



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação

Currículo em Ação

4

QUARTO ANO
ENSINO FUNDAMENTAL
CADERNO DO PROFESSOR

VOLUME
1

Caro professor,

É grande a satisfação de compartilhar a responsabilidade de uma educação de qualidade com todos os profissionais da rede pública e toda a comunidade escolar. O material que você tem em mãos foi elaborado para subsidiar suas ações que serão desenvolvidas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Esse material está organizado em Situações de Aprendizagem, que contemplam o desenvolvimento das Unidades Temáticas: Brincadeiras e Jogos, Esportes, Lutas, Ginástica, Dança e Corpo, Movimento e Saúde, as atividades propõe o desenvolvimento das habilidades e objetos de conhecimento. A proposta é que os estudantes experimentem, fruam diferentes práticas corporais. As experiências propostas consideram que os estudantes irão aprender os gestos técnicos, as regras, os sistemas táticos de uma prática esportiva, porém irão discutir sobre a importância do trabalho em equipe e do protagonismo nessas práticas.

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

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

As estratégias aqui presentes não devem ser tratadas como únicas possibilidades, visto que é importantíssimo realizar a adaptação e/ou ampliação das atividades de acordo com seu contexto, pois o objetivo é garantir o desenvolvimento das habilidades previstas. Nesse sentido destacamos que, o material do professor e aluno, bem como a presente adaptação curricular não visa uma fórmula ou receita, e sim, a consideração das características e contextos locais em que a unidade escolar se insere, a autonomia do professor, bem como reconhecer que os estudantes são seres culturais e que trazem consigo vastas experiências. Entendemos que tais proposições podem contribuir absolutamente, ao deixar claro para a comunidade qual é o papel da Educação Física Escolar, descrevendo novas possibilidades para o debate pedagógico deste componente curricular.

Uma educação Física para todos!

Professor, desde as últimas décadas, os objetivos pedagógicos da Educação Física mudaram, ela vai para além da prática motora, sem contextualização, sem sentido, para uma Educação Física que busca propor a reflexão, análise e recriação das práticas corporais. Dentro desse contexto, buscamos também uma Educação Física em que todos possam participar, uma Educação Física que seja inclusiva. Nesse caso, estamos nos referindo a inclusão dos estudantes com deficiência nas aulas de Educação Física. Cada escola possui um

contexto, e cada estudante é único, portanto é necessário analisar as atividades propostas para assim poder fazer possíveis adequações.

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

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

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

Deficiência visual:

Segundo a alínea "c", do §1º, do artigo 5º, do Decreto Federal nº 5.296, de 02 de dezembro de 2004, são consideradas pessoas com deficiência visual as que apresentam:

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



Disponível em:

http://cape.edunet.sp.gov.br/cape_arquivos/LegislacaoEstadual/Instrucoes/3_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 meio de comunicação compatíveis com as suas possibilidades: material ampliado (provas, atividades em geral);

Incentivar e possibilitar o uso dos auxílios ópticos prescritos pelo médico oftalmologista: óculos, lupas e telescópios.

O auxílio deve ser apresentado para a classe como um avanço tecnológico e de grande valia;

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

Utilizar recursos sonoros em atividades práticas.

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

Utilizar vídeos com audiodescrição, ou descrever as imagens apresentadas.

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

Deficiência física:

Segundo o MEC, “Deficiência Física se refere ao comprometimento do aparelho locomotor que compreende o Sistema Osteoarticular, o Sistema Muscular e o Sistema Nervoso. As doenças ou lesões que afetam quaisquer desses Sistemas isoladamente ou em conjunto podem produzir grandes limitações físicas de grau e gravidades variáveis, segundo os segmentos corporais afetados e o tipo de lesão ocorrida.”(2006, p.28)

Publicada no DOE de 15/01/2015, Poder Executivo - Seção I, às páginas 29 e 30

Entende-se por adaptação do acesso ao currículo à utilização de tecnologia assistiva, no ambiente escolar.

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

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



Disponível em:

http://cape.edunet.sp.gov.br/cape_arquivos/LegislacaoEstadual/Instrucoes/2_EdEspecial_instrucao_DF_15012015.pdf>. 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 vê a atividade errada;

Em processos de avaliação oportunize que o estudante possa se expressar oralmente e usar o professor como escriba;

Utilize imagens para expressar o que está falando.

