GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação

Currículo em Ação

3

TERCEIRO ANO
ENSINO FUNDAMENTAL
CADERNO DO PROFESSOR

VOLUME
1

00_49734011_SPFE 6 ano EF MIOLO.indb 1 29/12/2020 15:31:16

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 e fruam diferentes práticas corporais. As experiências propostas consideram que os estudantes irão aprender os gestos técnicos, as regras, os sistemas táticos de uma prática esportiva, porém 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.

Versão Preliminar

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/LegislacaoEstaduual/Instrucoes/3_EdEspecial_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 meios de comunicação compatíveis com as suas possibilidades: material ampliado (provas, atividades em geral);

Incentivar e possibilitar o uso dos auxílios ópticos prescritos pelo médico oftalmologista: óculos, lupas e telescópios. O auxílio deve ser apresentado para a classe como um avanço tecnológico e de grande valia;

Conceder-lhe tempo suficiente para a realização das tarefas e avaliações;

Utilizar recursos sonoros em atividades práticas.

Se necessário oferecer auxílio de um estudante para a realização de atividades práticas.

Utilizar vídeos com audiodescrição, ou descrever as imagens apresentadas.

Faça adaptações em materiais para que os estudantes possam participar; como por exemplo, existe a possibilidade de fazer tabuleiros de jogos (dama, trilha, etc..) em relevo.

Deficiência física:

eliminar

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/LegislacaoEstaduual/Instrucoes/2_EdEspecial_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.

Estudantes com deficiência intelectual podem se beneficiar com a apresentação de atividades alternativas e também 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 também planejar atividades variadas para abordar um mesmo conteúdo.

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

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

DICAS

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 observa que a atividade foi realizada de forma 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.

Versão Preliminar

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 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 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

3º ANO – Ensino Fundamental

Caro Professor,

Preliminar

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

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

Quadro Unidades Temáticas e objetos de Conhecimento.				
Unidade Temática e Objeto de Conhecimento	Brincadeiras e jogos: Brincadeiras e jogos do Brasil matriz indígena e africana	Lutas: Lutas do contexto comunitário e regional- indígena e africana	Brincadeiras e Jogos: Brincadeiras e jogos inclusivos	Jogos pré desportivos de campo e taco e invasão
Unidade Temática e Objeto de Conhecimento	Brincadeiras e jogos: Jogos de tabuleiro.	Danças: Danças do Brasil de matriz indígena e africana.	Ginástica Geral: Ginástica	Corpo, movimento e Saúde: Habilidades Motoras

No 1º e 2º ano, os estudantes tiveram contato com diferentes brincadeiras e jogos, danças, elementos da ginástica e ginástica geral e com as práticas lúdicas esportivas. Agora no 3º ano, é o momento de ampliarem as diferentes práticas corporais, eles irão perpassar pelas origens de algumas práticas corporais, reconhecendo assim, a influência e importância de diferentes povos na origem das mesmas.

Espera-se que no 3ºano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental o estudante já esteja em processo de letramento, na linguagem Matemática e na Língua Portuguesa, portanto é necessário explorar ainda mais as diferentes linguagens (oral, escrita, corporal, audiovisual etc...)

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

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

Situação de Aprendizagem 1 - As Brincadeiras e Jogos do Brasil

Professor atente-se 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.

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

Versão Preliminar

O universo das brincadeiras e jogos está presente no dia a dia de todos os estudantes. Na rua, na escola, em casa, em diversas instituições. Nos anos anteriores do Ensino Fundamental espera-se que os estudantes tenham identificado e reconhecido as brincadeiras e jogos do contexto familiar, comunitário e regional. Sendo assim, as atividades que seguem nesta Situação de Aprendizagem foram planejadas de forma que o professor faça um levantamento das brincadeiras e jogos que a turma já conhece, retomando inclusive a experimentação das mesmas. Essa retomada será importante para a ampliação da Unidade Temática Brincadeiras e Jogos no contexto das Brincadeiras e Jogos do Brasil de matriz indígena e africana, tendo em vista a importância dessas matrizes na construção histórica e cultural do nosso país. A inserção das matrizes indígena e africana no currículo contempla o compromisso de promover a discussão, valorização e apropriação de culturas que foram historicamente silenciadas nas construções curriculares". (Currículo Paulista, 2019)

A Situação de Aprendizagem propõe:

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

Habilidades:

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

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

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

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

Atividade 1: Brincadeiras e Jogos, o que já sabemos?

Etapa 1- Quais brincadeiras e jogos conhecemos?

Professor, as brincadeiras e jogos foram construídas socialmente e culturalmente ao longo da história, fazendo então parte ou não do contexto de todos os estudantes. Nesta atividade será necessário organizar um varal de imagens de diferentes brincadeiras e jogos, para que os estudantes apreciem.

Inicie uma conversa sobre as diferentes brincadeiras e jogos, quais eles conhecem e/ou vivenciam no dia a dia, seja no pátio da escola, na rua com os amigos ou em reuniões com a família, conforme as imagens expostas.

Versão preliminar

Dica ao professor: Você poderá encontrar algumas imagens de obras do artista plástico Ivan cruz. Disponível em <https://acrilex.com.br/portfolio-item/ivan-cruz>. Acesso em 22 set. 2020.

O artista retratou em suas obras intitulada "Brincadeiras de Criança" diferentes brincadeiras e jogos de diversas regiões brasileiras.

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

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

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

Etapa 2- Vivenciando as brincadeiras e jogos que conhecemos.

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

Atividade 2: Brincar já se sabe, mas e a origem das Brincadeiras e Jogos do Brasil, nós sabemos?

Etapa 1- Brincadeiras Indígenas e Africanas.

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

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

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

- Vocês conhecem algumas brincadeiras e jogos de origem indígena?

Versão Preliminar

- Quais as características dessas brincadeiras e jogos?
- E brincadeiras e jogos de origem africana?
- Como se brinca?
- Essas brincadeiras e jogos se parecem com alguma que vocês costumam brincar?

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

	Dia do Índio: Vídeos revelam a infância e o brincar na comunidade indígena Paraná. Disponível em: <https://territoriodobrincar.com.br/territorio-do-brincar-na-midia/dia-do-indio-videos-revelam-a-infancia-e-o-brincar-na-comunidade-indigena-panara/> Acesso em: 01 out. 2020
Interações e Práticas Infantis. Coletivo de Autores. Páginas de 9 a 12. Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: <http://www.multirio.rj.gov.br/media/PDF/pdf_5194.pdf>. Acesso em: 01 out. 2020	
	Brincadeiras pelo Brasil. Página do site Território do brincar com inúmeras brincadeiras de diversas regiões do Brasil, inclusive indígenas e de matriz Africana. Disponível em: <https://territoriodobrincar.com.br/brincadeiras-pelo-brasil/> Acesso em 01 out. 2020.
Cunha, D.A. Brincadeiras africanas para a Educação Cultural. 1ª Edição, Castanhal - 2016. E-book/PDF Disponível em: <https://livroaberto.ufpa.br/jspui/bitstream/prefix/196/1/Livro_BrincadeirasAfricanasEducacao.pdf>. Acesso em 01 out. 2020	

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

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

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

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

Leve os estudantes para algum lugar onde possam brincar.

Realize a estratégia primeiramente com a brincadeira Pega-Pega Corrente, e, dê continuidade com as outras duas variações

propostas (pega-pega da onça e do galo e mamba) explicando a origem das mesmas. Na vivência das brincadeiras e jogos, oriente os estudantes a utilizarem estratégias para possibilitar a participação segura de todos.

Pega-Pega Corrente

Material necessário: espaço livre para correr.
Modo de jogar

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

Fonte disponível em: <https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/pegar/482-pega-pega-corrente>. Acesso em 01 out 2020.

Pega-Pega da Onça e do Galo

Material Necessário: Espaço livre.
Modo de Jogar

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

Essa é uma brincadeira típica dos índios Guarani e seu nome original é "Uru e Tiuí".
Fique atento! Na vivência da brincadeira você pode explorar conceitos de "dentro" e "fora".

Fonte: Disponível em: <http://site.veracruz.edu.br/doc/producoes_alunos_brincadeira_pega_pega_g4.pdf>. Acesso em 01 out 2020.

Mamba

Material Necessário: Espaço delimitado
Modo de Jogar

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

A mamba é uma brincadeira tradicional da África do Sul.

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

Após a realização prática das variações de pega-pega, busque com os estudantes suas impressões sobre as brincadeiras: Quais as semelhanças e diferenças entre as variações de pega-pega?

Espera-se que os estudantes identifiquem como semelhanças o fato de que as variações vivenciadas de pega-pega sempre possuem um pegador e um fugitivo. No caso da pega-pega corrente e da pega- pega Mamba, ambas, quando os fugitivos

Versão Preliminar

são pegos colaboraram para continuar pegando os demais participantes até que fique apenas um sem ser pego, enquanto que a pega-pega da onça e do galo se diferencia no fato de apesar haver a colaboração, este acontece quando os participantes ajudam para que o pegador não pegue o fugitivo. Outra diferença é que a Mamba é brincada em um espaço delimitado, enquanto as demais em espaço livre. De toda forma a colaboração está presente em todas as formas experimentadas de pega-pega.

Quais os contextos de cada uma?

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

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

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

O que os nomes das brincadeiras e jogos sugerem?

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

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

Atividade 3- Amarelinha Africana

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

Etapa 1- Que brincadeira é essa?

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

Orelha, caracol ou tradicional, a amarelinha é sensacional.
Sobrevive ao tempo, É um ótimo passatempo.
E com uma pedrinha na mão, Pulo as casas desenhadas no chão.
Da terra ao céu, Quem chega primeiro, ganha o troféu.

(Thaisa Nunes, produzido especialmente para este material)

Versão Preliminar

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

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

Etapa 2- Experimentando as diferentes amarelinhas.

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

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

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

Peça, que conforme um colega brinca, os demais apreciem a brincadeira, se atentando como o outro joga.

Descrevemos a seguir as possibilidades de amarelinha que podem ser vivenciadas no circuito.

Amarelinha Tradicional

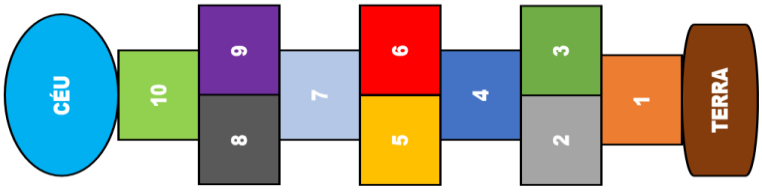
Material necessário: espaço livre e objeto (pedrinha, tampinha, pedaço de giz, entre outros)

Modo de jogar

- Desenhe a amarelinha tradicional do chão. Enumerando as casas.
- Organize os estudantes em grupos e em ordem de realização da brincadeira.
- Quem for iniciar, joga a pedrinha na casa número 1 e começa a pular partindo da casa número 2 até o céu.
- Quando chegar ao céu, o jogador vira e volta pulando da mesma maneira pegando a pedrinha quando estiver na casa 2 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; passa a sua vez de jogar.
- Vence quem percorrer todo o percurso primeiro.

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

Adaptado de <https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/amarelinha/> Acesso em: 01 Out. 2020.



