



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
Secretaria da Educação

# Currículo em Ação

# 1

**PRIMEIRO ANO**  
ENSINO FUNDAMENTAL  
CADERNO DO PROFESSOR

**VOLUME**  
**1**

## **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 propõe o desenvolvimento das habilidades e objetos de conhecimento. A proposta é que os estudantes experimentem, fruam diferentes práticas corporais, porém as experiências propostas consideram que os estudantes irão aprender os gestos técnicos, as regras, os sistemas táticos de uma prática esportiva, porém irão discutir sobre 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 por exemplo:

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: respeitando as diferenças individuais nos indica o 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 o 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 aluno, bem como a presente adaptação curricular não visa 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. Entendemos que tais proposições podem contribuir absolutamente, ao deixar claro para a comunidade qual é o papel da Educação Física Escolar, descrevendo novas possibilidades para o debate pedagógico deste componente curricular.

## **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 a 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 a 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.

Adaptações curriculares de acesso ao currículo: são modificações ou provisão de recursos espaciais, materiais, pessoais ou de comunicação que auxiliarão no desenvolvimento global dos estudantes.

O primeiro passo para a adaptação do objeto de conhecimento é ter claro o que eu quero ensinar? Como eu vou fazer para ele 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 02 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 60º;
- 1.4- a ocorrência simultânea de quaisquer das condições anteriores.

Disponível em:

[http://cape.edunet.sp.gov.br/cape\\_arquivos/LegislacaoEstadual/Instrucoes/3\\_Ed Especial\\_instrucao\\_DV\\_15012015.pdf](http://cape.edunet.sp.gov.br/cape_arquivos/LegislacaoEstadual/Instrucoes/3_EdEspecial_instrucao_DV_15012015.pdf)>. Acesso em 09 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 meio 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, existe 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; 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](http://cape.edunet.sp.gov.br/cape_arquivos/LegislacaoEstadual/Instrucoes/2_EdEspecial_instrucao_DF_15012015.pdf)>. Acesso 09 out 2020.



Para saber mais acesse: Introdução à tecnologia assistiva. Disponível em:

<[https://www.assistiva.com.br/Introducao\\_Tecnologia\\_Assistiva.pdf](https://www.assistiva.com.br/Introducao_Tecnologia_Assistiva.pdf)>. Acesso em 09 out. 2020.

### DICAS

Inicie por atividades familiares.

Baseie as adaptações no potencial funcional e não no diagnóstico.

Analise as exigências sensorio-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 02 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.  
Falar sempre de frente para o estudante, para que ele possa fazer leitura labial;  
Além de explicar a atividade oralmente, demonstrar;  
Substituir 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 comandos claros e objetivos.

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

Dar 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.  
Buscar *feedback*: perguntar se o estudante entendeu a explicação e pedir 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 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**

Estimular 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 09 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 um cuidado especial com poluição visual que dispersam 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 do professor conhecer o perfil do estudante;

Planejar e selecionar um método acessível ao estudante;

Sequenciar os conteúdos que requeiram processos gradativos;

Utilizar de atividades direcionadas com foco no interesse do estudante;

Alterar o nível de complexidade das atividades. Ex: fragmentar um texto;

Alterar 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 Bimestre

### 1º ANO – Ensino Fundamental

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? Tem 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 a criança manifesta 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 referente 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 as adaptações curriculares que devem ser realizadas nas situações de aprendizagem, para que os estudantes com deficiência possam ter acesso as atividades, se necessário retome o texto introdutório deste material.

Fonte: [Pixabay](#)