Faça adaptações em materiais para que os estudantes possam participar; como por exemplo, aumente o tamanho dos materiais se necessário etc.

Faça adaptações nas regras dos jogos: diminua os espaços, os tempos de jogos, coloque estudantes para ajudar um ao outro.

Altas habilidades

Superdotação: é a pessoa que demonstra desempenho superior ao de seus pares em uma ou mais das seguintes áreas: Habilidade acadêmica, motora ou artística, criatividade, liderança.

Altas Habilidades: Habilidades acima de média em um ou mais domínios: intelectual, das relações afetivas e sociais.

DICAS

Estimular a criatividade, habilidades de organização, de escrita, de tomada de decisões, de pesquisas, de estudo e comportamento direcionado a metas, entre outras.

Propor atividades de exploração ajuda o aluno a selecionar um tópico, a explorá-lo em profundidade e a apresentar suas descobertas aos colegas.



Para saber mais- Altas Habilidades / Superdotação. Encorajando potenciais. Disponível em <<http://livros01.livrosgratis.com.br/me004719.pdf>>. Acesso em 05 ago 2020

Transtorno do espectro autista.

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

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

DICAS

Seja objetivo, reduza os enunciados, apresente apenas uma instrução por vez e utilize frases objetivas, curtas e/ou palavras-chave;

Evite expressões com duplo sentido ou mensagens nas entrelinhas, como metáforas e outras figuras de linguagem;

Sempre que possível, ofereça apoio visual nas atividades, se assim o estudante necessitar, não podemos generalizar achando que todos necessitam dos mesmos recursos, daí a importância do professor conhecer o perfil do 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

4º ANO – Ensino Fundamental

Caro Professor,

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

No início do ano letivo é importante que apresente para os estudantes o que eles irão aprender nas aulas, faça também, questionamentos referentes aos assuntos que serão abordados. Já o conhecem? Tem dúvidas?

Quadro Unidades Temáticas e objetos de Conhecimento.

4º Ano				
	1º Bimestre	2º Bimestre	3º Bimestre	4º Bimestre
Unidade Temática e Objeto de Conhecimento	Brincadeiras e jogos: Brincadeiras e jogos do Brasil incluindo de matriz indígena e africana	Lutas: Lutas do contexto regional - Matriz indígena e africana	Ginástica: Ginástica Geral	Corpo, Movimento e Saúde: Habilidades Motoras Básicas

Unidade Temática e Objeto de Conhecimento	Brincadeiras e jogos: Jogos de tabuleiro	Danças: Danças do Brasil - Matriz indígena e africana	Brincadeiras e jogos: Brincadeiras e jogos inclusivos	Esportes: Jogos pré-desportivos de rede, parede e invasão
--	--	---	--	---

No 3º ano os estudantes tiveram contato com as brincadeiras e jogos, e com danças das diferentes matrizes indígenas e africanas, ginástica geral e jogos pré-desportivos, bem como aprenderam sobre o conhecimento do corpo, no que se refere às habilidades motoras. Agora é o momento de retomarmos alguns destes objetos de conhecimento que deverão ser aprofundados.

Professor, ao iniciar essa situação de aprendizagem, apresente para os estudantes o que se espera que aprendam ao término das atividades. Explique para eles o significado das descrições das habilidades, o assunto que será tratado e a razão pela qual irão aprender sobre isso.

(EF04EF01) Experimentar, fruir e identificar as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.

(EF04EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana.

(EF04EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana, explicando a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.

Situação de Aprendizagem 1 - Brincadeiras e Jogos do Brasil, matrizes indígena, africana e jogos de tabuleiro.



Fonte: [pixabay](https://pixabay.com)

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

Professor, inicie com uma roda de conversa para saber quais brincadeiras e jogos os estudantes conhecem e brincaram.

Atividade 1 - Brincadeiras e jogos, o que sabemos?

Etapas 1 - Resgatando brincadeiras e jogos.

Nesta atividade, existe a necessidade de resgatar brincadeiras e jogos que os estudantes vivenciaram em anos anteriores. Professor, solicite aos estudantes que individualmente respondam as questões: descrevam a brincadeira e

jogo, suas respectivas regras, os objetos e espaços necessários para o desenvolvimento.

Para isso, solicite aos estudantes que respondam às questões:

- Quais brincadeiras e jogos vocês vivenciaram no 3º ano? Escolha uma brincadeira e um jogo e explique suas regras e como se joga.

Espera-se que os estudantes lembrem-se das brincadeiras e jogos que foram vivenciadas durante o ano anterior.

- Quais vocês brincam/jogam até hoje? Por quê?

Resposta pessoal dos estudantes, provavelmente serão as brincadeiras e jogos que mais gostaram.

- De que objetos e espaços precisam para brincar/jogar?

Espera-se que os estudantes descrevam o que é necessário para realizar a brincadeira e jogo.

Etapa 2 - Socializando as brincadeiras e jogos que conhecemos.

Organize os estudantes em duplas, e peça que um conte para o outro a brincadeira e jogo escolhido. A dupla deve eleger apenas uma brincadeira e jogo.

Após, junte duas duplas da atividade anterior, montando quartetos. Cada dupla apresentará a brincadeira e o jogo escolhido, e o novo grupo escolherá uma brincadeira e jogo para apresentar para a sala.

Os estudantes farão um cartaz onde escreverão as regras da brincadeira e jogo escolhido. Faça uma socialização e deixe claro aos estudantes que essas brincadeiras e jogos escolhidos serão vivenciados na prática.

Etapa 3 - Experimentando as brincadeiras e jogos.

Proponha a experimentação das brincadeiras e jogos descritos pelos estudantes, deixe que eles expliquem aos demais as regras e como se joga, faça intervenções quanto ao entendimento da explicação se necessário.

Atividade 2 - Brincadeiras e jogos: nossa herança cultural.

Professor, é importante que você oportunize dentro do contexto da aula, a existência de uma cultura diferente, valorizando os aspectos do patrimônio histórico.

Etapa 1 - Patrimônio Histórico: O que é?

Para iniciar essa etapa, pergunte aos estudantes se eles sabem o que é Patrimônio Histórico? Se já ouviram falar, peça que citem exemplos.

Levante todas as hipóteses trazidas pelos estudantes.

Em seguida apresente o conceito:

O patrimônio histórico representa os bens materiais ou naturais que possuem importância na história de determinada sociedade ou comunidade. Através do patrimônio histórico podemos, portanto, conhecer a história e tudo que a envolve. Por exemplo, a arte, as tradições, os saberes e a cultura de determinado povo.

Para saber mais acesse:

Patrimônio Cultural. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/218>. Acesso em 15 out.

Etapa 2 - Brincadeiras e jogos são considerados patrimônio histórico?

Professor, organize os estudantes em grupos para que eles discutam e respondam a questão:

- Porque as brincadeiras e jogos são considerados patrimônio histórico?

Resposta pessoal do estudante, mas espera-se que os estudantes cheguem próximo de uma afirmativa que as brincadeiras e jogos são construídos ao longo da história e de um processo cultural trazido ancestralmente e transformado dia a dia.

Acompanhe as discussões nos grupos, e faça intervenções caso seja necessário.

Em seguida peça que cada grupo apresente suas respostas.

Professor para finalizar reflita com os estudantes sobre a origem das brincadeiras e jogos, que muitas vezes essa origem não consegue ser identificada pois elas surgiram a muito tempo. O que sabemos é que no Brasil as brincadeiras e jogos sofreram influências africanas, indígenas e européias. E muitas vezes elas expressam costumes e tradições de um povo, por isso podem ser consideradas um patrimônio histórico.

Atividade 3 - Brincadeiras e jogos nas diferentes regiões do Brasil.

Etapa 1 - Quais brincadeiras e jogos do Brasil eu conheço?

Professor, pergunte aos estudantes se sabem a origem das brincadeiras e jogos?

Espera-se que os estudantes respondam que as brincadeiras e jogos são criadas por pessoas., que com o passar do tempo se espalham e passam de geração em geração.

Após as respostas dos estudantes, pontue que não se sabe ao certo a origem das brincadeiras e jogos, mas que surgiram no nosso país a partir da colonização dos europeus, dos povos indígenas que aqui residiam e da vinda dos africanos que chegaram no Brasil, entre outros povos.

Apresente aos estudantes imagens de crianças brincando em diversas regiões do nosso país.



Você pode encontrar imagens das brincadeiras em: Brincadeiras pelo Brasil. Disponível em:
<<https://territoriodobrincar.com.br/brincadeiras-pelo-brasil/>> Acesso em 22 set. 2020

Selecione algumas imagens, e pergunte aos estudantes se sabem brincar e jogar. Explore o que eles sabem das brincadeiras e jogos (nome, regras, materiais etc.)

Etapa 2 - Conhecendo as diferentes regiões.

Professor, apresente aos estudantes um mapa do Brasil e solicite a eles que identifiquem as regiões.



Fonte imagem: <<https://publicdomainvectors.org/pt/vetorial-gratis/Mapa-colorido-de-imagem-vetorial-de-Brasil/11543.html>> Acesso em 08 out. 2020.

Como sugestão de atividade o Instituto Brasileiro de Estatística (IBGE), disponibiliza em seu site

quebra-cabeça on-line com mapas. Para acessar utilize o link abaixo:



Quebra-cabeça on-line com mapas - Disponível em:

<https://educa.ibge.gov.br/templates/ibge_educa_criancas/brincadeiras/quebra-cabeça-mapa/index.html> Acesso em 25 set 2020

Etapa 3 - Experimentando as brincadeiras e jogos das diferentes regiões.

Professor, leve os estudantes para a quadra para vivenciarem algumas brincadeiras e jogos elencados a partir das imagens, sem sua intervenção.

Abaixo sugerimos uma brincadeira típica de cada região.



Fonte Imagem: <https://mapas.ibge.gov.br> Acesso em 25 set 2020

Região Sudeste - Alerta

Posicione os estudantes em círculo, e um deles se posicionará no centro com uma bola nas mãos.

Ele deverá lançar a bola para cima e chamar (gritar) um colega pelo nome, que deverá correr para pegá-la. Enquanto isso, os outros estudantes deverão correr em direção oposta.

Assim que o estudante chamado pegar a bola, deverá dizer (gritar) a palavra “Alerta”, e os demais deverão parar onde estão. Em seguida, ele dará três passos para acertar alguém com a bola. Se conseguir, marcará um ponto e a brincadeira recomeça com o estudante atingido, que reiniciará o jogo.



100 Brincadeiras para ensinar/aprender brincando - Disponível em:

<<https://brasileirinhos.wordpress.com/brincadeiras/>> Acesso em 01 out. 2020.



Fonte Imagem: <https://mapas.ibge.gov.br> Acesso em 25 set 2020

Região Centro Oeste - Rio Vermelho

Peça aos estudantes que escolham um pegador, que deverá ficar no centro, e os demais no fundo da quadra.

O pegador escolhe alguma peça de vestimenta ou cores das mesmas (tênis, bermuda, meia etc) que os colegas estão usando.

Ao sinal do professor, todos devem atravessar o Rio Vermelho, os estudantes que tiverem a referida vestimenta ou cor citada pelo pegador podem atravessar sem serem pegos, e os outros devem atravessar correndo

para fugir do pegador.

O grupo diz: "Queremos atravessar o rio vermelho!". E o pegador diz: "Só se tiverem a minha cor".

O grupo pergunta: "De que cor?".

Aí o pegador escolhe uma cor: azul, por exemplo.

Aqueles que tiverem a mesma cor em algum detalhe da roupa, do sapato ou nos enfeites de cabelos poderão atravessar. Os participantes que não têm nada da cor escolhida vão tentar atravessar o rio. Mas eles terão que correr para escapar do pegador.



Brincadeiras tradicionais da região Centro-oeste do Brasil - Disponível em: https://escolaeducacao.com.br/brincadeiras-tradicionais-da-regiao-centro-oeste-do-brasil/#RIO_VERMELHO Acesso em 01 out. 2020.



Fonte Imagem: <https://mapas.ibge.gov.br> Acesso em 25 set 2020

Região Sul - Caiu na rede é peixe

Os estudantes escolhem o pegador, e os outros ficam espalhados pela quadra. Ao sinal do professor, o pegador tenta pegar os colegas.

Aquele que for pego, fica de mãos dadas com ele, e assim sucessivamente até todos serem pegos.

Professor, provavelmente algum estudante lembrará que no ano anterior já brincou dessa mesma brincadeira, só que o nome era pega-pega corrente. Nesse momento você deverá explicar que a mesma brincadeira pode ter outros nomes em outras regiões.



10 Brincadeiras da Região Sul - Disponível em: <https://demonstre.com/atividades/10-brincadeiras-da-regiao-sul/> Acesso em 01 out. 2020.