Versão Preliminar

Imagem: Thaisa Nunes.

Amarelinha Caracol

Material necessário: espaço livre e giz.

Modo de jogar:

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

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

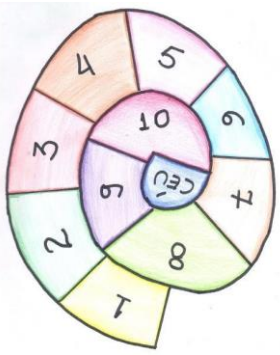


Imagem: Thaisa Nunes

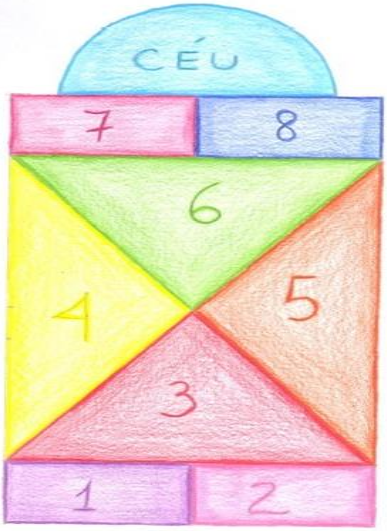


Imagem: Thaisa Nunes.

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

Adaptado de < http://escolamjfnormal.blogspot.com/2014/06/confraternizacao-3-ano-normal-ultimo.html#:~:text=As%20casas%203%20e%206,tabuleiro%20e%20tenta%20fazer%20casa.> Acesso em 01 out. 202.

Versão Preliminar

Amarelinha 4 ou ziguezague

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

Modo de jogar

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

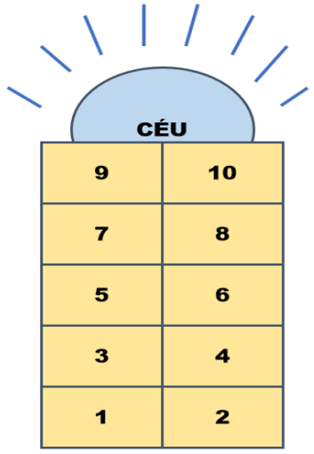


Imagem: Thaisa Nunes

Adaptado de < http://criandocriancas.blogspot.com/2009/09/brincadeira-de-rua-amarelinha-4.html#:~:text=Nesse%20tipo%20de%20amarelinha%20brinca,%2Dse%20em%20zig%2Dzag.> Acesso em 01 out. 2020.

Etapa 3- Amarelinha africana.

Agora, o momento é de conhecer ou reconhecer a amarelinha africana. Comece questionando os estudantes se já conhecem esse tipo de amarelinha e o contexto ao qual está inserida. Se algum estudante já vivenciou, peça para que demonstrem como brincaram.

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

Explique o contexto e as características deste tipo de amarelinha.

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

Vamos experimentar a Amarelinha Africana? Segue abaixo orientações para realizar a atividade com suas turmas.

Não há a necessidade de fazer uma leitura com os mesmos conforme anteriormente.

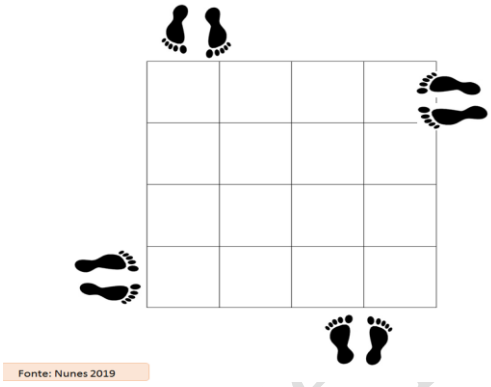
Versão Preliminar

Amarelinha Africana ou Teca-Teca

Material Necessário: Espaço livre; giz ou fita crepe.

Modo de Jogar

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



Fonte: Nunes 2019

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

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

Fonte: ABC do jogo: "Amarelinha Africana Teca Teca original e variações". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fI3xcXp0pJU>. Acesso em 22 set. 2020.

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

Professor, após a experimentação e fruição da amarelinha, realize uma roda de conversa para que os estudantes discutam quais foram os conflitos gerados durante a brincadeira e como poderiam resolvê-los.

Caso não apareça nenhum conflito, ou deixem de mencionar algum, faça questões norteadoras.

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

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

2) Durante as brincadeiras, houve colegas que usaram de linguagem imprópria ou atitude imprópria? E se tivesse ocorrido?

seu tempo de entrar na brincadeira; respeitar as regras e a maneira de jogar; seguir o ritmo da música; concentrar-se. Se ocorrer ou mesmo na discussão da possibilidade, espera-se que os estudantes discutam situações para evitar o uso de

linguagem imprópria como, por exemplo, estipular regras e combinados, ou o estudante que fez uso dessas palavras, pedir desculpas no momento do ocorrido antes de continuar a brincadeira.

3) Quais outros conflitos podem surgir durante uma brincadeira e jogo?

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

4) Como podemos resolver esses conflitos?

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

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

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

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

Atividade 4- Brinquedo e jogo indígena

Etapa 1- Construindo a peteca.

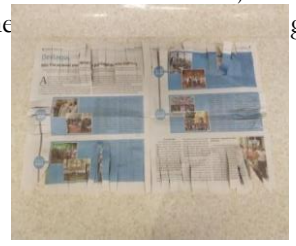
Para essa atividade será necessário separar o material previamente e organizar os estudantes em duplas.

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

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

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

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

<table>
<tr><th colspan="2">Peteca de Jornal</th></tr>
<tr><td colspan="2">Material Necessário: 1 jornal, 1 tesoura e 1 elástico de látex</td></tr>
<tr><td>Passo 1: Pegue algumas folhas do jornal e amasse formando uma bola.</td><td>Passo 2: Com 2 folhas de jornal, recorte em volta da folha sem che  gar ao meio da página.</td></tr>
</table>

Versão Preliminar

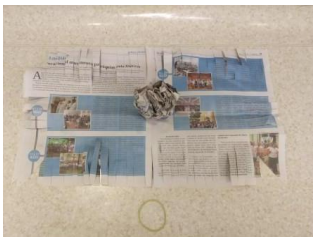
<table>
<tr><td>
Imagem: Roseane Mattos</td><td>Imagem: Roseane Mattos</td></tr>
<tr><td>Passo 3: Envolva a folha cortada com a bola já feita antes.
 
Imagem: Roseane Mattos</td><td>Passo 4: Prenda as folhas com o elástico de látex.

Imagem: Roseane Mattos</td></tr>
</table>

Professor, veja outras opções de petecas utilizando outros materiais:

	Fonte: Artesanato passo a passo. **Como fazer uma peteca passo a passo.** Disponível em: <https://www.artesanatopassoapassoja.com.br/como-fazer-uma-peteca-passo-a-passo/>. Acesso em: 22. set. 2020.
Fonte: Artesanato e Reciclagem. **Como fazer uma peteca artesanal**. Disponível em: <https://www.artesanatoereciclagem.com.br/6999-como-fazer-uma-peteca-artesanal.html>. Acesso em: 29 set. 2020.	
	Fonte. Peteca Pro. **Como fazer uma peteca**. Disponível em: <http://www.petecapro.com/como-fazer-uma-peteca/>. Acesso: 29/09/2020.

Etapa 2: Experimentando brincadeiras e jogos com a peteca.

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

Proponha aos estudantes que realizem as atividades:

- Individualmente, espalmem suas petecas confeccionadas livremente pelo espaço/quadra o quanto puderem sem deixar cair no chão;
- Em duplas, espalmem a peteca de um estudante para o outro com o mesmo intuito de mantê- la no ar sem deixar que caia no chão;
- Em círculo, coloque como objetivo, que a cada jogada o grupo deve espalmar mais vezes do que na

jogada anterior. Dessa forma, nenhum estudante sai da brincadeira quando deixar cair a peteca no chão. Você pode variar essa atividade colocando um dos participantes no meio da roda para que distribua a peteca para os outros jogadores que devem sempre retornar a peteca ao centro. Lembre-se de fazer um rodízio de participante que irá ao centro.

- Divida os estudantes em duas equipes e organize cada uma de um lado da quadra. No centro da quadra, a rede de voleibol deve estar montada. Caso não tenha, a mesma pode ser adaptada com um elástico. O objetivo do jogo é, passar a peteca na quadra adversária sem deixar cair na sua parte da quadra, sendo que cada equipe pode tocar até três vezes antes de passar pela rede. Quando a equipe deixar a peteca cair no chão, a equipe adversária marca ponto e o direito ao lançamento, que deverá ser feito de forma que o participante lance a peteca alto e espalme para a quadra adversária.

Etapa 3- Refletindo sobre a experimentação.

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

Quais são as características do jogo?

Espera-se que na vivência do jogo ,os estudantes percebam que a peteca pode-se jogar com no mínimo dois participantes. A peteca deve ser arremessada no ar utilizando apenas as mãos, evitando que ela caia no chão em uma área definida. Os estudantes podem mencionar que o jogo possui semelhanças com outras modalidades como, por exemplo, voleibol e badminton.

Quais atividades tiveram mais facilidade em realizar? Por quê?

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

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

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

Houve conflitos durante a última atividade? Quais?

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

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

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

Versão Preliminar

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

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

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

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

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

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

Atividade 5- E quais outras brincadeiras e jogos podemos conhecer?

Etapa 1- Hora da pesquisa.

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

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

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

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

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

Modelo de ficha como roteiro de pesquisa.

Brincadeira e Jogo de origem Africana	**Brincadeira e Jogo de origem Indígena**
Nome do jogo:	Nome do jogo:
O que precisa para jogar:	O que precisa para jogar:
Como se joga:	Como se joga:

Versão preliminar

Conte sua história:	Conte sua história:
Já brincou ou é parecida com alguma que conhece? Se sim, qual?	Já brincou ou é parecida com alguma que conhece? Se sim, qual?
Fonte da pesquisa:	Fonte da pesquisa:

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

Etapa 2- Socializando as descobertas.

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

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

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

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

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

Espera-se que os estudantes observem e conversem sobre as semelhanças e diferenças entre as brincadeiras e jogos de

Versão Preliminar

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

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

Atividade 6- Vamos montar um workshop

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

Etapa 1- ***A criação .***

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

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

Etapa 2- Apresentação dos grupos.

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

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

Etapa 3 - A sistematização –

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

Versão Preliminar

➔ Quais foram os desafios?

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

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

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

➔ O que pode ser melhorado?

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

➔ Todos tiveram oportunidade de participar?

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

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

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

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

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

Etapa 4 - *A avaliação* –

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

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

Proposta de Avaliação.

Versão Preliminar

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

Proposta de Recuperação.

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

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

BRINCADEIRAS E JOGOS - JOGOS DE TABULEIRO

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

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

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

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

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

- Habilidades que serão trabalhadas nessa situação de aprendizagem:
(EF03EF17*) experimentar e fruir jogos de tabuleiro, identificando características desses jogos.

Situação de aprendizagem 2 - Tabuleiros São?

O que é um jogo de Tabuleiro?

Thaisa Nunes Pedrosa

Um jogo de tabuleiro tem como principal característica uma superfície plana para

Versão Preliminar

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

Atividade 1 - Tabuleiros e peças na Nuvem.

Fonte: Mattos 2019

Fique atento!

Para esta atividade será necessário providenciar os seguintes materiais:

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

Etapa 1- O que eu sei sobre os jogos de tabuleiro.

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

Perguntas norteadoras:

- O que é um jogo de tabuleiro?

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

- O que tem em um jogo de tabuleiro?

Peças especificadas de cada jogo, um tabuleiro, dados.

- Quem pode jogar?

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

- Onde se pode jogar um jogo de tabuleiro?

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

- Você já jogou ou viu alguém jogar?

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

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

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

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

Em seguida, apresente aos estudantes vários tabuleiros: jogo da velha,damas,trilha e outros que dispuser. Os estudantes

Versão Preliminar

devem manusear as peças e reconhecê-las. O professor deve mediar a atividade e perceber se eles relacionam as peças aos respectivos tabuleiros, os nomes dos jogos e quais estudantes apresentam mais interesse.

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

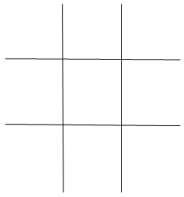
Etapa 2- Vivenciando os jogos de tabuleiro.

- Vamos experimentar?

O Jogo da Velha Gigante

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

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



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

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

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

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

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

Atividade 2 - Você consegue se superar?

Etapa 1- Construindo o Resta 1.

Agora propomos um jogo onde o estudante pode se divertir sozinho! O "Resta 1", esse jogo é simples, porém o estudante

Versão Preliminar

deve mobilizar estratégias onde consiga deixar apenas uma peça no tabuleiro ao final do jogo.

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

Jogo Resta 1 - materiais recicláveis . *Disponível em:* <https://www.youtube.com/watch?v=4JcIhj825YQ>. *Acesso em 05 out. 2020.*	

Etapa 2- Experimentando o Resta 1.

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

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

Atividade 3 **- O Jogo Trilha**

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

Etapa 1- Conhecendo o jogo da trilha.

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

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

Perguntas norteadoras:

- Como se começa o jogo?

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

- Como as peças se deslocam?

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

- O que tem que fazer para ganhar?

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

- O que não se pode fazer?

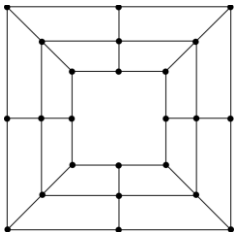
Não se pode pular de uma linha para a outra com sua peça, apenas andar em cima das linhas, não pode andar mais de um

Versão Preliminar

espaço por jogada, após perder as pedras e ter apenas duas, você não pode mais fazer as trilhas e perde o jogo.

Etapa 2- Construindo um tabuleiro do jogo da trilha.

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



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

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

Etapa 3- Experimentando o jogo da trilha.

Após a construção dos tabuleiros os estudantes devem experimentar o jogo, deixe ainda que eles utilizem as regras que já conhecem, mesmo que surjam vários tipos de regras diferentes, é um momento de muita atenção por parte do professor, pois, por ser um novo jogo com regras ainda não bem definidas, poderá haver divergências por parte dos estudantes, assim sendo o professor deve mediar os conflitos e trazer as reflexões sobre as regras junto com o grupo, para sempre chegarem a um consenso que possibilite a continuidade do jogo, sanando assim as dúvidas gerais da turma. Sugerimos também que as duplas troquem os tabuleiros para a valorização dos diferentes trabalhos criados por toda a turma.

Depois de um período de experimentação, retome com a turma e apresente as regras que se repetem nos vários grupos, explicando que o jogo tem variações de acordo com quem joga e onde se joga, mas também tem regras específicas do jogo que às vezes não podem mudar, pois se mudadas, podem interferir nos objetivos do jogo, apresente para os estudantes as principais regras do jogo de trilha.

- **Principais regras:**

O tabuleiro possui três quadrados concêntricos, que possuem pontos de conexões entre si, o que possibilita a passagem das pedras de um quadrado para o outro. Cada jogador possui nove (9) pedras e deve colocar no tabuleiro sobre os encontros das linhas ou sobre as bolinhas que representam esses encontros, dependendo do tabuleiro, essa colocação deve ser feita alternadamente entre os jogadores. O jogo tem como objetivo remover as pedras do adversário, cada vez que um jogador realiza uma linha horizontal ou vertical de três pedras suas, a "trilha", ele tem o direito de tirar uma pedra do adversário, desde que essa pedra não faça parte de uma "trilha" montada do adversário.

Após a explicação do jogo e de suas regras, faça uma demonstração simples usando dois estudantes ou um vídeo que reproduz o jogo, proponha a experimentação e oriente que os estudantes sigam as principais regras.

Atividade 4- Construindo o percurso.

Etapa 1- Construindo um jogo de percurso.

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

Versão Preliminar

Neste momento os estudantes devem ter disponíveis inúmeros materiais diferentes, quanto mais opções de materiais mais a se tornam as possibilidades de construção.
Professor, oriente os estudantes qual será a atividade da próxima aula e peça que eles tragam os materiais que serão utiliza do a construção do jogo, separe os grupos de maneira produtiva e sugira que escolham seu percurso para saber quais materiais p precisar e providenciem os mesmos.

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

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

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

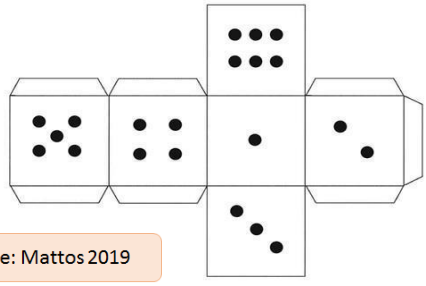
Serembrinq. Jogo da trilha Brasileira. Disponível em - <https://www.youtube.com/watch?v=v-6yOsAxrjc> . Acesso em 28 set. 2020

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

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

1- Construir os dados.

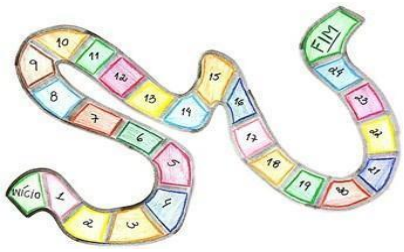
Para construir os dados utilize a figura abaixo:



Fonte: Mattos 2019

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

Segue exemplo na figura a seguir:



Fonte: Mattos 2019

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

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

Exemplo cartas e de tarefas:

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

Atenção Professor!

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

Etapa 2- Experimento o jogo de percurso.

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

Etapa 3 - Agora a nuvem é toda minha.

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

Proposta de Avaliação.

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

Proposta de Recuperação.

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

2º bimestre

Versão Pre

Situação de Aprendizagem 3 - As lutas do contexto comunitário, incluindo de matriz indígena e africana

Professor, você irá iniciar à Unidade Temática Lutas. Essa manifestação possui elementos, regras e características próprias criadas e recriadas a partir de processos históricos e culturais de diversos povos, sendo assim, têm seu espaço garantido entre as Unidades Temáticas do Currículo Paulista (2019), podendo ser experimentado, apreciado e praticado por todos os estudantes para que os mesmos identifiquem suas práticas para além de práticas de atividades físicas e desenvolvimento de capacidades motoras, mas também para que reconheçam e diferenciem as lutas de brigas, façam suas experimentações com respeito ao oponente e sem prejuízos a sua segurança e ao do outro e principalmente reconheçam as lutas como práticas corporais culturais.

O objeto de conhecimento para o 3º ano é Lutas do contexto comunitário, incluindo de matriz indígena e africana. As ações pedagógicas devem ser realizadas, segundo o Currículo Paulista (2019), por meio de jogos contextualizados de lutas. Para iniciar, na primeira atividade abordamos as diferenças entre lutas e brigas a partir das impressões dos próprios estudantes e nas atividades seguintes os mesmos poderão experimentar e fruir as características gerais da luta, de forma a identificá-las nas brincadeiras e jogos lúdicos vivenciados, inclusive nas de matriz indígena e africana.

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

Ao final da situação de aprendizagem é proposto a confecção de folhetos informativos que poderão ser expostos pela escola e apreciados por toda a comunidade escolar.

Habilidades:

(EF03EF13) Experimentar e fruir diferentes lutas presentes no contexto comunitário, incluindo as de matrizes indígena e africana, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.

(EF03EF15) Identificar as características das lutas do contexto comunitário, incluído as de matriz indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas.

Atividade 1- Lutas e suas características.

Etapa 1 - O que eu sei sobre as lutas.

Esta etapa tem como objetivo discutir com os estudantes suas primeiras impressões sobre as lutas e começar a fazê-los refletir sobre a diferença entre lutas e brigas.

Primeiramente realize uma conversa com os estudantes:

- Quais lutas vocês conhecem?

Espera-se que os estudantes respondam alguma(s) luta(s) que ouviram falar ou tenham praticado.

- Em que espaços as lutas estão presentes?

Espera-se que os estudantes respondam que as lutas possuem um ambiente adequado a sua prática, relacionando a academias de lutas, Dojo, Dojan ou ringues. Além disso, eles podem associar que as lutas estão nos filmes e nas animações que assistem.

- Qual a diferença entre briga e lutas?

Espera-se que compreendam mesmo que brevemente que a luta possui regras, é necessário respeito pelo colega, professor,

Versão Preliminar

espaço de treino, e que as brigas são conflitos caóticos entre as pessoas que não respeitam nenhum dos elementos das lutas.

Etapa 2- Lutas e Brigas - Reconhecendo suas diferenças

Organize os estudantes em grupos e prepare antecipadamente para cada grupo um envelope com dois quebra-cabeças. Um referente às lutas e outro às brigas, misturadas, conforme orientação a seguir:

1) Em uma folha de sulfite, imprima na frente uma imagem de uma luta. Para garantir um repertório de lutas, procure diversificar as imagens nos grupos. Para um grupo judô, para outro a capoeira, em outro Tae Kwon Do e assim por diante;

2) No verso do sulfite imprima como no modelo a seguir, sendo que para a imagem de lutas coloque palavras relacionadas às lutas (suas características) e para a imagem de brigas coloque as palavras relacionadas;

3) Recorte as imagens conforme o desenho de quebra-cabeça;

4) Misture ambas em um envelope para ser entregue um para cada grupo.

Solicite que montem os dois quebra-cabeças utilizando como referência as palavras de cada peça, pois elas indicam a qual imagem se refere. Não comente ainda sobre lutas e brigas, neste momento busque observar nos grupos quais critérios os estudantes usam para separar as peças e montar as imagens.

Veja dois exemplos:

Quando os grupos terminarem, converse com eles sobre qual a diferença entre as duas imagens. Retome dizendo que as palavras que estão no verso são características que as diferenciam.

Para finalizar, os grupos poderão colar em uma cartolina todas as imagens referentes às lutas e escrever em volta as características que se encontram no verso das mesmas. Peça para incluírem outras características que não foram elencadas. Faça o mesmo com as imagens das brigas.

Para finalizar, explique que as lutas são uma manifestação cultural, que possuem regras, que são organizadas em espaços próprios e com respeito ao oponente. Muitas lutas possuem campeonatos que exigem preparo físico, disciplina e segurança para a realização.

As produções poderão ficar expostas pela escola.

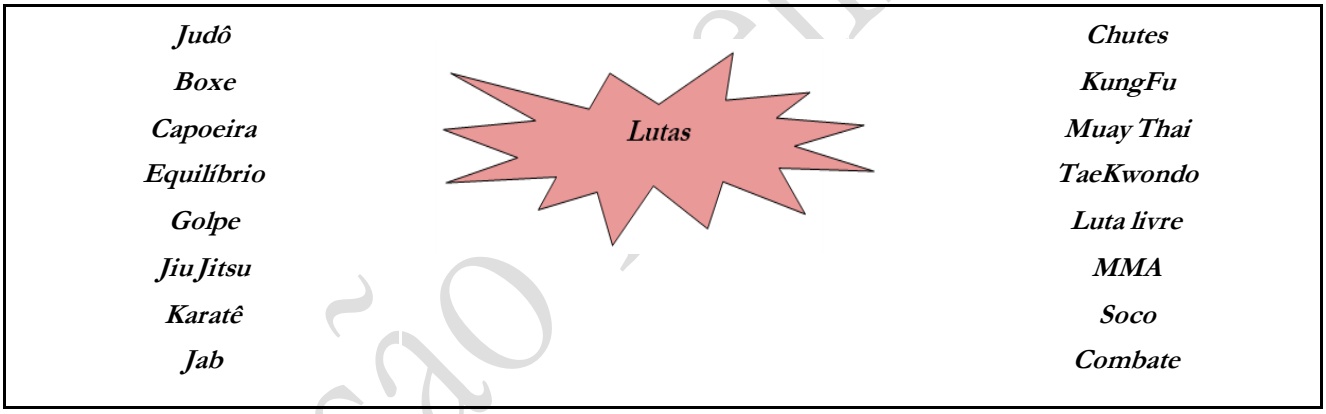
Professor, na impossibilidade de impressão das imagens (quebra-cabeças) outra sugestão é a de preparar diferentes filipetas, cada uma com uma palavra que se refere às características de lutas e brigas. Em uma cartolina ou flipchart desenhe um semáforo com duas cores, uma vermelha e outra verde. Solicite aos estudantes que leiam as palavras e colem com uma fita adesiva no semáforo vermelho àquelas que consideram serem referentes às brigas e no farol verde as que consideram serem referentes às lutas.

Atividade 2 - Lutas, o que sabemos?

Etapa 1- Diferentes tipos de luta.

Tendo como foco as lutas dos contextos comunitários, incluindo as de matriz indígena e africana, precisamos fazer um levantamento das lutas que os estudantes conhecem ou já experimentaram, principalmente das que fazem parte do seu contexto comunitário. Você pode retomar a conversa da Atividade 1.

Inicie uma conversa com a turma utilizando como estratégia a "tempestade de ideias". Escreva na lousa a palavra lutas. Entregue um pedaço de papel para cada estudante para que escrevam palavras que se referem ao tema Lutas. Caso peçam, pode entregar mais de uma filipeta para cada um. Ao terminarem, solicite para irem até a lousa, digam às palavras que escreveram e colem ao redor da palavra Lutas. Segue um exemplo:



Após cada estudante incluir no quadro suas palavras, solicite que separem as palavras conforme o quadro a seguir, você pode entregar o quadro impresso ou pedir que elaborem em seus cadernos. Caso considere que a construção no grupo seja mais significativa, você mesmo poderá organizar o quadro com a colaboração dos estudantes.

Tipos de Lutas	*Golpes*	*Características*
Judô/ Boxe/ Capoeira /Jiu-jitsu /Luta livre /Kung Fu /MMA/Muay Thai /Taekwondo	*Soco/ Chutes/ Joelhada*	*Equilíbrio/Golpe /Combate /Força /Imobilizar*

Para finalizar a atividade, pergunte aos estudantes quais lutas eles mencionaram que existe na comunidade deles, e qual já vivenciaram ou praticaram. Grife com uma cor diferente. Este material produzido poderá ficar exposto na sala de aula ou na quadra durante todo o processo da Situação de Aprendizagem.

Caso, durante a atividade não apareça nenhuma luta de origem indígena ou africana, não tem problema, visto que o

Versão preliminar

momento é de apenas fazer um levantamento do que os estudantes já conhecem sobre o objeto de conhecimento.

Etapa 2- Descobrindo os gestos das lutas

Professor realize com os estudantes a brincadeira "jogo dos agrupamentos", como segue:

1) Prepare antecipadamente filipetas contendo gestos e movimentos das diferentes lutas como, por exemplo: esquiva; chutes; socos; ginga; joelhada etc. As filipetas devem ser em quantidade suficiente para todos da turma de tal forma que haja filipetas repetidas para que os estudantes formem grupos de 4 a 5 integrantes;

2) Oriente os estudantes que não mostrem para os colegas o gesto/movimento que eles pegaram, pois ao sinal do professor deverão caminhar pelo espaço aleatoriamente realizando os gestos e movimentos sorteados sem dizer uma palavra;

3) Comente que é para cada um realizar seu gesto e movimento conforme os conhecem dando um espaço de um para o outro para que não se toquem e venham a se machucar. Se houver dúvidas quanto aos gestos você poderá orientá-los;

4) Ao mesmo tempo em que realizam seus gestos e movimentos, os estudantes deverão observar os colegas;

5) Ao segundo sinal do professor, deverão se agrupar conforme as semelhanças nos gestos ainda sem se conversarem;

6) Ao se agruparem, questione os estudantes o porquê dos agrupamentos; quais foram as semelhanças;

7) No caso de alguns estudantes ainda não conseguirem identificar esses gestos e movimentos, realize novamente a atividade;

8) Para finalizar, pergunte aos estudantes quais foram os gestos e movimentos realizados? Todos sabiam realizar o que estava sendo pedido? Quais lutas acham que utilizam esses gestos e movimentos?

Etapa 3 – Apreciando algumas lutas.

Prepare antecipadamente alguns vídeos com trechos de diferentes lutas. Procure apresentar um repertório rico de lutas não se esquecendo das que fazem parte do contexto comunitário dos estudantes, mencionadas pelos mesmos na atividade 1, bem como lutas de origem indígena e africana.

Sugestões de vídeos para serem apresentados:	
	"ÍNDIOS V Jogos Indígenas - " LUTA HUKA-HUKA " - direção Alê Primo - SPORTV 2002 - aleprimotv". [5m32s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_eLuIjJE0nI> Acesso em 29 set. 2020
"Conheça a garotinha de oito anos que ficou conhecida como princesinha do Muay Thai". [7m02s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9Qs7vhDZIhE> Acesso em 29 set. .2020.	
	【4K】Powerful and beautiful Karate from Brazilブラジルの空手女神. [2m18s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JNECSUDw2Gk > Acesso em 06 out. 2020.

Versão Preliminar

	Tiago Camilo aplica ippon espetacular no Grand Prix de Judô *[2m34s] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mzUjkMBCDO0 > Acesso em 06 out. 2020.*
Assista ao desenho onde o personagem Jobi se arruma para um casamento tão contrariado que ele acaba indo parar na floresta amazônica e é convidado para o Huka-Huka, uma luta de índios do Xingu. Vídeo: **Quarto do Jobi - Amigo da onça** [1m06s] Disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=YVngUBCrdTw. >Acesso em: 29 set. 2020.	

Procure durante as apresentações, realizar intervenções para que os estudantes observem as características de cada luta. Oriente a respeito de:

- Quais lutas mais gostaram de assistir? Por quais motivos?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes identifiquem algumas lutas que assistiram e justifiquem o motivo de gostarem dessa luta.

- Quais são as características presentes em cada luta?

Espera-se que o estudante consiga identificar as características das lutas, percussivas, imobilizantes, que se utilizam dos membros inferiores e superiores etc.

- Quais são os golpes e movimentos comuns (semelhantes) entre as lutas que assistimos?

Espera-se que relacionem os movimentos de percussão(socos, chutes, cotoveladas, etc) para algumas lutas e os de imobilização.

- Os atletas/lutadores utilizam algum equipamento? Sabem porquê?

Espera-se que os estudantes compreendam que as vestimentas e os equipamentos servem para a prática assim como para a proteção do lutador.

- Verificaram que existem regras estabelecidas? Conseguiram observar essas regras?

Espera-se que os estudantes percebam e apontem as regras.

- Qual a importância das regras nas lutas?

Espera-se que os estudantes reconheçam que as regras nas lutas também auxiliam na proteção dos competidores.

O quadro da atividade 1 poderá ser retomado e completado com as lutas que não foram mencionadas, o que pode ser o caso das lutas de origem indígena e africana. Os campos dos gestos e características também poderão ser completados. Dessa forma, a ampliação do conhecimento poderá ser observada por todos. O que não for mencionado pelos estudantes você poderá apresentar.

Atividade 3 - Jogando com as lutas

Etapa 1- Brincando de luta.

Partindo das características das lutas que foram levantadas na apreciação dos vídeos, é hora de proporcionar momentos de experimentação utilizando como estratégias algumas brincadeiras e jogos que são semelhantes entre algumas lutas.

Características das Lutas

Versão Preliminar

Enfrentamento/Oponente	*Regras*	*Ataque e defesa*	*Equilíbrio/ Desequilíbrio*	*Conquista de território*	*Imprevisibilidade*	*Oposição*
A luta só acontece quando há o enfrentamento e o contato entre dois oponentes.	Para cada luta existem regras específicas que garantem a segurança na sua realização e o respeito ao oponente.	As ações de ataque e defesa acontecem ao mesmo tempo e de ambos atletas. A esquiva é um gesto de defesa. Chutes e socos são gestos de ataque.	Ações de equilíbrio e desequilíbrio corporais são características de lutas onde há pontuação e golpes devido à quedas do oponente.	Conquistar o território do oponente utilizando estratégias e golpes específicos de cada luta.	As ações que um oponente irá realizar é imprevisível, tornando suas ações também imprevisíveis.	Impor-se fisicamente ao adversário, respeito às regras e garantindo a segurança do colega durante as atividades. ***Imobilização*** Imobilizar o adversário de forma a não machucá-lo.

Professor, o quadro apresenta apenas algumas características de lutas, algumas gerais que são àquelas que podemos identificar na maioria das lutas e outras específicas, presentes em uma ou outra modalidades de lutas. Cabe saber, que as gerais podem ser consideradas: regras, enfrentamento, oposição, ataque e defesa, centralidade no oponente e imprevisibilidade, pois estão presentes em todas as lutas. Quanto às características específicas, estas poderão ser vivenciadas e apreciadas pelos estudantes na experimentação de uma ou outra modalidade que serão oferecidas na prática ou ao assistir aos vídeos de uma ou determinada luta. Por exemplo: judô, jiu-jitsu, huka-huka são modalidades de lutas com características específicas de agarre que não se assemelham a lutas como karatê e boxe que o objetivo é tocar/nocautear em partes do corpo do oponente.

A intenção não é decorar os conceitos das características e sim discutir e refletir sobre elas durante as práticas corporais. Sendo uma característica das lutas a presença de regras, oriente-os que, para a realização das atividades a seguir, as regras são muito importantes para garantir a segurança dos participantes e o respeito ao colega.

Sugerimos as seguintes atividades por estarem presentes em diferentes lutas, o que não lhe impede de tratá-las especificamente em uma modalidade de luta, desde que essa seja uma luta do contexto dos estudantes.

Separe os estudantes em duplas, que poderão ser trocadas no decorrer das atividades para que possam realizá-las com colegas diferentes.

Inicie com os jogos de oposição, realizando a reflexão com os estudantes a respeito das características das brincadeiras que os caracterizam como de oposição. Dê continuidade com os demais jogos (ataque e defesa, equilíbrio e desequilíbrio, conquista de território, e imobilização) que não deixam de ser de oposição, mas possuem características mais específicas.

Retome as questões de briga e lutas, para garantir o respeito ao oponente e as regras .

Versão Preliminar

Questione aos estudantes como os oponentes se comportam antes de iniciar uma luta, observados nos vídeos apresentados. Na situação em questão os oponentes se cumprimentam. Dessa forma, antes de cada jogo solicite que se cumprimentem antes e repitam o cumprimento após sua realização. Vamos à prática!

➔*Jogos de oposição*

Opção 1: *Quanto mais melhor*

Organizar os estudantes em duas equipes dispostas em colunas uma de frente à outra e separadas pela linha central da quadra ou uma linha desenhada no espaço disponível. Ao sinal do professor as equipes devem puxar para seu espaço o maior número de participantes da equipe adversária apenas segurando nas mãos. Vence a equipe que tiver mais participantes no seu espaço.

Opção 2: *Deixe eu sair*

Em duplas, e dentro de um círculo desenhado no chão, o objetivo do participante é tentar sair de dentro do círculo demarcado enquanto o outro procura impedi-lo.

➔*Jogo de ataque e defesa*

Opção 1: *Guerra das bolinhas*

Divida os estudantes em duas equipes, cada uma disposta de um lado da quadra ou espaço separado por uma linha. Entregue bolinhas para cada equipe. Pode ser de plástico, de meia ou de papel reciclado. Um tempo para a realização da brincadeira deve ser estabelecido. Ao sinal do professor as equipes deverão jogar as bolinhas no espaço da equipe adversária, inclusive as que estiverem sendo jogadas no seu espaço. Quando o tempo terminar conta-se o número de bolinhas no espaço de cada equipe. Vence a que tiver com a menor quantidade.

Opção 2: *Rouba objeto*

Entregue para cada estudante da dupla um objeto (um colete, ou uma faixa de tnt, ou um pedaço de jornal) onde deverá ser preso no cós lateral da calça ou shorts. Dado o sinal um tentará pegar o objeto do outro ao mesmo tempo em que deverá defender o seu.

➔*Jogo de equilíbrio e desequilíbrio*

Opção 1: *Briga de Galo*

Estudantes de cócoras, um de frente para o outro, com as mãos apoiadas no ombro do oponente, o objetivo é tentar se manter na posição sem cair no chão.

Opção 2: *Fique em pé se puder*

Ambos estudantes, um de frente para o outro, ficam apenas com um pé no chão tentando fazer com que o oponente coloque o outro pé no chão. Apenas tocando com uma das mãos no ombro do mesmo.

Jogo de conquista de território

Opção 1: *Mini Sumô*

Os estudantes em duplas e dentro de um círculo desenhado no chão, deverão ficar um de frente ao outro da forma que quiserem (em pé ou ajoelhados), dependendo da orientação do professor. O objetivo é tentar colocar o oponente para

Versão Preliminar

fora do círculo agarrando ou empurrando.

Opção 2: *Conquista de terras*

Organize os estudantes em duas equipes. Uma equipe fica espalhada na metade da quadra enquanto a outra está disposta em coluna na linha central. Ao sinal do professor a equipe disposta pela quadra deverá tentar atravessar para o outro lado enquanto a que está na linha central deverá impedir que isso aconteça. Defina com os estudantes o tempo para que todos que estão tentando conquistar o território do outro lado da quadra o façam e ainda decidam como o ataque e a defesa devem proceder para que não se machuquem e haja respeito entre eles. Pode-se, por exemplo, definir que serão permitidas apenas ações de empurrar e puxar usando apenas as mãos ou segurando apenas nos ombros. Socos, chutes e rasteiras são proibidos.

➔Jogo de imobilização

Opção 1: *Solte-se se for capaz*

Os oponentes sentados, um de costas para o outro e de braços entrelaçados. Um estudante inicia tentando se soltar e o outro impedindo que o faça. Depois trocam-se os objetivos, quem estava tentando fugir impede que o outro que estava segurando tente soltar-se.

Opção 2: *Fugindo do oponente*

Em duplas, um de frente para o outro. Um estudante terá como objetivo fugir e o outro segurar e dominar pelo maior tempo possível. Para tanto, determine um espaço para cada dupla percorrer, como metade da quadra de vôlei, ou o círculo central. Quem estiver agarrando poderá fazê-lo apenas utilizando ombros, braços ou punho. Em seguida, trocar as posições.

Etapa 2- Refletindo sobre a experimentação das brincadeiras de lutas.

Ao final de cada jogo realize uma roda de conversa:

❏ Quais foram os movimentos e gestos realizados?

Espera-se que o estudante perceba que todas as atividades foram de oposição, onde um gera a resistência para impedir o outro colega de atingir seu objetivo.

❏ Das lutas em que assistiram e que conhecem, quais apresentam essas características?

Espera-se que o estudante identifique que modalidades de luta como Judô, Jiu Jitsu e o Huka Huka se utilizam de movimentos similares aos das atividades.

❏ Como foi lutar/jogar com o colega?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante toque no assunto de segurança e respeito ao colega.

❏ Houve respeito entre os oponentes?

Resposta pessoal.

❏ Quais foram os combinados estabelecidos que garantiram a segurança na realização das brincadeiras?

Espera-se que o estudante aponte as orientações do professor para garantir a segurança de todos.

❏ O que poderia ser acrescentado?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante apresente sugestões criativas, condizentes a prática.

Etapa 3 -Discutindo as normas de segurança

Versão Preliminar

Após a realização prática dos jogos de oposição, organize a turma em grupos e dê as seguintes orientações:

➢ Cada grupo deverá escolher um jogo realizado na atividade anterior. Não é ideal que mais de um grupo trabalhe com o mesmo jogo. Por isso, estabeleça critérios de escolhas.

➢ Estabeleça um tempo para que os grupos façam as seguintes discussões (de 05 a 10 minutos são suficientes).

➢ Peça para escolherem no grupo um representante que será o responsável por registrar as respostas (escriba) nas rodas de conversa.

1) Como a atividade pode ser realizada de forma com que tenha respeito entre os oponentes?

Espera-se que os estudantes comentem sobre o respeito às regras estabelecidas, o cumprimento antes e após a realização dos jogos, não usar de muita força, não utilizar de chutes e não realizar provocações.

2) A atividade garantiu a segurança dos praticantes? Se não, quais seriam as regras?

Neste questionamento, espera-se que os estudantes reflitam sobre como os jogos realizados garantiram a segurança de todos. Caso isso não ocorra, você pode levantar o uso de equipamentos em algumas modalidades de lutas, como luvas, capacetes, e uso de apenas algumas partes do corpo como, por exemplo, empurrar apenas os ombros, segurar apenas as mãos.

3) Como vocês realizariam essas brincadeiras de forma a torná-la prazerosa?

Considerando os questionamentos anteriores, espera-se que os estudantes possam sugerir adequações nos jogos para que o respeito ao oponente e as normas de segurança estabelecidas estejam presentes para que se tornem mais prazerosas na prática.

Dando continuidade à atividade, realize uma roda de conversa para que os estudantes apresentem aos colegas o que discutiram e se propuseram adequações nas regras para que todos possam realizar na prática.

Atividade 4- Luta de Origem Indígena –

Etapa 1- Huka-Huka

Retomando o quadro elaborado na atividade 1 no início da Situação de Aprendizagem, reveja se os estudantes mencionaram alguma luta de origem indígena. Se sim, é hora de aprofundá-la. Se não, vamos apresentar uma e vivenciá-la. Esta atividade pode ser seguida e/ou adequada caso opte por desenvolver outra luta que não seja a sugerida aqui.

Pergunte aos estudantes se todos conhecem a luta Huka Huka e sua origem. Como estamos priorizando as lutas de contexto comunitário, pode ser que alguns estudantes possam conhecer. Deixe que digam tudo que sabem.

Você pode retomar com eles os vídeos que foram apresentados na etapa 3 da *Atividade 2*, ou apresentar outro. Sugerimos que selecione partes do documentário Aldeia Kamayurá. Para tanto, assista com antecedência para selecionar as imagens que poderão ser apresentadas de acordo com seu contexto escolar e comunitário.

O documentário **"Aldeia Kamayurá"** [15m17s] Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=JUAYF94WD3U> Acesso em 29 set. 2020, que além das regras da luta apresenta as características e o contexto desta aldeia que faz parte dos povos

Versão Preliminar

indígenas do Xingu.

A luta Huka-Huka é uma luta originalmente brasileira, mais especificamente do Estado de Mato Grosso do Sul e criada pelos povos indígenas do Xingu e dos índios Bakairi. Ela é uma luta corporal praticada pelos índios Kamayurás desde a infância e costuma ser praticada durante os festejos do Kuarup (um ritual que homenageia os mortos na cultura indígena). A luta possui regras: Um homem chefe, que é considerado o dono da luta, vai até a parte central de uma arena e escolhe os oponentes chamando-os pelo nome. Inicia-se com os praticantes frente a frente ajoelhados e agarrados entre si, girando em círculo. O objetivo é tentar derrubar o adversário ou agarrar as suas pernas. Durante toda luta os oponentes podem levantar ou permanecer ajoelhados e não são permitidos socos, chutes ou pontapés.

Texto produzido para este material.

Levante com os estudantes o que observaram no vídeo.

Em que local é praticado? *(terra)* (tatame, grama, tapete, areia, terra)

Como se preparam para a luta? *(pintura corporal)*

Utilizam de equipamentos? *(Vestimentas adequadas, panos nas articulações e pele de onça na cintura)*

Há oponentes? *(Dois lutadores)*

Quais características de oposição presentes? *(imobilização, equilíbrio, ataque e defesa)*

Há qual (quais) outras modalidades de lutas o Huka Huka se assemelha quanto às suas características? *(jiu jitsu e judô)*

Coloque-os a pensarem de que forma podemos realizar o Huka Huka na prática. Este momento pode ser realizado de forma oral e no espaço onde a prática da luta será realizada.

- Qual local e/ou materiais a escola possui que se aproxima do local da luta, pensando que os oponentes iniciam a luta ajoelhados e que temos que garantir a segurança na realização.

Espera-se que o estudante responda: gramado, areia e terra ou outro local com tatame ou tapetes podem ser mencionados pelos estudantes.

- Quais movimentos poderão ser utilizados pelos oponentes?

Espera-se que os estudantes considerem agarrar com os braços ou empurrar com ambas as mãos tocando no ombro.

- Quais gestos serão proibidos para que a luta tenha regras e os participantes não se machuquem?

Espera-se que o estudante responda: Dentre os gestos escolhidos pelos estudantes espera-se que apontem chutes, socos, tapas e pontapés, entre outros.

- Pensando no local e equipamentos disponíveis para garantir a segurança de todos, o objetivo de derrubar o oponente no chão poderá ser mantido? Se sim, como? Se não, qual será o objetivo da luta?

Professor pense com sua turma sobre o local que definiram para a realização da luta e nos objetivos da mesma que são de derrubar o oponente no chão ou agarrar suas pernas. Será que o local é seguro para cair com as costas no chão? Todos sabem cair? Outros objetivos ou regras podem ser definidos nesta ocasião como, por exemplo, apenas agarrar as pernas ou não levantar e ficar ajoelhados. Suas intervenções são muito importantes para buscar esses encaminhamentos junto

Versão Preliminar

aos estudantes.

Etapa 2- É hora de lutar o Huka-Huka.

A partir do que foi definido na conversa. Alguns cuidados podem ser tomados para evitar quedas bruscas caso não tenha sido mencionado anteriormente.

Huka Huka	- Ajoelhados, vence aquele que derrubar o adversário ao chão tocando uma das partes la do corpo. - Vence aquele que conseguir imobilizar o oponente por mais de 5 segundos. - O adversário que agarrar os joelhos com ambas as mãos é considerado vencedor.

Após a experimentação da luta retome a roda de conversa considerando as impressões dos estudantes sobre o que vivenciaram; suas dificuldades e quais semelhanças com as demais lutas que conhecem; suas características e o respeito ao oponente.

Atividade 5- Identificando as características das Luta de Origem Africana.

Etapa 1- A Capoeira

Professor, a intenção ao desenvolver essa atividade não é a de aprofundar nesta modalidade de luta, mas proporcionar mais um momento de experimentação e fruição, além de refletir sobre as principais características dessa luta.

Provavelmente sua turma mencionou a capoeira no início da Situação de Aprendizagem e você proporcionou um momento de apreciação quando apresentou os vídeos. Diante disso, retome tudo o que os estudantes sabem sobre a capoeira.

Explique brevemente que a capoeira é uma luta afro-brasileira que mistura arte marcial, dança, esporte e música. Seus golpes incluem chutes, socos, tapas, cabeçadas, acrobacias, joelhadas e cotoveladas.

Etapa 2- Brincando de Capoeira.

Para a vivência realize as seguintes brincadeiras:

➔ ***Tiro do feitor*** - Organizados em círculo, um ou dois estudantes devem estar posicionados no centro com bolas macias.

Ao sinal do professor os que estiverem formando o círculo deverão lançar a bola a fim de acertar os que estiverem no centro, os quais empregarão de todos os movimentos possíveis para evitar que isso aconteça, se esquivando e desviando. Defina regras como: lançar a bola do tronco para baixo e sem empregar muita força. Todos devem passar pela posição central das esquivas.

➔ ***Jogo do espelho*** - Estudantes em duplas, de frente um ao outro e espalhados pelo espaço. Um será o espelho e o outro a imagem real. Ao sinal do professor o jogador de imagem real realizará vários movimentos lentamente enquanto o espelho irá reproduzi-los. Trocam-se as posições.

➔ ***Pega-pega capoeira*** - Escolhe-se um estudante para ser o pegador. Os demais fugirão do mesmo, e ao serem tocados

Versão Preliminar

pelo pegador estes devem permanecer parados no local em posição de cocorinha ou esquiva (se for necessário demonstre). Para retornar à brincadeira um colega deverá se posicionar em sua frente e realizar um gesto de capoeira como, por exemplo, martelo ou ginga.

Professor, assista ao vídeo 20 Movimentos de Capoeira para Iniciante (Ataques / Esquiva / bases) - Corda branca [6m38s] para subsidiá-lo na realização da pega-pega capoeira. Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1XFyk4gzqbA> Acesso em 29 set. 2020.

ETAPA 3- Refletindo sobre a experimentação.

Vivenciadas, vamos refletir sobre as brincadeiras. Alguns questionamentos que podem ser feitos:

- Nas brincadeiras havia oponente?

Espera-se que o estudante responda que sim, mesmo que fosse um contra todos, porém espera-se que eles identifiquem que no jogo do espelho não tinha oponente.

- Quem atacava e quem defendia?

Espera-se que apontem os atacantes como os responsáveis pela iniciativa do jogo, os lançadores, os pegadores é que davam a comanda da atividade do espelho. Os demais seriam os defensores.

- Em que momentos era necessário ter equilíbrio?

Espera-se que o estudante aponte os momentos de desequilíbrio, como a cocorinha, o aú e até a ginga do pega-pega capoeira ou alguma posição do jogo do espelho que algum colega tenha realizado.

- Na brincadeira do espelho era possível prever os movimentos do colega?

Espera-se que o estudante compreenda ser imprevisível.

- Quais semelhanças esta modalidade possui com a luta do contexto comunitário dos estudantes?

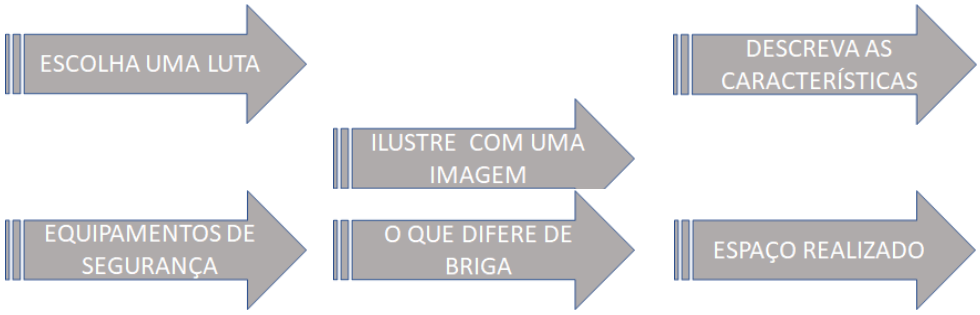
Espera-se que o estudante relacione as atividades com as lutas, e associe os movimentos, como os da capoeira, aos da atividade.

Atividade 6- Construindo um roteiro sobre as lutas.

Etapa 1- O que eu aprendi.

Professor, como proposta de avaliação, organize os estudantes em pequenos grupos para a elaboração de folhetos informativos sobre as lutas. Para tanto, será necessário explicar para a turma sobre esse gênero textual. Você pode levar alguns folhetos como modelo.

Será necessário disponibilizar o material necessário para a confecção dos folhetos. Apresente um roteiro de informações que não poderão faltar:



Peça para que os estudantes apresentem aos demais grupos suas produções. Neste momento observe se os mesmos

Versão Preliminar

identificam as características das lutas escolhidas e sua importância para o respeito ao oponente, para a segurança na realização, diferenciando-as das brigas.

Caso não apareça, solicite que revejam o que ainda faltou nos folhetos para que possam incluir.

Escolha diferentes espaços na escola para que os folhetos sejam expostos e apreciados pela sua comunidade.

Proposta de Avaliação.

Durante este percurso os estudantes participaram de discussões sobre as normas de segurança para a prática de lutas, analisaram as características das lutas, construíram folhetos informativos etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação.

Professor, chegamos ao final desta Situação de Aprendizagem e durante esse percurso alguns estudantes poderão ainda não desenvolver as habilidades previstas demonstrando desrespeito às lutas de matrizes de origem indígena ou africana; atitudes de desrespeito aos colegas enquanto oponentes, entre outras. Será necessário, então, revisitar ou apresentar outras situações e estratégias diferentes que poderão ser desenvolvidas . Sugerimos:

★ Apresentações de vídeos de outras lutas com discussões sobre as características das lutas e discutindo suas diferenças em relação às brigas, bem como, análise da postura dos oponentes antes e após os confrontos;

★ Experimentação de outras lutas do contexto comunitário;

★ Resolução de situações problema elaboradas pelo professor para reflexão sobre atitudes de respeito e segurança dos praticantes.

DANÇA - DANÇAS DO BRASIL DE MATRIZES INDÍGENAS E AFRICANAS.

Caro Professor, esta unidade temática trabalhará as Danças do Brasil de Matrizes Indígenas e Africanas, a intenção neste momento é conhecer, praticar, apreciar e fruir as Danças, ampliando tanto o repertório motor quanto o cultural dos estudantes sobre o assunto.

Durante esta situação de aprendizagem, os estudantes farão atividades que os levarão a perceber e entender o que é o ritmo, como ele se desenvolve, como produzir diferentes ritmos e usufruir dele em diversos momentos. Terão também oportunidade de experimentar diversas práticas de diferentes danças de origens africanas e indígenas, conhecerão suas características e perceberão sua importância ao longo do tempo, tanto para seus povos como para a construção de nossa cultura. A partir deste reconhecimento os estudantes terão momentos de reflexão sobre as dificuldades de perpetuação da cultura destes povos, questões como preconceito e discriminação que surgem em diversos contextos, e a partir da mediação do professor poderão reconhecer a importância destas práticas .

Ao final da situação de aprendizagem, os estudantes recriarão a partir de suas pesquisas diferentes danças, implementos e músicas. A apresentação das diferentes criações e práticas geradas pelo grupo trará uma reflexão até mesmo para a escola toda, no sentido de valorização e reconhecimento de pertencimento desta influência na construção de nossa identidade.

Versão Preliminar

- Habilidades:

EF03EF09) Experimentar, fruir e recriar danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.

(EF03EF10) Identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana.

(EF03EF12) Identificar situações de conflito e/ou preconceitos geradas e/ou presentes no contexto das danças do Brasil de matrizes indígena e africana, e discutir alternativas para superá-las.

Situação de aprendizagem 4- O ritmo das coisas

A Dança é geralmente tida como uma manifestação artística que envolve a expressão corporal e inúmeros movimentos, acompanhada ou não de música, instrumentos ou diversos tipos de sons. Porém, quando falamos de Danças Indígenas sua vertente geralmente muda, tendo mais relação com rituais em sua grande maioria relacionados e inspirados na fauna e na flora brasileira, já que este contato é intenso e muito importante para eles, ou em outras manifestações onde a intenção pode ser: agradecer a colheita, a passagem de fases ao longo da vida, pedido ou agradecimento das chuvas, diversão, entre outras coisas. De acordo com a intenção, a dança pode ser destinada exclusivamente aos homens, porém em alguns momentos dançam mulheres, crianças, ou até mesmo todos juntos.

Semelhante às danças indígenas, as danças africanas representam a enorme cultura da África, além de ser uma das diversas maneiras de comunicação cultural.

É uma manifestação de extrema importância para o seu povo, uma maneira de se conectarem com os antepassados e tem uma grande carga espiritual, emocional e artística servindo também de entretenimento e diversão. Elas são realizadas na maioria das vezes em ocasiões de grande importância como em celebração ao nascimento, ao casamento, à colheita, agradecimentos, tristezas, doenças, e até mesmo guerras, tendo também uma grande importância para a religião, sendo o corpo utilizado como instrumento de ligação com o mundo espiritual.

Professor durante as atividades das situações de aprendizagem de ênfase na valorização dessas manifestações enquanto sua importância na nossa construção cultural e social, para assim, mediante a apropriação desses objetos de conhecimento, os estudantes sejam capazes de minimizar preconceitos e conflitos recorrentes nessas práticas.

Atividade 1 – Descobrindo o ritmo.

O ritmo existe em várias situações presentes em nosso cotidiano, na música, na poesia, no nosso próprio organismo, ao cantar um número de telefone ou até mesmo uma história, porém sua definição na música ou dança, consiste em uma sucessão regular dos tempos fortes e fracos que se alternam com intervalos regulares, portanto neste momento precisamos que nosso estudante reconheça diferentes ritmos e seja capaz de produzi- los de inúmeras formas.

Etapa 1- Criando seu som!

Em roda, realize com os estudantes a brincadeira Siga o mestre, onde um estudante "sendo o mestre" inicia movimentos com os pés ou batendo palmas com as mãos, batendo os pés no chão ou batendo as mãos no corpo, produzindo sons.

★ Em seguida crie uma discussão sobre como cada ritmo surgiu nos diferentes tipos de movimentos apresentados por

Versão Preliminar

cada colega. Professor utilize perguntas disparadoras para iniciar a discussão:

-Qual foi o movimento com o ritmo mais rápido?

-Qual foi o movimento com o ritmo mais lento?

- É mais fácil realizar o movimento em ritmo rápido ou lento?

Espera-se que os estudantes identifiquem dentre as músicas apresentadas quais são mais rápidas e quais são mais lentas. Além disso, baseado em suas vivências e experiências, espera-se que o estudante possa identificar qual ele possui mais facilidade, no que tange relacionar a ideia dos ritmos lentos ou rápidos. A partir da mediação do professor, espera-se que o estudante perceba que o ritmo e as relações com o gesto motor tratam-se de algo que pode ser aprendido por meio de vivências, e identifique que basta apenas empenho e perseverança para equalizar o ritmo musical aos movimentos realizados pelo seu próprio corpo.

Etapa 2- Qual é o ritmo?

Na sequência propicie aos estudantes músicas bem diferentes, de vários estilos, e, peça que realizem os mesmos movimentos produzidos anteriormente ao ritmo de cada música proposta. Tenha atenção em oferecer vários tipos de ritmos diferentes, com níveis de dificuldade também distintos, sempre do mais lento para o mais rápido.

Etapa 3 - Você consegue pular no ritmo?

Professor, inicie perguntando se eles conhecem brincadeiras de pular corda que possuem músicas cantadas, e quais são, cantem as músicas e deixe-os explicarem como é o pular de cada atividade, alguns vão realmente já pular no ritmo, pois já aprenderam a música e já perceberam o ritmo, porém outros vão demonstrar a música e os saltos totalmente dissociados um do outro, neste momento se inicia sua intervenção .

A partir das músicas que os estudantes já conhecem vamos facilitar a interpretação do ritmo e os saltos. A ideia é que o estudante salte ao ritmo de diferentes músicas e de maneiras diferentes.

Exemplos de músicas parlendas para jogos de pular corda:

MÚSICA	COMANDA
1- Salada, saladinha temperada na cozinha, com sal, pimenta, fogo, foguinho 1,2,3...	A música inicia com saltos mais lentos, ao passo que chega o tempero pimenta, as crianças que batem a corda aumentam o ritmo e batem a corda cada vez mais rápido, contando a cada pulo.
2- Um homem bateu em minha porta e eu abri, senhoras e senhores põem a mão pra cima! senhoras e senhores pulem num pé só! senhoras e senhores deem uma voltinha! e vão para o olho da rua!	Nesta parlenda cada ordem dada pela música deve ser obedecida pelos estudantes ao ritmo da batida da corda, que tem que combinar com o ritmo da música cantada, portando a mobilização de conhecimentos por partes dos estudantes deve ser maior e a concentração também. É muito legal trabalhar nesta atividade a entrada e a saída da corda em movimento.

São Preliminar

Canções para pular corda. Disponível em: https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/jogos/cancoes-para-pular-corda/.Acesso em 05 out. 2020.

Professor, abuse de diferentes músicas e brincadeiras de corda neste momento, sempre com foco na mobilização dos conhecimentos voltados ao ritmo dos movimentos.

Etapa 4 - E na música você consegue?

A proposta desta etapa é que os estudantes identifiquem os ritmos nas diferentes músicas, o que pode não ser muito fácil levando-se em conta que cada pessoa escuta de maneira diferente os mesmos sons e músicas. Cada pessoa reconhece um instrumento diferente com mais facilidade e o toma por base para marcar o ritmo. Pensando desta maneira, é de grande importância oportunizar várias músicas diferentes com a maior gama possível de instrumentos. Podemos variar os ritmos partindo de músicas infantis e explorar também ritmos da cultura brasileira como forró, frevo, samba, entre outras, quanto mais oportunidades, mais experiências positivas.

Atividade 2- Dança Africana

Etapa 1- O Jongo.

O Jongo é uma dança de roda com sua origem na cultura africana, geralmente acompanhada por batuques de tambores, tendo um solista no centro da roda com sua parceira, estes geralmente são os mais velhos do grupo ou apenas o líder com uma parceira. Eles realizam durante a dança o movimento da umbigada. Seu canto é do tipo estrofe e refrão, onde o solista canta e a roda responde e guia o ritmo com palmas. Originalmente utilizam instrumentos como caxambu, corimá, tambu.

Antes de iniciar a roda de dança sugerimos que seja apresentado aos estudantes o vídeo abaixo:

Sugestão de vídeo:

-Curta! **Danças Regionais - Jongo** - Monique Pereira. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=T7yuMyf-bno>. Acesso em 28 set. 2020.

Após a apresentação do vídeo para os estudantes, o professor deve conduzir a experimentação da Dança Jongo.

Passo a passo da Dança Jongo:

- Proponha que os estudantes se coloquem em roda.
- Definam juntos quem iniciará ao centro como solista e parceira do solista.
- Escolham a música a ser cantada, qual parte será cantada pelo solista e qual será respondida pela roda (se não conhecerem podem criar uma ou usar uma do cotidiano deles).
- Escolham qual parte da música será cantada pelo solista e qual o grupo irá responder.
- Escolham se haverá instrumentos ou se os sons serão produzidos com o próprio corpo.
- Escolham quais serão os movimentos e sons que serão produzidos.

Versão Preliminar

Atenção!

Durante esta atividade prática podem surgir alguns sentimentos como o de recusa, excitação e preconceitos, é importante que você professor, faça a mediação destes conflitos, a partir de discussões que tenham a intenção de valorizar essas práticas enquanto cultura e manifestações de nosso povo, assim se o estudante internalizar essa concepção, esses sentimentos serão minimizados possibilitando uma melhor participação nas próximas atividades, lembrando que essa mediação deve ser feita em todas as atividades.

Etapa 2- Momento de reflexão.

- Ao finalizar esta atividade, inicie uma discussão sobre as principais características presentes nesta dança.

O **Jongo** é um ritmo quente e envolvente, que ainda conserva a punga (toque de umbigo), como em qualquer outra dança de umbigada.

- Quais são os elementos que aparecem nesta dança que vocês já perceberam nas atividades anteriores ou em outras danças?

Espera-se que os estudantes percebam esses elementos nos gestos, nos ritmos, nos planos.

- Proponha um registro em forma de desenhos com frases explicativas.

Cada estudante fará seu registro.

Atividade 3- Dança Indigena.

Etapa 1-A Dança Coco.

Esta dança tem este nome "Coco" que significa cabeça, pois é onde se criam as músicas com letras simples. Ela tem influência africana e indígena, é uma dança de roda acompanhada de canto. Pode ser realizada em pares; fileiras e/ou círculos, e acontece em todo o sertão nordestino. Pode receber nomenclaturas diferentes de acordo com a região: pagode, zambê, coco de usina, coco de roda, coco de embolada, coco de praia, coco do sertão, coco de umbigada. Cada grupo que dança acaba recriando a dança e transformando-a de acordo com o gosto da população local.

Por ter a possibilidade de recriação, sua prática se torna mais fácil e os estudantes podem criar livremente os movimentos e a dança.

Então mãos à obra!

Vamos criar uma dança Coco?

Em forma de construção coletiva com ideias da turma, propomos que neste momento você, professor, construa em um grande painel na sala um roteiro de como será a Dança Coco dessa turma.

Para a recriação possibilite apreciação de vídeos da dança coco para subsidiar o trabalho.

Sugestão de vídeo:

Disponível em : https://www.youtube.com/watch?v=Hmwf226Z5TQ

Acesso em 06 dez. 2020

Modelo de painel:

Versão Preliminar

DANÇA COCO

MÚSICA:	MOVIMENTO:
1ª frase da estrofe Ex: Esta é, esta é a dança coco do 3º ano é...	Qual movimento fará parte desta frase musical? Ex: Cante esta frase batendo palmas com ritmo de duas batidas de palma e pausa, duas batidas de palma e pausa.
2ª frase da estrofe Ex: E diga-lá diga-lá quem é que pode dançar?	Qual movimento fará parte desta frase musical? Ex: Cante esta frase batendo os pés no chão alternadamente.
3ª frase da estrofe Ex: ...	Qual movimento fará parte desta frase musical? Ex: ...
4ª frase da estrofe Ex: ...	Qual movimento fará parte desta frase musical? Ex: ..

Ao final da produção devem experimentar a dança na quadra. Neste momento, o professor deve mediar os conflitos que surgirão e abordar questões que irão emergir como: dúvidas, dificuldades, semelhanças com outras danças e se há a necessidade e/ou possibilidade de alterações na produção realizada por eles. Em um segundo momento finalize a atividade com um registro individual por parte dos alunos sobre a realização da dança:

Possibilidades de pontos de ajuda memória para que os estudantes realizem o registro:

- ➔ O que eu achei sobre construir a música?
- ➔ O que eu achei sobre construir os movimentos?
- ➔ O que eu senti ao experimentar a dança na quadra?
- ➔ Em que eu poderia melhorar nesta atividade?

Etapa 2- A Dança Jacundá.

Jacundá é uma dança de roda de origem indígena que é bastante popular na Amazônia. Jacundá também é nome de um peixe e essa dança representa justamente sua pescaria.

É uma dança realizada em círculo, onde homens e mulheres se dispõe alternadamente, e de mãos dadas durante a dança, uma mulher, um homem ou um par, vai para o centro da roda, que ao som da música continua girando, que é sempre a mesma música e a mesma cantiga: **o Jacundá**, quem está no centro, tenta escapar durante a dança, e a roda deve tentar impedir, se consegue fugir, é substituído por quem o deixou escapar e assim a dança prossegue por um longo tempo e sempre ao som da cantiga repetida constantemente.

★ Sendo esta dança a representação da pescaria, sugerimos a criação de uma música a partir desta temática, a construção coletiva pode ser uma maneira bem interessante, criativa e dinâmica. A música deve ter versos simples e curtos que falem

sobre a pesca.

Atenção Professor!

Nesta atividade a intenção é a real experimentação da dança seguida de uma reflexão do tema. De posse da construção da música realizada anteriormente, propomos que seja experimentada a dança na quadra e ao final o professor fará uma roda de conversa que traga indagações com o intuito de gerar uma discussão e conscientização sobre a manifestação cultural e importância da representação das atividades cotidianas dos índios para as danças.

SUGESTÕES DE PERGUNTAS DISPARADORAS
- O que a pescaria representa para os índios? Espera-se que o estudante perceba que a pescaria é uma forma de captação de alimento e que está relacionado a sobrevivência dos índios, ou seja, algo que pode ser considerado sagrado. - Qual a importância das danças para os índios? Espera-se que o estudante perceba que a dança é considerada sagrada, agradecendo aos Deuses, simbolizando passagens para a vida adulta, se referindo a coisas de suas rotinas, da natureza etc. - Porque eles representam as coisas do dia-a-dia em danças e em outras manifestações culturais e corporais? Espera-se que o estudante compreenda que essas manifestações servem aos indígenas como forma de trazer a memória de sua cultura. - Porque essas danças não são tão comuns e tão vistas? Espera-se que o estudante sugira que não são tão vistas porque o povo indígena muitas vezes vive isolado e tem sua própria cultura. - Quais elementos estão presentes nessa dança e quais são comuns ou diferentes de outras danças? Espera-se que o estudante identifique os elementos constitutivos da dança nas danças indígenas, assim como nas danças contemporâneas, movimentos similares e/ou diferentes e perceba que indiferente da cultura e do ritmo a dança possui uma estrutura comum.

➔Ao final da discussão proponha que os estudantes em grupos registrem um pequeno texto sobre as conclusões do grupo, desse modo terão a possibilidade de organizar suas ideias e reflexões e sintetizar as principais características desta manifestação cultural assim como sua importância.

Atenção!

É muito importante que você, professor, traga reflexões acerca das dificuldades enfrentadas por estes povos na perpetuação de suas manifestações, questões como "porque surgem os preconceitos", "quais são as dificuldades de reprodução destas práticas", "se elas são aceitas e se não o que se pode fazer para valorizá-las", "quais serão as dificuldades para a construção de suas próprias danças", "se todos vão gostar", "se todos vão entender", "se todos vão respeitar suas ideias" e "o que fazer para que isso aconteça".

Atividade 4- Nosso festival de dança de matriz indígena e africana.

Versão Preliminar

Etapa 1- Descobrindo e recriando mais danças.

Professor, nesta atividade os estudantes irão realizar um festival, para isso realizarão uma pesquisa para subsidiar a construção de implementos, instrumentos e figurinos de uma dança de matriz Africana e Indígena.
Organize os estudantes em grupo e explique que eles devem fazer uma pesquisa sobre danças de matriz africana ou indígena, e a partir desta pesquisa escolham uma que o grupo mais goste e a recrie.

Sugestão de tabela para construção da Dança.

ITEM	DESCRIÇÃO DO ITEM
Qual a Dança escolhida:	
Quais implementos serão produzidos:	
Quais são materiais necessários para construção dos implementos:	
Quais instrumentos serão produzidos:	
Quais são os materiais necessários para construção dos instrumentos:	
Qual a música produzida:	
Descreva sucintamente os movimentos e seus elementos realizados durante a dança em sequência:	
Fontes de pesquisa:	

Proporcione momentos em que os grupos possam vivenciar as danças recriadas.

Etapa 2- Nosso festival.

Chegou o momento dos estudantes apresentarem para os outros grupos a dança que recriaram. Durante a realização do festival os estudantes podem realizar apresentações das danças antecedidas por explicações sobre a vestimenta, implementos e outras coisas utilizadas.

Se possível grave as danças apresentadas pelos estudantes.

Etapa 3- Vamos nos prestigiar?

Proponha que os estudantes apreciem os vídeos, em seguida realize uma reflexão com os estudantes em torno das seguintes questões:

Todos tiveram participação ativa na construção da dança?

Todos respeitaram as ideias dos demais do grupo?

Vocês conseguiram realizar a atividade de maneira satisfatória?

Você poderia ter contribuído mais com seu grupo?

Versão Preliminar

Espera-se que os estudantes reflitam sobre como foi o trabalho em grupo, se todos cooperaram? Se respeitaram as considerações dos colegas, possibilitando a participação de todos frente às dificuldades enfrentadas por cada um, se esforçaram o máximo que podiam para o melhor resultado e alcance dos objetivos.

Proposta de Avaliação.

Professor durante esse percurso os estudantes realizaram pesquisas, criaram e apresentaram coreografias, produziram textos, apreciaram apresentações externas e deles mesmos. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação.

Professor ao final da situação de aprendizagem se alguns estudantes não tiverem desenvolvidas habilidades, você pode retomar as atividades partindo de músicas e danças que fazem parte de seus repertórios e gerar reflexões acerca das semelhanças e diferenças entre elas e as de matrizes Africanas e Indígenas, como por exemplo os motivos de cada um, os diferentes movimentos e músicas, as intenções.

Referências

AIDAR, Laura. **Danças Africanas.** Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/dancas- africanas/>. Acesso em: 18 set. 2019.

BARBOSA, Ariadne Rodrigues et al. Material Apoio Pedagógico Material de Apoio Teórico:Jogos e Brincadeiras da cultura africana e afro-brasileira. 2004. Unipampa Uruguaiana: RS. Disponível Em: <https://docplayer.com.br/7130038-Jogos-e-brincadeiras-da-cultura-africana-e-afro-brasileira- educacao-fisica.html>. Acesso em: 09 set. 2019.

BRANCO, Alice. **Danças Folclóricas do Brasil! Danças, Origens, Roupas e Vídeos.** 2017. Disponível em: <https://www.greenme.com.br/viver/arte-e-cultura/5122-dancas-folcloricas- brasil>. Acesso em: 11 set. 2019.

BRASIL. MINISTÉRIO DO ESPORTE. (Org.). Práticas Corporais e a Organização do Conhecimento: Lutas, capoeiras e práticas corporais de aventura. 2014. Disponível em: http://www.esporte.gov.br/arquivos/snelis/segundoTempo/livros/lutasCapoeiraPraticasCorporais.pdf. Acesso em: 26 set. 2019.

CHASSOT, Attico Inácio; KEMPE, Gédson Cardoso. Práticas corporais indígenas inseridas à Educação Física escolar não indígenas. 2017. Saberes e Identidades: Povos, Culturas e Educações. Disponível em:<https://drive.google.com/file/d/1T1icByDr-qCADc5mkgJ4bZxffVCf0AsD/view>. Acesso em: 10 set.2019.

DANÇA Indígena. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/educacao- fisica/danca-indigena>. Acesso em: 10 set. 2019 .

EDITORIAL CONCEITOS (São Paulo). **Jogo de Tabuleiro.** 2018. Disponível em: <https://conceitos.com/jogo-de-tabuleiro/>. Acesso em: 04 set. 2019.

GRANDO ,Beleni Saleti (Org.). Jogos E Cultura Indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola. Cuiabá: Editora da Universidade Federal do Mato Grosso, 2010. 171p.

MARIA NELMA BATISTA DA SILVA (São Paulo) (Org.). **Brincadeira Para Crianças de Todo o Mundo.** São Paulo, 2007. 193 p.

Versão Preliminar

SÃO PAULO. SECRETÁRIA DE EDUCAÇÃO. Currículo Paulista**,** 2019. 526 p.

SÃO PAULO. SECRETÁRIA DE EDUCAÇÃO. . **Guia de Planejamento de Orientações Didáticas.** 7. ed. São Paulo: Fde, 2014. 304 p. (3º ano).

KUHN, Elaine Teresinha. Os jogos e brincadeiras indígenas nas aulas de Educação Física. Os desafios da escola pública Paranaense na perspectiva do professor. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unioeste_edfis_artigo_elaine_teresinha_kuhn.pdf>. Acesso em: 10 set. 2019.

TENÓRIO, Jederson Garbin; SILVA, Cinthia Lopes da. As práticas corporais indígenas como conteúdo Educação Física Escolar. Teoria Prática Educação, Piracicaba-S.P., v.17, n.1, p.81- 91, abr. 2017.Janeiro/abril.

AIDAR, Laura. **Danças Africanas.** Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/dancas-africanas/>. Acesso em: 18 set. 2019.

BARBOSA, Ariadne Rodrigues et al. Material de apoio pedagógico e material de apoio teórico: Jogos e Brincadeiras da cultura africana e afro-brasileira. 2004. Unipampa Uruguaiana: RS. Disponível em: <https://docplayer.com.br/7130038-Jogos-e-brincadeiras-da-cultura-africana-e-afro-brasileira-educacao- fisica.html>. Acesso em: 09 set. 2019.

BRANCO, Alice. **Danças Folclóricas do Brasil! Danças, Origens, Roupas e Vídeos.** 2017. Disponível em:

<https://www.greenme.com.br/viver/arte-e-cultura/5122-dancas-folcloricas-brasil>. Acesso em: 11 set. 2019.

CHASSOT, Attico Inácio; KEMPE, Gédson Cardoso. Práticas corporais indígenas inseridas à Educação Física escolar não indígenas. 2017. Saberes e Identidades: Povos, Culturas e Educação. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1T1icByDr-qCADc5mkgJ4bZxffVCf0AsD/view>. Acesso em: 10 set. 2019.

DA COSTA, LAMARTINE (ORG.). Peteca. ATLAS DO ESPORTE NO BRASIL. Rio de Janeiro: CONFEF,

2006. Disponível em: <http://cev.org.br/arquivo/biblioteca/4013426.pdf>. Acesso em: 18 set. 2019.

DANÇAS indígenas brasileiras – Cultura e significado. 2019. Disponível em: <https://www.dancastipicas.com/brasileiras/dancas-indigenas-brasileiras/>. Acesso em: 10 set. 2019.

DANÇA Indígena. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/educacao-fisica/danca- indigena>. Acesso em: 10 set. 2019.

EDITORIAL CONCEITOS (São Paulo). **Jogo de Tabuleiro.** 2018. Disponível em: <https://conceitos.com/jogo-de-tabuleiro/>. Acesso em: 04 set. 2019.

GRANDO, Beleni Saleti (Org.). Jogos e cultura indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola. Cuiabá: Editora da Universidade Federal do Mato Grosso, 2010. 171 p.

MARIA NELMA BATISTA DA SILVA (São Paulo) (Org.). **Brincadeira Para Crianças de Todo o Mundo.**

São Paulo, 2007. 193 p.

SÃO PAULO. SECRETÁRIA DE EDUCAÇÃO. Currículo Paulista**,** 2019. 526 p.

SÃO PAULO. SECRETÁRIA DE EDUCAÇÃO. . **Guia de Planejamento de Orientações Didáticas.** 7. ed. São Paulo: Fde, 2014. 304 p. (3º ano).

Versão Preliminar

KUHN, Elaine Teresinha. Os jogos e brincadeiras indígenas nas aulas de Educação Física. Os desafios da escola pública Paranaense na perspectiva do professor. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unioeste _edfis_artigo_elaine_teresinha_kuhn.pdf>. Acesso em: 10 set. 2019.

TENÓRIO, Jederson Garbin; SILVA, Cinthia Lopes da. As práticas corporais indígenas como conteúdo da Educação Física Escolar. Teoria e Prática da Educação, Piracicaba -S.P., v. 17, n. 1, p.81-91, abr. 2017. Janeiro/abril.

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

Roseane Minatel de Mattos – PCNP da DE Adamantina

Sueli Aparecida Galante – PCNP da DE Sumaré

Tiago Oliveira dos Santos – PCNP da DE Lins

Thaisa Pedrosa Silva Nunes – PCNP da DE Tupã

Revisão:

Roseane Minatel de Mattos – PCNP da DE Adamantina

Thaisa Pedrosa Silva Nunes – PCNP da DE Tupã

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