### 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 09 out. 2020.



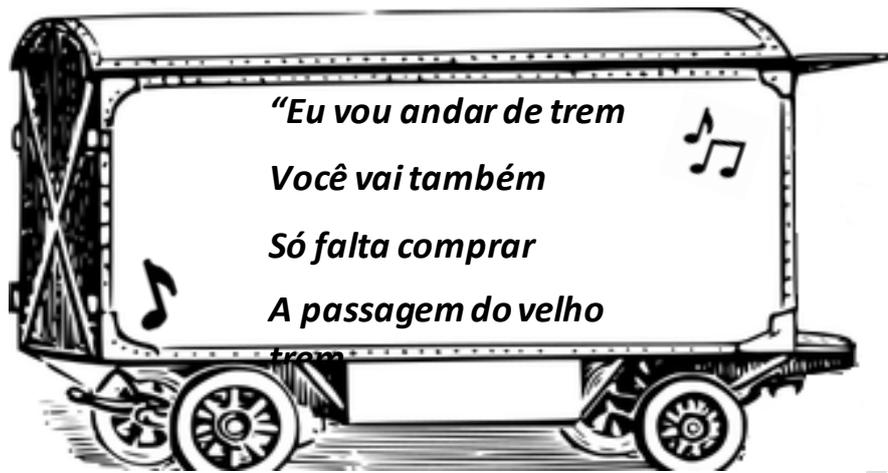


Imagem: Jaice Simões e Frika

### 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
<p>Eu vou andar trem            Você vai também            Só falta comprar            A passagem do velho trem.            Parou!            Todos: Parou!</p> <p>Mãozinha para cima (2x)            Mais para cima (2x)</p> <p>E tchu tchu tcha. Tchu tchu tchá            Tchu tchu tchá tchá tchá (2x)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dedinho para cima</li> <li>● Pezinho para dentro</li> <li>● Joelhinho dobrado</li> <li>● Cabecinha para o lado</li> <li>● Bumbum para trás</li> <li>● Língua para fora</li> <li>● Etc.</li> </ul>	<p>Siga na frente desse “grande trem” cantando este trecho inicial com os estudantes, em direção a um espaço amplo ou quadra da escola;</p> <p>Quando eles responderem “Parou”, vire na direção deles e dê o comando seguinte, pedindo para que repitam sua frase:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Professor: Mãozinha para cima</li> <li>○ Estudantes: Mãozinha para cima</li> <li>○ Professor: Mais para cima</li> <li>○ Estudantes: Mais para cima;</li> </ul> <p>Assim, fazendo o gesto solicitado na música, siga fazendo o movimento e cantando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ E tchu tchu tcha. Tchu tchu tcha. Tchu tchu tchá tchá tchá. (2x);</li> </ul> <p>Concluído, volte a andar mantendo a fila (trem) cantando novamente a primeira estrofe (Eu vou andar de trem...);</p> <p>Ao invés da “mãozinha pra cima”, vá criando movimentos ainda não experimentados, deixando a brincadeira se desenvolver, sempre somando os gestos.</p>

### 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 diretoria da escola ou outro local que contenha salas de aula. Eu vou andar de trem...”; no espaço onde

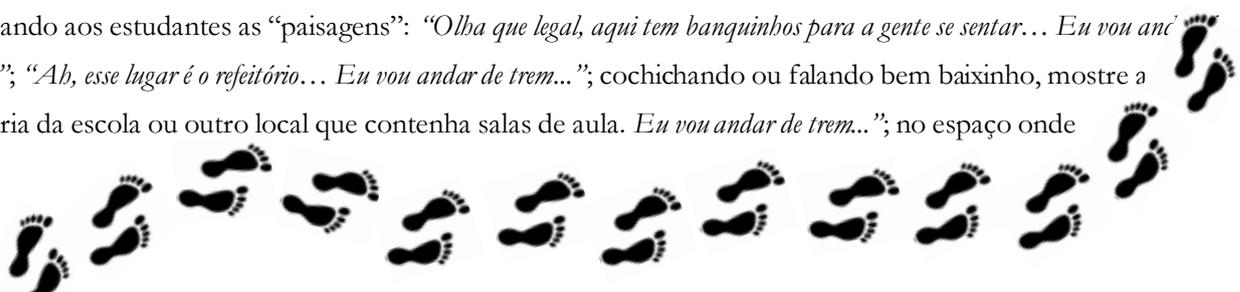


Imagem: Jaice Simões e Frika

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.

### Atividade 2 – Brincadeiras e jogos do contexto dos estudantes.

#### Etapa 1- A brincadeira e jogo que eu mais gosto é...

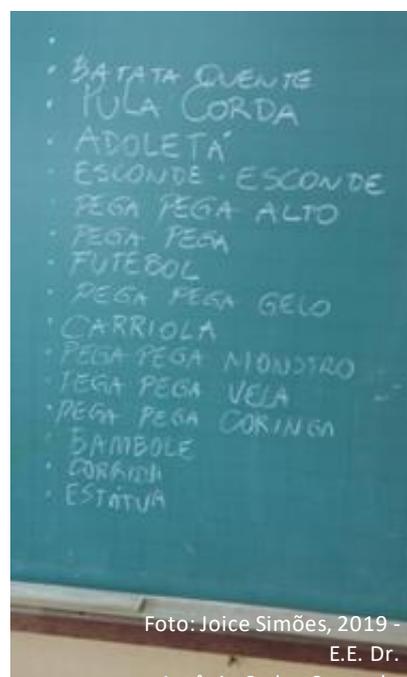
Professor, em uma roda de conversa, pergunte aos estudantes quais brincadeiras e jogos eles mais gostam. Por meio desse levantamento é possível saber particularidades dos estudantes, desde aqueles que possuem vasto repertório até aqueles que não conhecem as brincadeiras e jogos citados pelos demais.

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 jogos que mais gosto



Depois de eleitas as brincadeiras e 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.

