E DE GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Diretora:

Valéria Tarantello de Georgel

EQUIPE CURRICULAR DO CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL – CEIAI

Andréa Fernandes de Freitas, Bruno Marini Bruneri, Caren Aline Ribeiro Santos Fernandes, Kelly Cristina de Souza B. Moraes, Noemi Devai, Roberta N. de Proença Silveira, Sônia de Oliveira N. Alencar, Vanessa Cristina Amoris Domingues, Viviane da Costa Batista Pereira.

CRÉDITOS ELABORAÇÃO:

Adriana Cristina David Pazian – *PCNP da DE São Carlos*

Diego Diaz Sanchez – *PCNP da DE Guarulhos Norte*

Érika Porrelli Drigo – *PCNP da DE Capivari*

Felipe Augusto Lucci – *PCNP da DE Itu*

Flavia Naomi Kunihiro Peixoto – *PCNP da DE Suzano*

Isabela Muniz dos Santos Cáceres – *PCNP da DE de Votorantim*

Janice Eliane Ferreira Bracci – *PCNP da DE José Bonifácio*

Joice Regina Simões – *PCNP da DE Campinas Leste*

Josecarlos Tadeu Barbosa Freire – *PCNP da DE Bragança*

Katia Mendes Silva – *PCNP da DE Andradina*

Lígia Estronioli de Castro – *PCNP da DE Bauru*

Meire Grassmann Guido Estigarribia – *PCNP da DE Americana*

Nabil José Awad – *PCNP da DE Caraguatatuba*

Neara Isabel de Freitas Lima – *PCNP da DE Sorocaba*

Roseane Minatel de Mattos – *PCNP da DE Adamantina*

Sueli Aparecida Galante – *PCNP da DE Sumaré*

Tiago Oliveira dos Santos – *PCNP da DE Lins*

Thaís Pedrosa Silva Nunes – *PCNP da DE Tupã*

REVISÃO:

Adriana Cristina David Pazian – *PCNP da DE São Carlos*

Neara Isabel de Freitas Lima – *PCNP da DE Sorocaba*

Luiz Fernando Vagliengo – *Equipe Curricular de Educação Física*

Marcelo Ortega Amorim, Mariana Frassati – *Equipe Curricular de Educação Física*

Mirna Léia Violin Brandt – *Equipe Curricular de Educação Física*

Roseane Minatel de Mattos – *PCNP da DE Adamantina*

Sandra Pereira Mendes – *Equipe Curricular de Educação Física*

Thaís Pedrosa Silva Nunes – *PCNP da DE Tupã*

IMPrensa Oficial do Estado S/A – IMESP

Projeto Gráfico – Ricardo Ferreira

Diagramação – Tikinet Edição

Tratamento de Imagens – Leonídio Gomes; Marcelo de Oliveira Daniel; Robson Minghini e Tiago Cheregati.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação