



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação

Currículo em Ação

2

SEGUNDO ANO
ENSINO FUNDAMENTAL
CADERNO DO PROFESSOR

VOLUME
1

Educação Física 2º ano

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 alunos 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_EdE_special_instrucao_DV_15012015.pdf>. Acesso em 05 ago. 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_EdE_special_instrucao_DF_15012015.pdf>. Acesso 05 ago 2020.

Para saber mais acesse: Introdução à tecnologia assistiva. Disponível em:
<https://www.assistiva.com.br/Introducao_Tecnologia_Assistiva.pdf>. Acesso em 05 ago. 2020.



DICAS

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

Deficiência Auditiva:

Segundo a alínea "b", do §1º, do artigo 5º, do Decreto Federal nº 5.296, de 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.

Os alunos com deficiência intelectual podem se beneficiar com a proposta de atividades alternativas e também com atividades complementares. Considerando que esses alunos apresentam dificuldade de abstração, uma importante adaptação metodológica a ser realizada é a utilização de material concreto, planejando também atividades variadas para abordar um mesmo conteúdo.

É necessário trabalhar em grupos, elaborar situações concretas a partir do cotidiano, ampliando gradativamente a complexidade e sempre através de comandas claras e objetivas.

Em relação a dificuldade de concentração também apresentada por estes alunos, é possível fazer uso de jogos como parte das atividades planejadas para abordar determinado assunto. (MEC/SEESP 2000).

ATENÇÃO!

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 aluno 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 05 ago 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 aluno ;

Planejar e selecionar um método acessível ao aluno;

Sequenciar os conteúdos que requeiram processos gradativos;

Utilizar de atividades direcionadas com foco no interesse do aluno;

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.

Anteipse sempre as mudanças de rotinas ao estudante.

Bom estudo e bom trabalho!

2º ANO – 1º Bimestre

Caro Professor,

Iniciaremos mais um ano, neste momento é necessário que elabore com a turma um contrato didático (combinados) referente às regras de convivência que serão utilizadas nas aulas de Educação Física. As regras devem ficar visíveis tanto na sala quanto na quadra, e sempre que necessário serem retomadas.

No início de cada ano é importante que apresente para os estudantes o que eles irão aprender nas aulas de Educação física durante esse ano, faça questionamentos referente aos assuntos que serão abordados, já conhecem? Tem dúvidas?

Quadro Unidades Temáticas e objetos de Conhecimento.

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

O quadro anual está organizado em bimestres, porém esse material está organizado em semestre.

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

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

Este material está organizado em duas Unidades Temáticas, são elas:

- ***Brincadeiras e Jogos e,***
- ***Dança***

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

Habilidades:

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

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

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

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

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](#)



Unidade Temática: Brincadeiras e jogos.

Situação de Aprendizagem 1 - Brincadeiras e jogos do Contexto Regional.

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

Atividade 1 - O que vamos aprender?



Fonte: [Freepik](#)

Etapa 1 - Roda de Conversa

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

Questões orientadoras:

- Quais brincadeiras e jogos vocês conhecem?

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

- Quais são as regras?

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

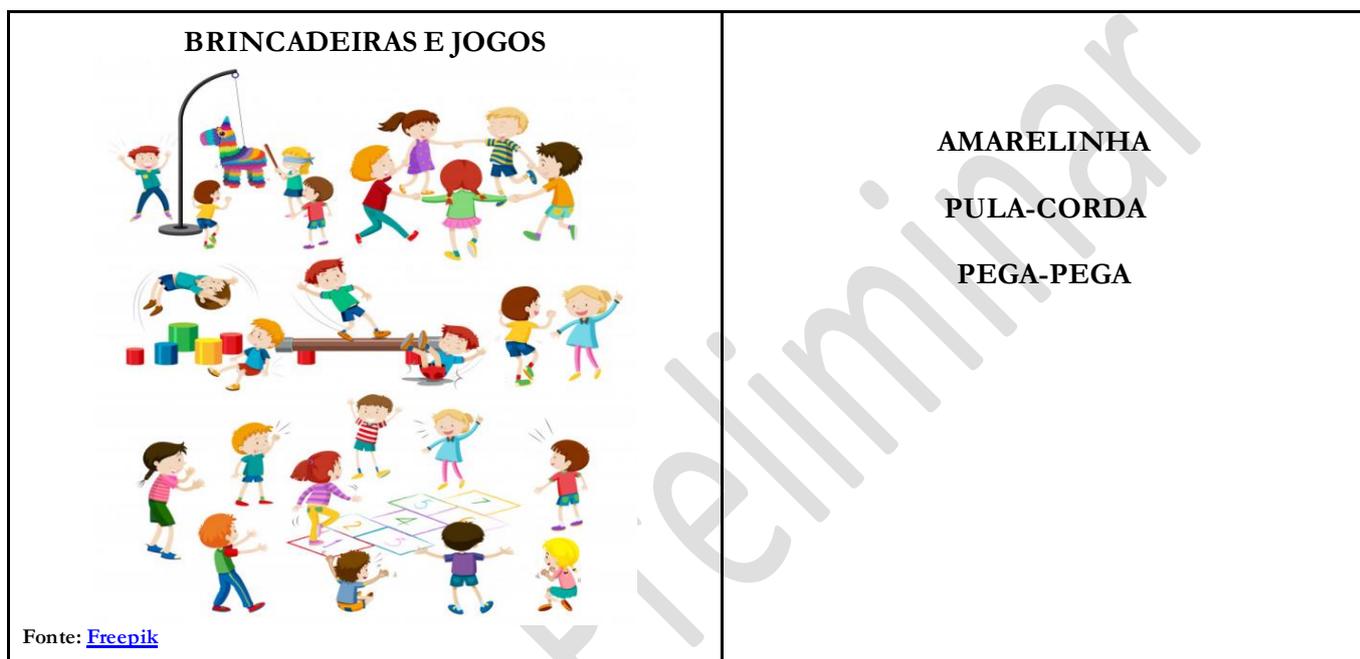
- Como se brinca/joga?

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

Etapa 2 - Construindo uma lista de brincadeiras e jogos

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

Exemplo:



Etapa 3 - Vivenciando alguns jogos da lista...

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

Lembre-se! É preciso garantir:

- Participação de todos.
- Orientação clara, todos os estudantes precisam compreender exatamente o que farão.
- Organização do grupo para atividade.

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

Observe:

- Se os estudantes conhecem seus limites.
- Respeitam os seus limites.
- Diante da dificuldade não desistem.

Anote no quadro a seguir suas observações:

Observações do professor:



Etapa 4 - Brincadeiras e jogos do contexto comunitário e regional...



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

Fonte: [Freepik](#)

Atividade 2 – Relembrando as brincadeiras e jogos do contexto comunitário e regional.

Etapa 1 - Roda de conversa...

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

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

Questões norteadoras:

- João trouxe o nome da brincadeira “Salada Saladinha” alguém conhece?
- **Espera-se que os estudantes conheçam a brincadeira.**
- Como se brinca? Pode demonstrar?
- **Os estudantes deverão pontuar algumas regras da brincadeira.**

Professor: Este é um momento muito importante onde deve ficar claro para os estudantes que muitas brincadeiras e jogos são praticados apenas em sua cidade e fazem parte do ambiente cultural que envolve a comunidade em que vive, e outras são conhecidas e praticadas em muitos outros lugares assumindo um conceito regional.

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

Etapa 2 - Experimentando as brincadeiras e jogos que mais apareceram.

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

Atividade 3 - Vamos escolher as brincadeiras e jogos do contexto regional?

Etapa 1 - Pessoas de todas as regiões gostam de brincar e jogar?

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

Questões norteadoras:

- Vocês já ouviram falar das Regiões Brasileiras?

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

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

Espera-se que os estudantes apontem a região sudeste.

- Que outras regiões vocês conhecem?

Espera-se que alguns estudantes citem algumas regiões brasileiras.

- Vocês conhecem alguma brincadeira e jogo da sua região?

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

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

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

Etapa 2 - Semelhanças e diferenças entre as brincadeiras e jogos

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



Fonte: [Freepik](#)

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

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

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

--	--	--	--

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

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

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

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

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

Fonte: [Freepik](#)



Atividade 4 - Brincadeiras e jogos do contexto regional.

Etapa 1 - Hora da pesquisa.

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



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

Etapa 2 - Vivenciando brincadeiras e jogos de diferentes regiões do Brasil.



Fonte: [Freepik](#)

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

Etapa 3 - Registrando as brincadeiras e jogos.

Após a experimentação, peça aos estudantes registrar em seus cadernos (desenho) as brincadeiras e jogos experimentados.

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

Atividade 4 - E nosso Estado, será que possui as mesmas brincadeiras e jogos da nossa Cidade e do nosso País?

Etapa 1 - Brincadeiras e jogos recorrentes no Estado de São Paulo.

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

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



Proponha a experimentação das mesmas:

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

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

primeira vez que pegarem a bola na prisão conseguem queimar um adversário. Ganha o time que conseguir o maior número de prisioneiros dentro do tempo estipulado (que não é fixo) ou que conseguir queimar todos os adversários.

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

Para saber mais acesse:

	<p>Brincadeiras Regionais. Disponível em: https://pedagogiaopedaleta.com/brincadeiras-regionais/. Acesso 06 out.2020</p>
<p>Cultura e folclore paulista: Brincadeiras e brinquedos. Disponível em: http://www.bibliotecavirtual.sp.gov.br/temas/sao-paulo/cultura-e-folclore-paulista-brincadeiras-e-brinquedos.php . Acesso 06 out.2020</p>	

Etapa 2 - Refletindo sobre as brincadeiras e jogos do nosso Estado.

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

- Você já conhecia as brincadeiras e jogos que vivenciamos?

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

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

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

- Tiveram alguma dificuldade? Quais?

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

- O que poderíamos fazer para facilitar brincar/jogar?

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

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



Disponível em: <<http://www.bibliotecavirtual.sp.gov.br/temas/sao-paulo/cultura-e-foldore-paulista-brincadeiras-e-brinquedos.php>>. Acesso em 06 out. 2020.

Atividade 5 - É hora de ampliar os conhecimentos...



Fonte: [Freepik](#)

Etapa 1 – Brincando e jogando de diferentes maneiras.

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

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

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

Etapa 2 – Socialização ...

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

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

Registre no quadro abaixo as principais descobertas de cada grupo:

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5



Atividade 6 – Brincando e jogando com as regras.



Fonte: [Freepik](#)

Etapa 1 – Recriando a maneira de brincar e jogar.

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

Atenção professor!

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



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

Fonte: [Freepik](#)

Etapa 2 - Vamos experimentar nossas criações?

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

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

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3

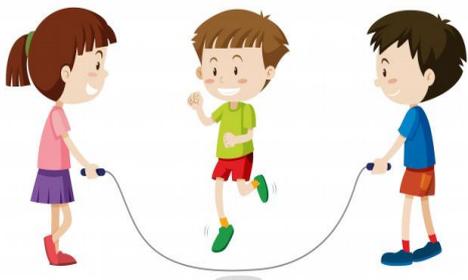
Ao final realize uma roda de conversa, em torno das seguintes questões:

- Qual a maneira de brincar e jogar recriada pelos colegas que vocês mais gostaram?
Espera-se que o grupo aponte sua preferência.
- O que foi alterado pelo grupo na brincadeira e jogo?
Espera-se que os estudantes apontem a alteração realizada
- Que material utilizaram?
Espera-se que o grupo aponte os materiais utilizados
- Mudaram alguns movimentos? Quais?
Espera-se que os estudantes destaquem as alterações realizadas pelo grupo.

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

- ✓ Os estudantes realmente “criaram” alterações significativas na maneira de brincar e jogar?
- ✓ Que conflitos foram criados em cada grupo e como resolveram os mesmos?
- ✓ Foi necessário modelizar o ato de “criar” algo diferente do que já conheciam?

- ✓ Estas modificações propostas pelos estudantes trouxeram novos movimentos, mais ou menos complexos? Quais?



Atividade 7 - Brincadeira de pular corda ...

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

Fonte: [Freepik](https://www.freepik.com)

Etapa 1 - Diferentes formas de pular.

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

Sugestões:

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

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



07 out.

Atividade 8 - Agora é hora de mudar a maneira de brincar ou jogo...

Etapa 1 - Nosso jeito de brincar.

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

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

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

Etapa 2 - Como foi brincar do nosso jeito.

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

Questões norteadoras:

- Como foi trabalhar em grupo?

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

- Como foi inventar outra maneira de brincar e jogar?

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

Atividade 09 - Nossas Brincadeiras e jogos prediletos.

Etapa 1 - Gráfico interativo das brincadeiras e Jogos.

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

Você vai precisar de...

- ✓ Cartolina colorida
- ✓ Pincel colorido
- ✓ Régua
- ✓ *Flipchart* ou folha de papel pardo

✓ Cola

✓ Tesoura

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

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

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

Organize os estudantes em um grande semicírculo.

Etapa 2 - Nossas brincadeiras e jogos.

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

Questões norteadoras:

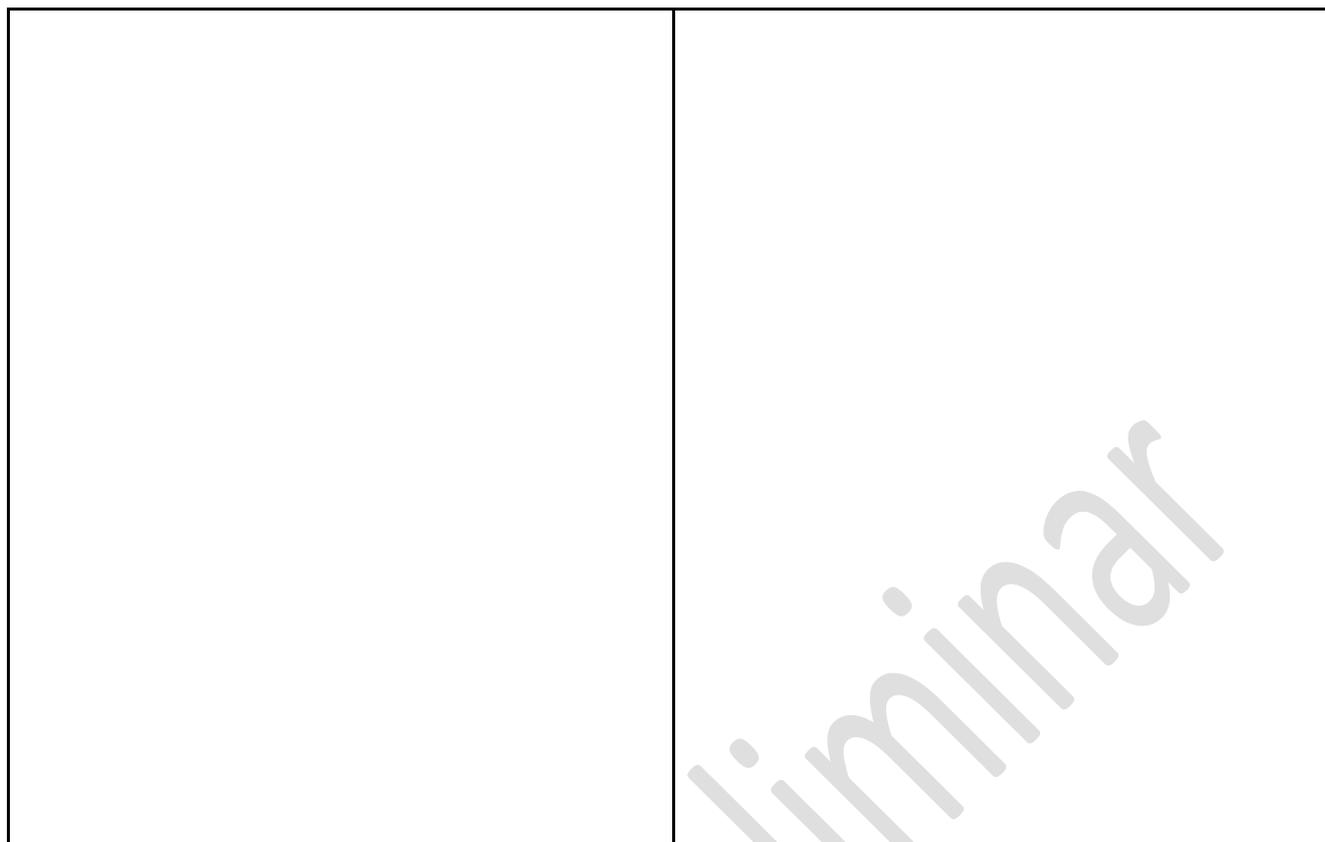
- Qual brincadeira e jogo você escolhe para praticarmos? Cole seu quadradinho acima do nome da brincadeira e jogo escolhido.

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

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

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

Registre no quadro a seguir as respostas:



Professor, fixe o gráfico na parede da sala em um lugar onde os estudantes possam visualizar o resultado sempre que quiserem. Em seguida, esclareça a turma que nas aulas seguintes eles irão conhecer estas brincadeiras e jogos e vivenciá-los.



Fonte: [Freepik](#)

10	
9	
8	

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

Imagem -Janice Bracci.

Etapa 3 - O dia das nossas brincadeiras e jogos prediletos.

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

Etapa 4 - Produção do “Painel de Brincadeiras”



Materiais necessários:

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

Fonte: [Freepik](https://www.freepik.com)

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

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

Etapa 5 - A importância das brincadeiras e jogos.

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

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

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

- Em alguns momentos vocês tiveram a oportunidade de modificar regras e substituir ou acrescentar novos objetos a brincadeira e jogo. Foi difícil realizar a atividade? Por quê esta atividade é importante?

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

Versão Preliminar



Fonte: [Freepik](#)

Proposta de Avaliação.

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

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem, propomos algumas reflexões para caso seja necessário, retomar alguns pontos em que os estudantes estejam com dificuldade.

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

Proposta de Recuperação.

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

2º bimestre

Neste bimestre o processo de ensino/aprendizagem estará voltado a duas **Unidades Temáticas**: **“Brincadeiras e Jogos”** e **“Dança”**. No primeiro bimestre os estudantes desenvolveram habilidades através de brincadeiras e jogos, agora terão a oportunidade de aprofundar seus conhecimentos e desenvolver uma nova habilidade através dos **“Jogos Inclusivos”**. Já na **“Dança”**, os objetos de conhecimento são as **“Rodas Cantadas”**

e “**Brincadeiras rítmicas e expressivas**” do contexto regional, tendo como objetivo o estudo dos elementos constitutivos da dança nestes estilos.

Fonte: [Freepik](#)



Unidade Temática - Brincadeiras e Jogos

Situação de Aprendizagem 2 - Brincadeiras e jogos inclusivos.

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

Apresente aos estudantes os objetos de conhecimento que serão abordados.



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

Fonte: [freepik](#)

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



Fonte: [Freepik](#)

Atividade 1 - Brincadeiras com os olhos vendados.

Etapa 1 - Como eu ando sem enxergar?

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

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



Etapa 2 - CABRA-CEGA

Fonte: [Freepik](#)

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

Etapa 3 - Refletindo sobre a experimentação.

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

- Qual a sensação de caminhar com os olhos vendados?

Espera-se que os estudantes apontem as dificuldades encontradas com a privação do sentido da visão (localização, deslocamento, confusão etc.).

- Na atividade com a utilização do som se tornou mais fácil chegar ao objetivo final?

Espera-se que os estudantes destaquem o som do objeto utilizado como facilitador para que os mesmos consigam atingir o objetivo final.

- Na atividade de cabra cega, como o estudante que está com os olhos vendados descobre quem ele agarrou?

Espera-se que os estudantes busquem a voz do estudante como fonte de identificação e reconhecimento.



Fonte: [Freepik](#)

Etapa 4 - Abracadabra, caminho livre! Palavra secreta e poderosa.

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

Questão norteadora:

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

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

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

Como se joga:

- ✓ Divida os estudantes em duas equipes, sentados em fileiras.
- ✓ Nas fileiras os estudantes estarão sentados uns de frente para os outros e com as pernas estendidas, formando um corredor de pernas intercaladas e estendidas;
- ✓ O jogo inicia com uma bola de cada equipe sendo conduzida com os movimentos da perna até a outra extremidade;
- ✓ Quando a bola chegar no estudante que está na última posição, ele segura a bola com as mãos, se levanta e diz ‘Abracadabra’;

- ✓ Neste momento todos os estudantes da equipe, que estão em fila, se deitam com as costas no chão e levantam as pernas, abrindo um corredor para a passagem do estudante com a bola;
- ✓ O estudante que disse a palavra mágica deverá passar pelo corredor e se sentar no final da fileira na posição contrária do último da fila, e neste instante todos voltam a sentar;
- ✓ O jogo se reinicia quando o estudante que passou no corredor senta e inicia a condução da bola;
- ✓ O jogo termina quando todos os estudantes da fileira tiverem passado pelo corredor mágico. E se abre o tesouro mágico (imaginário ou real).

Referência - <https://modobrinCAR.rihappy.com.br/caca-ao-tesouro/> . Acesso 08 out 2020



Fica a dica de tesouro...

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

Pergunte ao estudante de olhos vendados:

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

Etapa 5 - Acrescentando regras ao jogo:

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

Para este momento você vai precisar de:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Para aprender mais...

Professor, converse com os estudantes que o ser humano desenvolve cinco sentidos: **visão, olfato, paladar, audição e tato**; eles são responsáveis por enviar as informações para o sistema nervoso central, e que a falta de um desses sentidos não necessariamente nos impede de participar de atividades, como por exemplo, na atividade 1 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, ou a colaboração de outras pessoas.



Atividade 2 - Se comunicando por meio dos gestos.

Fonte: [Freepik](#)

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

Professor, inicie a atividade explicando para os estudantes que hoje você não poderá falar, e que a comunicação será em forma de gestos, e que eles seguindo seu exemplo também deverão se comunicar gestualmente. Proponha o jogo “**Pega-pega salve-se com um abraço**”, escolha um pegador, os outros estudantes devem fugir,

os que forem pegos devem ficar parados, só pode voltar a correr aquele que o colega que ainda não foi pego der um abraço. (lembre-se você não pode falar, só gesticular).



A turma será dividida em duas equipes mistas, conforme os critérios pré-estabelecidos pelo professor (números pares/ímpares, alternância em coluna etc.) garantindo um mesmo número de participantes entre as equipes. Seguindo as regras do jogo os estudantes deverão se movimentar livremente pela quadra. Ao sinal do professor, os pegadores saem em direção aos colegas da equipe adversária.

Vence o jogo quem conseguir pegar um maior número de estudantes quando o professor realizar o gesto de encerramento.

Fonte: [Freepik](https://www.freepik.com)

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

PEGA-PEGA SALVE-SE COM UM ABRAÇO	
1 - Os estudantes conseguiram entender e realizar a atividade utilizando apenas gestos para se comunicar?	2- Todos conseguiram compreender os gestos do professor durante o jogo?
3 - Quais os principais conflitos observados durante o jogo?	4- Quais as mais interessantes estratégias utilizadas pelos estudantes para se comunicar com os parceiros de equipe?

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



Atividade 3 – Jogando de diferentes formas.

Materiais necessários:

- ✓ Cadeiras
- ✓ jogos de boliche sem número e numerados de 1 a 10 que podem ser construídos com garrafas pet.

Etapa 1 - Boliche! Experimentando o jogo tradicional e depois sentado!

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

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

Etapa 2 - Hora de mudar as regras...

Agora que os estudantes já compreenderam como se joga boliche de pé, informe a eles que existem pessoas que não conseguem movimentar as pernas (membros inferiores) e neste momento irão experimentar jogar boliche sentados em uma cadeira, sem movimentar as pernas durante o lançamento das bolas.

Etapa 3 - Agora é hora de pontuar!

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

Para anotar a pontuação:

- ✓ Construa com os estudantes um quadro, que pode ser em *flip chart*, cartolina ou papel pardo, para anotar a pontuação do jogo após a rodada de cada equipe;
- ✓ Escolha em cada equipe um estudante para auxiliar na marcação dos pontos, que equivale ao número da peça que foi derrubada. Após cada rodada, com seu auxílio, peça para que os estudantes façam a soma das

peças, se necessário apresente um exemplo antes.

- ✓ Explique que a equipe que somar mais pontos na rodada em grupo, que é a soma das peças que caírem em cada rodada, será vencedora. Lembre-se, esta etapa da Situação de Aprendizagem tem a intenção de valorizar o trabalho em equipe e não a competição. Valorize o processo e não apenas o resultado do jogo.

Ao final realize uma roda de conversa:

- Jogar o boliche em pé e depois sentado é mais difícil?

Espera-se que o estudante responda se comparando as duas formas de jogar, que em pé sem limitações é bem mais fácil de derrubar os pinos do que na posição sentada.

- Tiveram que fazer alguma alteração para que conseguissem jogar?

Resposta livre, é provável que digam que realizaram alguma adaptação para jogar, como por exemplo jogar com mais força na posição sentada para conseguir derrubar os pinos.

- Quando jogaram em grupo, na somatória dos pontos, foi mais interessante? Houve a colaboração do grupo?

Espera-se que os estudantes respondam que ao recriar a forma de jogar o boliche para o jogo em grupo aumentou a colaboração, e que foi possível que todos participassem porque não havia uma competição de um grupo contra outro, mas sim uma competição para que em cada rodada aumentasse mais a pontuação.

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

Atividades 4 - Brincadeiras e jogos para todos!



Fonte: [Freepik](#)

Etapa 1 - Recriando as brincadeiras e jogos.

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

Etapa 2 - Socializando as brincadeiras e jogos recriados.

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

GRUPO 1	GRUPO 2

Etapa 3 - Experimentando as brincadeiras e jogos para todos.



Fonte: [Freepik](#)

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

Observe e registre:

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

Etapa 4 - Refletindo sobre brincadeiras e jogos para todos.

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

Questões norteadoras:

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

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

- É possível que todos participem de brincadeiras e jogos?

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

Proposta de Avaliação

Durante este percurso os estudantes participaram de discussões, fizeram adaptação em brincadeiras e jogos de regras pensando na participação de todos etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

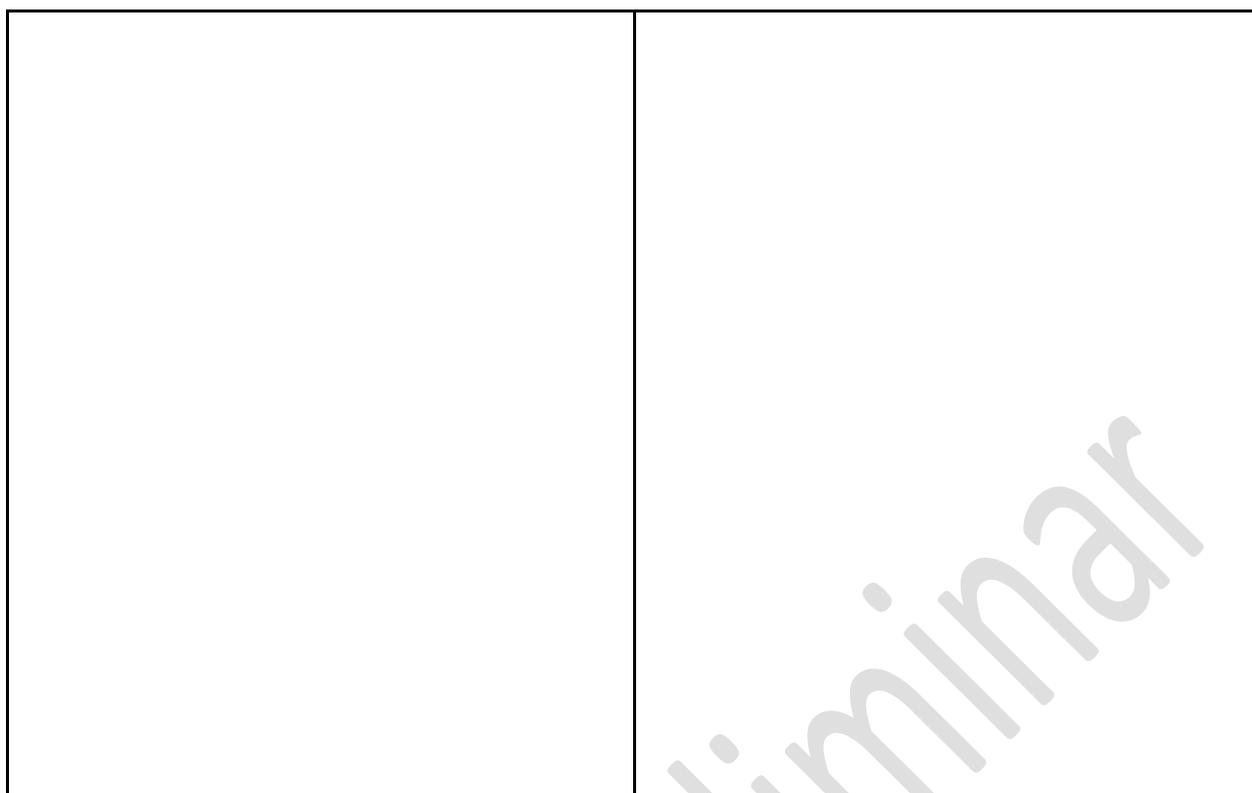
Proposta de Recuperação

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

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

Registre aqui suas observações:

O QUE JÁ SABEM...	O QUE PRECISA RETOMAR...
-------------------	--------------------------



Vale a pena conferir....

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

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



Situação de Aprendizagem 3 - Dança do contexto regional.

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

Fonte: [Freepik](#)



Rodas cantadas

Fonte: [Freepik](#)

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

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

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



Fonte: **Cantigas de Roda – Cirandas.** Disponível em https://www.suapesquisa.com/folclorebrasileiro/cantigas_de_roda.htm. Acesso 08 out. 2020.

Atividade 1 - Brincadeiras expressivas e rítmicas e rodas cantadas.

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

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

Etapa 2 - O que lembro dos elementos constitutivos da dança.

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

- Onde realizamos a dança? (Retomando o espaço)

Espera-se que os estudantes respondam: quadra, pátio etc.

- Fizemos movimentos rápidos ou lentos? (Retomando o ritmo)

Espera-se que os estudantes consigam identificar o ritmo.

- Quais partes do corpo usamos? (Retomando os gestos)

Espera-se que eles identifiquem as partes do corpo que se movimentaram.

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

Abaixo retomaremos alguns elementos constitutivos da dança:

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

Para saber mais sobre os elementos constitutivos da dança acesse:



Dança Movimento terapia. Disponível em:

<<https://dancoterapia.wordpress.com/dancoterapeutas/rudolf-laban/>>. Acesso 09 out. 2020

Atividade 2 - Descobrindo mais sobre as rodas cantadas ...

Etapa 1 - Apreciando as rodas cantadas.

Agora é o momento de estimular os estudantes a novas descobertas relacionadas a este tema.

Para esse momento tão especial vamos propor exibição de vídeos curtos envolvendo as rodas cantadas:

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

Sugestão de Vídeos:



Brincadeira de Roda - DANÇA E MÚSICA. Disponível em:
<<https://youtu.be/EfDKhsI-7yY>>. Acesso 09 out. 2020.

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



Grupo Triii - Pão, Pão, Pão (Quintal da Cultura/TV Cultura). Disponível em: <https://youtu.be/utWPg_RHno> Acesso 09 out. 2020.

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

Questões norteadoras:

- Quais ritmos estão presentes nas danças que assistimos?

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

- O que vocês entendem sobre movimentos corporais?

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

- O ritmo é importante na dança?

Espera-se que os estudantes respondam que o ritmo é muito importante pois ele é que direciona os

movimentos corporais.

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

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

Sugestão de Registro:

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



Etapa 2 - Vamos dançar?

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

Fonte: [Freepik](#)

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



Atividade 3 - Brincadeiras rítmicas e expressivas e rodas cantadas da região sudeste.

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

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

Fonte: [Freepik](#)



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

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

LETRA	MOVIMENTOS
GATINHO PARDO Ah, minha gatinha parda Que em janeiro me fugiu	As crianças formam uma roda e uma delas fica no meio, com uma varinha na mão e os olhos vendados. A roda gira em torno da criança do meio, cantando a música.

<p>Quem roubou minha gatinha?</p> <p>Você sabe, você sabe, você viu</p>	<p>Quando a música acaba, todos ficam calados e a criança do meio toca alguém da roda com a varinha.</p> <p>Quando a música acaba, todos ficam calados e a criança do meio toca alguém da roda com a varinha.</p> <p>A pessoa tocada tem que miar como um gato. Se a pessoa do meio adivinhar quem miou, essa pessoa toma seu lugar. Se errar, ela continua no meio.</p>
---	--

<p>MORCEGÃO QUE HORAS SÃO?</p> <p>Morcegão que horas são?</p> <p>São 2 horas.</p> <p>Morcegão que horas são?</p> <p>São 3 horas.</p> <p>(repita até chegar a meia-noite)</p>	<p>Uma criança fica de costas para os outros participantes, que cantam a música abaixo, perguntando as horas. Quem está de costas tem que responder enquanto os outros caminham em sua direção.</p> <p>Quando os jogadores chegam perto da criança que está de costas e perguntam as horas, ela tem que responder "É meia-noite". Todos saem correndo e ela corre para tentar pegar alguém. Quem for pego vai ser o próximo morcegão.</p>
---	---

<p>PASSARAI</p> <p>Passa, passa três vezes</p> <p>A última que ficar</p> <p>Tem mulher e filhos</p> <p>Que não pode sustentar</p> <p>Qual delas será?</p> <p>A da frente ou a de trás?</p> <p>A da frente corre mais e a de trás ficará!"</p>	<p>Duas pessoas dão as mãos, esticadas uma de frente para a outra, fazendo um tipo de túnel. As outras crianças passam embaixo das mãos enquanto cantam a música abaixo.</p> <p>Quando a música termina, as duas que fazem o túnel abaixam os braços "prendendo" alguém e perguntando o que essa pessoa deseja no mundo: pode ser cor, brinquedo ou fruta, por exemplo.</p> <p>Depois que ela responde, as duas crianças que a prenderam se afastam e escolhem cada uma um desejo dentro do tema escolhido. Aí voltam e pedem para o participante que foi preso escolher entre duas cores, dois brinquedos ou duas frutas.</p> <p>Depois de responder à pergunta, a pessoa que foi presa tem que ficar atrás de quem tinha escolhido o mesmo que ela. Ganha quem estiver com a maior fila atrás de si no final.</p>
<p>ADOLETA 1</p>	<p>Em roda, um grupo de crianças intercala as mãos: um participante coloca a mão direita</p>

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



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

Para saber mais sobre algumas atividades assista aos vídeos:



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

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



Acesso



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

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



Etapa 2 - Refletindo sobre a experimentação das rodas cantadas e brincadeiras rítmicas e expressivas.

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

Questões norteadoras:

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

Registre no quadro abaixo a resposta dos estudantes:

Danças	Partes do corpo que se movimentam	Ritmo	Espaços
Gatinho Pardo	braços, pernas e cabeça.	lento e rápido	Pátio, quadra etc..

Morcegão que horas são?	braços, pernas, mãos e pés.	moderado e rápido	Pátio, quadra etc..
Adoleta	braços e mãos	rápido	Pátio, quadra etc..
Coca cola	braços, mãos e pés	moderado e rápido	Pátio, quadra etc..
Coruja	braços,mãos,pernas,pé ,cabeça	lento e moderado	Pátio, quadra etc..

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



Atividade 4 - Criando, recriando, cantando e dançando.

Etapa 1 - Escolhendo a roda cantada para ser recriada.

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

Fonte: [Freepik](#)

Para iniciar essa etapa:

- Organize os estudantes em pequenos círculos em um espaço adequado (quadra ou pátio);
- O nome das brincadeiras rítmicas e expressivas e rodas cantadas vivenciadas nas atividades anteriores deverão ser escritas em papel sulfite (**letra maiúscula**), dobradas e colocadas dentro de uma caixa;
- O líder de cada grupo irá retirar dois papéis de dentro da caixa e socializar o nome das cantigas sorteadas com os demais integrantes;
- Cada grupo terá um tempo pré-determinado pelo professor para escolher uma das duas cantigas
- Após realizar a escolha o líder se encaminhar-se-á ao professor e entregará o papel com o nome da brincadeira rítmica e expressiva e/ou roda cantada escolhida.

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

Exemplo:

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

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



Etapa 2 - Apresentando e apreciando ...

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

Fonte: [Freepik](https://www.freepik.com)

Proposta de Avaliação

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

Proposta de Recuperação

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

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

Registre aqui suas observações:

O QUE JÁ SABEM...	O QUE PRECISA RETOMAR...

Referências.

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

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

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

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

Por que os jogos são adaptados. Disponível em: <https://sites.google.com/site/andreaeducopedia/por-que-os-jogos-sao-adaptados> . Acesso em 18 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 Estigaribia – PCNP da DE Americana

Nabil José Awad – PCNP da DE Caraguatatuba

Neara Isabel de Freitas Lima – PCNP da DE Sorocaba

Joseane Minatel de Mattos – PCNP da DE Adamantina

Sueli Aparecida Galante – PCNP da DE Sumaré

Tiago Oliveira dos Santos – PCNP da DE Lins

Thaísa Pedrosa Silva Nunes – PCNP da DE Tupã

Revisão:

André Luiz Fernandes Ribeiro - PCNP da DE Presidente Prudente

Janice Eliane Ferreira Bracci - PCNP da DE José Bonifácio

Luiz Fernando Vagliengo – Equipe Curricular de Educação Física

Marcelo Ortega Amorim – Equipe Curricular de Educação Física

Mirna Léia Violin Brandt – Equipe Curricular de Educação Física

Sandra Pereira Mendes – Equipe Curricular de Educação Física

Versão Preliminar