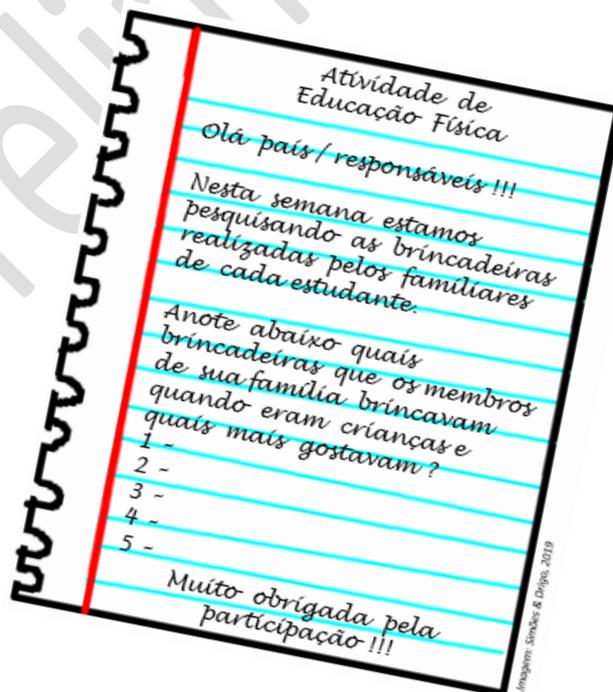
#### Etapa 1-Será que as brincadeiras e jogos são as mesmas de meus pais, meus avós e meus tios?

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.

#### 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 “Cadernos 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 para que o estudante acompanhe o preenchimento da pesquisa e solicite a este familiar para lhe explicar de forma simples a brincadeira e jogo.
- ▶▶ Formule o bilhete com o máximo de informações possíveis visando atender as particularidades da sua comunidade.



Pela minha entrevista, minha mãe brincava de **Mãe da Rua**. Meu pai brincava de **Esconde-Esconde**. Minha tia de



Simões & Drigo,

## 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 são as mesmas. 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
- Gislaíne – Lígia – Sueli - Thiago	Pega Pega 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 para eles colocarem a mão no coração e sentir se eles estão 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 tem relação com a intensidade da atividade.

*Pode ser que o professor se depare com alguma brincadeira que não conheça. Aproveite para interagir com pais e estudantes. Assim, se for possível, porque não convidar esse familiar para participar da sua aula, desenvolvendo essa brincadeira e jogo?*

*Imanom, Ivo 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 para os estudantes novamente perceberem se sua respiração e seus batimentos cardíacos estão mais fortes.



*Foto: Joice Simões - E.E.  
Prof. Erika Drigo*

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.

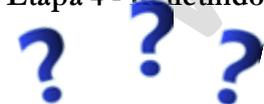
No levantamento das dificuldades, estimule-os a refletir sobre como estão se organizando no espaço para praticar as brincadeiras e jogos, como estão manuseando os objetos na prática. Sugira aos estudantes opções para a realização da atividade para que todos possam participar mesmo os que estão com dificuldade,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

#### Etapa 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 antigas, 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, estão e já estiveram presentes em diversas sociedades e em diferentes épocas. As brincadeiras e 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 a respiração e os batimentos cardíacos acelerar com a prática de atividade física, tem haver com o coração ter que bombear o sangue com mais vigor, e os pulmões trabalhar em um ritmo acelerado para a oxigenação, no caso para explicar para os estudantes, 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 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.



(Imagem: Public Domain Vector, 2019).

##### **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 acontece.

## Atividade 5 - Será que o professor sabe brincar e jogar?

### Etapa 1- História da infância do meu professor.

Imagem: Public Domain



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 foi 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://ovanguardista.ig.com.br/velha-infancia/2017-01-26/brincadeiras-crinaca-origem.html>). Acesso em 09 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 e, distribuídos pela quadra. Ao iniciar a brincadeira, o pegador tenta pegar o fugitivo. Para evitar ser pego, o fugitivo irá 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 e assim, ele volta a 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 está se tornando 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 abre 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 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, a lateralidade, ao equilíbrio, a 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 que ocorre 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
--------	--------------------------	--------

<p>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.</p>  <p><b>Babalu</b> - <i>Canções Populares</i>. Disponível em:  &lt;<a href="https://www.youtube.com/watch?v=hdiA2UFDnYM">https://www.youtube.com/watch?v=hdiA2UFDnYM</a>&gt;.  Acesso em 09 out. 2020.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Em dupla frente a frente, cantar pausadamente tocando as mãos um do outro;</li> <li>➤ Tocando as mãos, cantar a música com movimentos mais acelerados e ritmados;</li> <li>➤ Nos “Estados Unidos” colocar o polegar para trás na altura dos ombros alternando as mãos;</li> <li>➤ Mexer os quadris de um lado para o outro;</li> <li>➤ Saltar para frente;</li> <li>➤ Saltar para trás;</li> <li>➤ Parado;</li> <li>➤ Saltitos de um lado pro outro;</li> <li>➤ Parado;</li> <li>➤ Um passo para frente com a perna direita;</li> <li>➤ Girar no lugar;</li> <li>➤ Colocar os indicadores acima da cabeça;</li> <li>➤ Sinal de joinha com os Polegares.</li> </ul>	<p>Uberlândia</p>
--	---	-------------------

ADOLETÁ	ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR	ORIGEM
---------	--------------------------	--------

<p>ADOLETÁ</p> <p>Adoletá Lepeti Peti Polá Le café com chocolá Puxa o rabo do tatu Quem saiu foi tú Com a letra "U"</p>  <p>Adoletá. Disponível em: &lt;<a href="https://www.youtube.com/watch?v=42eueTcTsWM&amp;ab_channel=CanalParabol%C3%A9">https://www.youtube.com/watch?v=42eueTcTsWM&amp;ab_channel=CanalParabol%C3%A9</a>&gt;. Acesso em 22 set 2020.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Em roda, um grupo de crianças intercala as mãos: um participante coloca a mão direita sobre a esquerda do colega do lado;</li> <li>➤ 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";</li> <li>➤ 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.</li> </ul>	<p>Adoletá (do francês "Andouillette" que significa almôndega), A origem da brincadeira tem influência da imigração francesa no Brasil, oriunda de músicas infantis francesas.</p>
--	--	--

NÓS QUATRO	ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR	ORIGEM
<p>NÓS QUATRO</p> <p>Nós quatro Eu e ela (e) Eu sem ela (e) Nós por cima Nós por baixo</p> <p>Nós Quatro. Disponível em: &lt;<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Bg7VRvCq2Ug&amp;ab_channel=Improvisa%C3%A7%C3%A3ocomoespet%C3%A1culo">https://www.youtube.com/watch?v=Bg7VRvCq2Ug&amp;ab_channel=Improvisa%C3%A7%C3%A3ocomoespet%C3%A1culo</a>&gt;.</p>  <p>Acesso em 22 set 2020.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ bater uma palma sozinha e abrem os braços, tocando a mão direita com a esquerda da amiga ao lado e a mão esquerda com a direita da amiga do outro lado, simultaneamente;</li> <li>➤ bater uma palma sozinha, viram para a esquerda e batem as duas mãos com a amiga da esquerda;</li> <li>➤ bater uma palma sozinha, viram para a direita e batem as duas mãos com a amiga da direita;</li> <li>➤ bater uma palma sozinha e batem no alto as duas mãos com a amiga da frente enquanto a outra dupla bate por baixo;</li> <li>➤ bater uma palma sozinha, batendo por baixo das duas mãos com a amiga da frente enquanto a outra dupla bate por cima.</li> </ul>	<p>Manacapuru (AM)</p>

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.

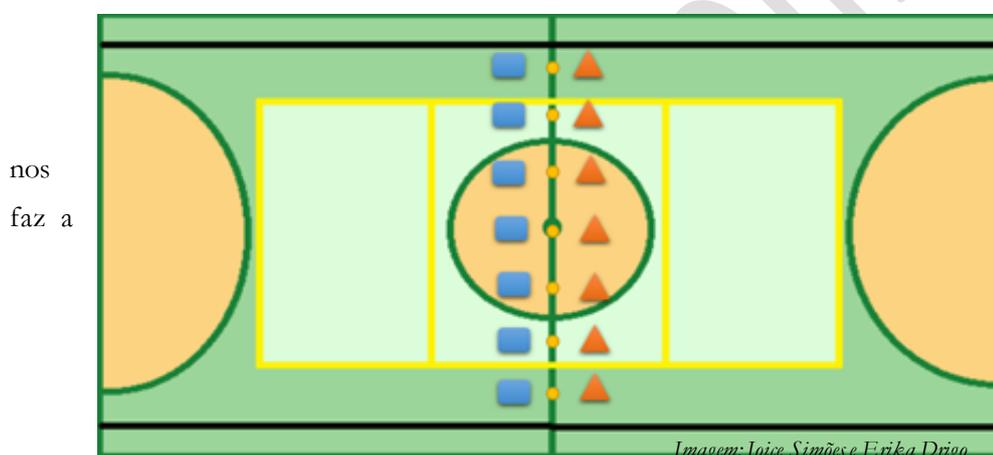
- Foi fácil acompanhar a música e os colegas?

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 ou mapa do mundo, e pergunte se eles sabem onde fica o Estado, Município ou País que 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).



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

★ “Mãos nos

ombros, nos joelhos, na cabeça, na barriga”, e.. mão 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 09 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?

Nesta etapa, é importante dar ênfase ao Conhecimento sobre o próprio Corpo, seja no conhecimento anatômico, seja no fisiológico. Para que isso ocorra é necessário que os estudantes comecem a perceber, por exemplo, como seu corpo reage ao realizar determinadas atividades. Peça para 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 sejam mantidas, 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 que eles batam palmas. Incorpore outras partes do corpo se achar necessário.

### **Etapa 6- 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 sentar, deitar, quadrupedar, ajoelhar, levantar os dois braços, flexionar o quadril, ir para a direita, esquerda etc.

Ao final, pergunte ao estudantes:

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

**“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 colega?

→ 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 06 - 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 09 out. 2020.

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

#### Etapa 02- Pulando os diferentes tipos de amarelinha.

Professor, proporcione a experimentação de diferentes tipos de amarelinha.

Como sugestão de aplicação, seguem algumas dicas:

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

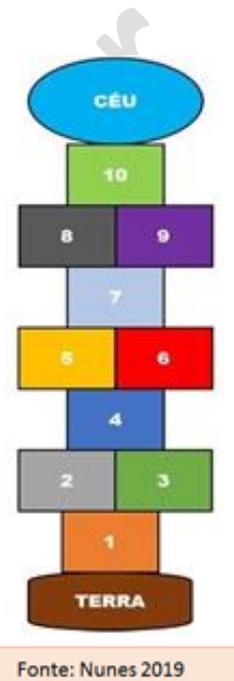
- ★ Procure deixar várias Amarelinhas previamente desenhadas no chão, use giz colorido preferencialmente, senão, utilize qualquer outro material acessível;
- ★ Se for o caso, peça a alguns estudantes para auxiliarem nessa construção.
- ★ Se a escola já possuir desenhos de Amarelinhas pintados no chão, 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; não pegar a pedrinha na volta.
- ★ Vence quem percorrer todo o percurso primeiro.

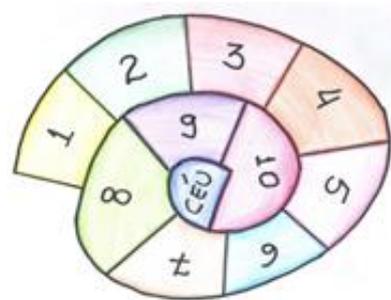
**Fique atento!** Na vivência da brincadeira Amarelinha tradicional você poderá discutir com eles a ordem dos números nas casas da amarelinha, sobre a ordem crescente e decrescente nos momentos das jogadas como, por exemplo, no início pula-se as casas em ordem crescente e no retorno em ordem decrescente.

### Amarelinha Caracol

**Material necessário:** espaço livre e giz

#### Modo de jogar

- ★ Desenhe um caracol no chão, em formato de espiral e o divida várias partes.
- ★ Organize os estudantes em ordem de realização da brincadeira.
- ★ Quem for começar, terá que fazer todo o trajeto pulando com



em

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.

### 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 e 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.



- 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.

- ★ Vence quem fizer o maior número de casas.

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 que eles 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 possibilita 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 07 – Nossas brincadeiras e jogos prediletos.**

### **Etapa 01-Dia da brincadeira e jogos que mais gostei!**

Para finalizar essa Unidade Temática, propomos que realize em algumas aulas com o tema **“O Dia Da Brincadeira 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 muitas! Se existir brincadeiras e jogos iguais, proporcione o agrupamento delas, 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 protagonizar 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 necessário 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 na realização das atividades:

#### **Atividade 1 – Brincadeira e jogos sem enxergar, vamos inovar?**

##### **Etapa 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://www.youtube.com/watch?v=SsUUmnjQuc0&feature=youtu.be>>. Acesso em 16  
2020.

jul.

### 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=swyRPKEIjrM&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.
- Pode-se colocar cones dispostos ao longo do percurso que servirá 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.

**Varição:** 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 ao invés 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?	Espera-se que o estudante reflita sobre como é guiar o outro, e sobre como é importante respeitar o tempo de seus colegas.

Vocês tiveram cuidado e respeito pelo tempo do colega?	
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?



Imagem: Simões e Drigo, 2019

#### 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 a 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.

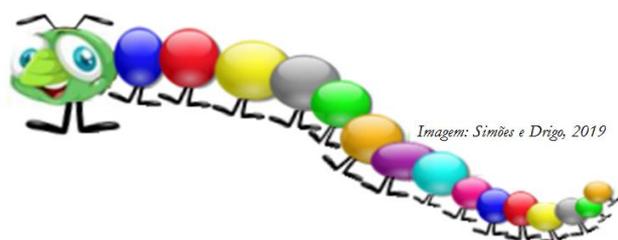


Imagem: Simões e Drigo, 2019

### Etapa 03 - 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. Centopeia Humana.** Disponível em:  
<https://www.facebook.com/educacaofisicadadepressoao/videos/1007100159392842/>.

Acesso em 16 jul. 2020.

### Etapa 04 - Boliche sentado

Para essa atividade você irá precisar de algumas garrafas pets, 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 05- 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-las.

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 para os estudantes fazer um registro em forma de desenho de uma brincadeira e jogo inclusivo que mais gostaram de vivenciar. Após os desenhos feitos, peça para cada um mostrar o seu desenho e explicar porque 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 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.

## 2º Bimestre

### Unidade Temática: Dança

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 – DANÇA NO CONTEXTO COMUNITÁRIO

Iniciaremos mais um bimestre, 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:

### 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 nas 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 a letra cantada durante a prática em forma circular, se diferenciando por necessariamente não usar a formação em círculo, embora tenha música. (BARROS, 2010; GALLAHUE & DONNELLY 2008).

A maioria das rodas cantadas conhecidas no Brasil são de origem européia, 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:

Exemplos:

- 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 para que se sentem novamente e vá pedindo outras sugestões, sempre conduzindo para que os participantes se manifestem e deem quantas sugestões forem possíveis.

Exemplo:

- Tosse
- Bocejo
- Ronco
- Choro
- Gargarejo



Imagem: Joice Simões e Erika Drigo

Após esta vivência, estimule-os a demonstrar os sons que conhecem e 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.

Segue 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](https://www.youtube.com/watch?time_continue=20&v=lzelCRX7TZE&feature=emb_logo).

Acesso em 09 out. 2020.



**Samba Lelê - Barbatuques | Tum Pá.** Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=Tz7KROhuAw>. Acesso em 09 out 2020.

Após a experimentação em roda de conversa, converse com eles sobre o som 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 em que 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, por exemplo, um samba enredo, ou um carro correndo na estrada.

## Atividade 2 – Descobrindo o ritmo.

### Etapa 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



Imagem: Joice Simões e Erika Drigo

## Desenvolvimento:

- Em roda, distribua os materiais aos estudantes e peça que descubram os sons que cada objeto faz, deixem explorar as possibilidades de som;
- Após isso, peça para um grupo fechar os olhos, enquanto o outro produz o som com os objetos. Peça para tentarem adivinhar que objeto que está fazendo o som;
- Em seguida formem duplas, e peça para que eles produzam som com diferentes objetos;
- Na sequência, forme quartetos, e permita que eles produzam som coletivamente;
- Em seguida peça que dois do grupo 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 para os estudantes balançarem 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?



Imagem: Joice Simões e Erika Drigo, 2019

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

### Atividade 3 – Onde dançamos?

## Etapa 1- O 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=slShEL-N1mA>>. Acesso em 09 out. 2020.



Ao final da experimentação, em roda de conversa, pergunte para os 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 que 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 têm 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.

## Etapa 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 que utilizam 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:
Quais brincadeiras cantadas você brincava?	
Onde você brincava?	
Com quem brincava?	
Como é a brincadeira?	

Se possível, oriente o estudante que realize com as pessoas entrevistadas a brincadeira descrita, assim, ficará mais fácil de entender a brincadeira.

## 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 à 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=vDee2bF8Xls&ab\\_channel=BobZoom](https://www.youtube.com/watch?v=vDee2bF8Xls&ab_channel=BobZoom)>. Acesso em 09 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

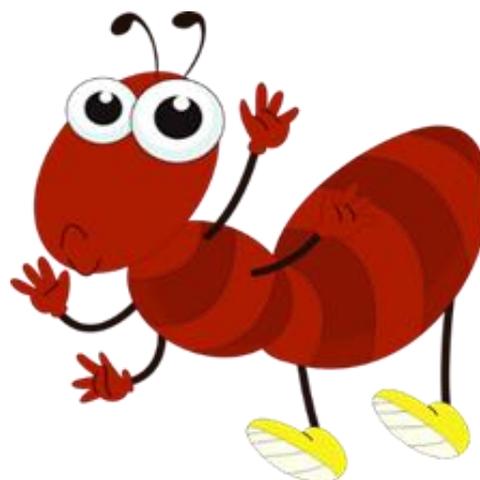


Imagem: Public Domain Vector, 2019

Fui ao mercado comprar um giz  
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](https://www.youtube.com/watch?v=78xEaW5GJ0g&ab_channel=GalinhaPintadinha)>.

Acesso em 09 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. Pediu para sentar, sentou.

O Fernando é uma geleia maluca Dentro do pão dança assim  
Nham, nham, nham, nham, nham, nham. Pediu 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 09 out. 2020.



**Brincadeira Musical: geleia maluca.** Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=MfGWdlUdJlk>>. Acesso em 09 out. 2020



gostaram mais de fazer?

#### 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

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
<p>Eu sou o homem da cola Eu sou o homem da cola            Eu sou o homem da colaaaaaaaa...</p> <p>E agora eu vou colar: "Cabeça com cabeça"            Eu sou o homem da cola Eu sou o homem da cola            Eu sou o homem da colaaaaaaaa...</p> <p>E agora eu vou colar: "Coxa com coxa"</p> <p>MÚSICA E COOPERAÇÃO - Homem da Cola.            Disponível em:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MHc3ksRUHCM&amp;ab_channel=ProfessorM%C3%A1rcioTubar%C3%A3o">https://www.youtube.com/watch?v=MHc3ksRUHCM&amp;ab_channel=ProfessorM%C3%A1rcioTubar%C3%A3o</a>.            Acesso em 09 out. 2020.</p>	<p>Crianças            andando            livremente pelo            espaço ao som da            música</p> <p>Colar cabeça com            cabeça Duplas coladas            cantando juntamente            com o            professor</p> <p>Crianças            andando</p>

	<p>livremente pelo espaço ao som da música</p> <p>Colar coxa com coxa</p>
---	---

### Etapa 2- Dona Aranha

A DONA ARANHA	Orientações ao professor
<p>A dona aranha Subiu pela parede Veio a chuva forte e a derrubou</p> <p>Já passou a chuva O sol já vem surgindo E a dona aranha continua a subir</p> <p>Ela é teimosa Desobediente Sobe, sobe, sobe Nunca está contente</p> <p>Dona Aranha - DVD Galinha Pintadinha 3 - OFICIAL. Disponível em: &lt;<a href="https://www.youtube.com/watch?v=MUBgIfBR1kA&amp;ab_channel=GalinhaPintadinha">https://www.youtube.com/watch?v=MUBgIfBR1kA&amp;ab_channel=GalinhaPintadinha</a>&gt;. Acesso em 09 out. 2020.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Movimentar as mãos como se estivesse subindo na parede</p> <p>Nesse momento os alunos caem no solo</p> <p>Movimentar as mãos como se estivesse subindo em uma parede</p>

### Etapa 3- FUI MORAR NUMA CASINHA

FUI MORAR NUMA CASINHA	Orientações ao professor
<p>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:</p> <p>Fui morar numa casinha-nha-nha Infestada-da-da De florzinha-nha-nha</p>	<p>Gesto com as mãos em formato de casinha. Abre e fecha as portas com os dedos. Gesto com as mãos, apontando para algum lugar.</p>

<p>Saiu de lá-lá-lá Uma princesinha-nha Olhou pra mim, olhou pra mim e fez assim.</p> <p>Patati Patatá - Fui Morar Numa Casinha. Disponível em: &lt; <a href="https://www.youtube.com/watch?v=JXTPI75cu0Q&amp;ab_channel=PatatiPatat%C3%A1">https://www.youtube.com/watch?v=JXTPI75cu0Q&amp;ab_channel=PatatiPatat%C3%A1</a>&gt;. Acesso em 09 out. 2020.</p> 	<p>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.</p>
---	---

#### Etapa 4: CARANGUEJO NÃO É PEIXE

CARANGUEJO NÃO É PEIXE	Orientações ao professor
<p>Caranguejo não é peixe Caranguejo peixe é Caranguejo só é peixe Na enchente da maré Ora, palma, palma, palma! Ora, pé, pé, pé! Ora, roda, roda, roda, Caranguejo peixe é!</p> <p><b>Caranguejo Não É Peixe.</b> Disponível em: &lt;<a href="https://www.youtube.com/watch?v=woUAY7gepzU&amp;ab_channel=Crian%C3%A7asInteligentes-Topic">https://www.youtube.com/watch?v=woUAY7gepzU&amp;ab_channel=Crian%C3%A7asInteligentes-Topic</a>&gt;. Acesso em 09 out. 2020.</p> 	<p>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.</p>

## Etapa 5- SE ESTA RUA FOSSE MINHA

SE ESTA RUA FOSSE MINHA	Orientações ao professor
<p>Se esta rua, se esta rua fosse minha Eu mandava, eu mandava ladrilhar Com pedrinhas, com pedrinhas de brilhantes Para o meu. Para o meu amor passar.</p> <p>Nesta rua, nesta rua tem um bosque Que se chama, que se chama solidão. Dentro dele, dentro dele mora um anjo Que roubou, que roubou meu coração.</p> <p>Se eu roubei. Se eu roubei teu coração Tu roubaste, tu roubaste o meu também Se eu roubei. Se eu roubei teu coração É por quê. É porque te quero bem.</p> <p>Se essa rua fosse minha. Disponível em: &lt;<a href="https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/cancoes-infantis-se-essa-rua-fose-minha-cancao-para-criancas/">https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/cancoes-infantis-se-essa-rua-fose-minha-cancao-para-criancas/</a>&gt;. Acesso em 02 Mar 2020.</p> 	<p>Os estudantes estão em roda com uma criança no meio da roda.</p> <p>Giram e esperam ser escolhidos por quem está no centro. A última parte é cantada apenas por quem está no centro.</p> <p>Quando termina de cantar, ela abraça um colega que a substitui.</p>

## Etapa 6- CAVALO GULOSO

CAVALO GULOSO	Orientações ao professor
<p>Era um cavalo guloso Que só comia capim De tanto comer capim</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Seu bracinho ficou assim</b></li> </ul> <p>Assim, assim, assim. Assim, assim, assim</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>O outro bracinho ficou assim</b></li> <li>● <b>Sua perninha ficou assim</b></li> <li>● <b>A outra perninha ficou assim</b></li> <li>● <b>Sua cabeça ficou assim</b></li> <li>● <b>Sua língua ficou assim</b></li> <li>● <b>Acabou caindo assim</b></li> </ul>	<p>Dobra o braço</p> <p>Dobra o braço Entorta a perna Entorta a outra perna Entorta a cabeça Põe a língua pra fora Deita no chão</p>



Roda cantada, cavalo Guloso. Disponível em

<<https://www.youtube.com/watch?v=kwO4i4KcvDk>>.

Acesso em 02 Mar 2020.

### 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 - Quais rodas cantadas nossos familiares brincavam?

#### Etapa 1- Socialização das rodas cantadas que nossos familiares brincavam.

Professor, nesta atividade retome a pesquisa que os estudantes realizaram, peça 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.

## **Etapa 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, 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 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”?**

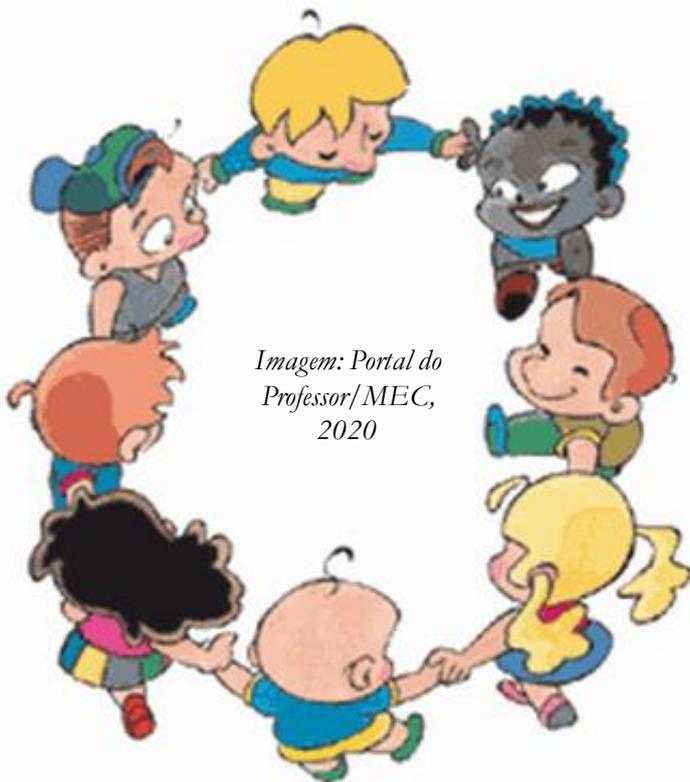


Imagem: Portal do Professor/MEC, 2020

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: a *Ciranda, Cirandinha*.

Oriente 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-se ao desenvolvimento criativo em todas as sugestões dos estudantes, não deixe passar nenhuma sugestão.

CIRANDA, CIRANDINHA	Orientações ao Professor
<p><i>Ciranda, cirandinha, Vamos todos cirandar. Vamos dar a meia volta, Volta e meia vamos dar.</i></p> <p><i>O anel que tu me deste Era vidro e se quebrou. O amor que tu me tinhas Era pouco e se acabou.</i></p> <p>Disponível em: &lt;<a href="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.">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.</a>&gt;. Acesso em 09 out 2020</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Converse com as crianças como poderiam adequar essa roda aos dias de hoje;</li> <li>• Estimule as crianças a pensar de maneira diferente sobre os movimentos que podem realizar;</li> <li>• O que poderia estar no lugar do “anel que tu me deste”?</li> <li>• Os movimentos devem ser adequados a letra da canção?</li> <li>• Estimule os estudantes a colocarem alguns valores como: respeito, companheirismo, amizade etc.</li> </ul>



## **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 03 - A roda cantada da nossa turma!

Professor, agora o desafio é maior, depois da experiência de recriar uma roda cantada, proponha que os estudantes 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.



Imagem: Public Domain Vector, 2019

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem, 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?



Imagem: Public Domain Vector, 2019

<b>O QUE JÁ SABEM...</b>	<b>O QUE PRECISA RETOMAR...</b>
--------------------------	---------------------------------

### 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, revisitar 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 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%C3%B5es+de+nina](http://www.clicfilhos.com.br/site/display_materia.jsp?titulo=Cantigas+de+roda+e+can%C3%B5es+de+nina)>. Acesso em: 9 nov. 2019.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Arte**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília : MEC/SEF, 1997.

\_\_\_\_\_. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: Introdução. Volume 1**. Ministério da Educação e do Desporto. Brasília: MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: Formação Pessoal e Social. Volume 2**. Ministério da Educação e do Desporto. Brasília: MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. **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.

CANTIGA de roda. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: < [http://pt.wikipedia.org/wiki/Cantiga\\_de\\_roda](http://pt.wikipedia.org/wiki/Cantiga_de_roda)>. Acesso em: 9 nov 2019.

**FREEPIK**. Vectores 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.

Organização: CISV, Instituto AMBAR, UNESCO e Allucci e Associados Comunicações. **Brincadeiras para crianças de todo o mundo**. São Paulo, 2007

PORTAL DO PROFESSOR. **Amarelinha e afins; brincadeiras de pular**. MEC. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=22768>. Acesso em 03 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.

#### **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 Kunihira 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 Estigaríbia – 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:**

Érika Porrelli Drigo – PCNP da DE Capivari  
Joice Regina Simões – PCNP da DE Campinas Leste  
Luiz Fernando Vagliengo – Equipe Curricular de Educação Física  
Marcelo Ortega Amorim – Equipe Curricular de Educação Física  
Mirna Lélia Violin Brandt – Equipe Curricular de Educação Física  
Sandra Pereira Mendes – Equipe Curricular de Educação Física