Fonte Imagem: <https://mapas.ibge.gov.br> Acesso em 25 set 2020

Região Nordeste - Sete Pecados

Posicione os estudantes em círculo, e um deles se posicionará no centro com uma bola nas mãos. Ele deverá lançar a bola para cima e gritar o nome de um colega, que deverá correr para pegá-la. Enquanto isso os outros estudantes deverão correr na direção oposta. Quando conseguir pegar a bola deverá gritar "pare", e os demais também deverão parar onde estão. O estudante com a bola dará sete passos para acertar algum colega com a bola. Se acertar, pode pegar a bola e tentar acertar outro colega. A brincadeira recomeça com o estudante atingido. Quem tiver sete pecados, ou seja, foi acertado sete vezes terá que pagar uma prenda que o grupo pode definir antes de começar a brincadeira. Os estudantes poderão notar que essa brincadeira é parecida com a da Região Sudeste (Alerta).



15 Brincadeiras populares de todas as regiões - Disponível em: <https://www.dentrodahistoria.com.br/blog/entretenimento-e-diversao/brincadeiras-e-atividades/15-brincadeiras-populares-de-regioes/> Acesso em 01 out. 2020.

Professor ao final da experimentação realize uma roda de conversa com os estudantes em torno das seguintes questões:

- Algum colega não respeitou as regras das brincadeiras e jogos?
Resposta pessoal ou de acordo com as situações geradas durante a realização das brincadeiras.
- Porque é importante seguir as regras das brincadeiras e jogos?
Espera-se que os estudantes identifiquem a importância das regras para que as brincadeiras e jogos aconteçam de maneira segura para todos.
- Quais os conflitos podem surgir durante uma brincadeira e jogo?
Alguns conflitos podem ser mencionados pelos estudantes, como: desrespeito às regras do jogo ou brincadeira; empurrões; não permitir que outro colega brinque/jogue, entre outros.
- Como podemos resolver esses conflitos?
Espera-se que os estudantes possam discutir maneiras de resolver os conflitos durante as brincadeiras e jogos, seja por meio do diálogo ou discussão de regras e combinados pela turma.
- Houve momentos em que alguém poderia ter se machucado? O que poderia ser melhorado para a brincadeira e jogo ser mais seguro?
Refere-se aos procedimentos de segurança da brincadeira e jogo. Resposta pessoal, de acordo com a realização das brincadeiras e jogos. Porém, situações como alterações de regras; criação de novas regras; uso de materiais específicos; delimitação de espaços podem ser sugeridas.

Etapa 4 - Brincadeiras e jogos – minha herança cultural!

Professor, nas aulas anteriores os estudantes conheceram e fruíram as brincadeiras e jogos das regiões do Brasil, de seu contexto e suas variações.

No 3º ano dentre as brincadeiras e jogos que os estudantes vivenciaram foram:

- Matriz indígena - “O gavião e os passarinhos”; “O saci”; “Peixe pacu”; “Arranca mandioca”, “Cabo de Guerra”; “Briga de gato” e “Figuras de barbante/cama de gato”.
- Matriz Africana - “Terra mar”; “Pegue o bastão”; “Saltando o feijão”; “Pegue a cauda”; “Labirinto”; “Escravo de jó” e “Acompanhe meus pés”. Para essa etapa, traga imagens dessas brincadeiras e jogos para realizar uma roda de conversa com os estudantes. Durante a roda de conversa pergunte aos estudantes se lembram quais

são estas brincadeiras e jogos, suas regras e origens, e deixe que escolham uma delas para brincar e jogar.

Etapa 5 - Vivenciando diferentes brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana.

Professor, agora é o momento dos estudantes experimentarem outras brincadeiras e jogos de origem indígena e africana. Abaixo apresentamos algumas sugestões, faça as adaptações se assim achar necessário.

Heiné Kuputisü - Indígena

Neste jogo de resistência e equilíbrio, o estudante deve correr em um pé só, feito um saci, e não pode de pé. Uma linha é traçada na terra para definir o local da largada e outra, a uns 100 metros de distância, aponta para ser atingida. Se o jogador conseguir ultrapassar a meta é considerado um vencedor, mas se parar antes de chegar à linha final, é sinal de que ainda não tem a capacidade esperada e precisa treinar mais. Apesar de a velocidade não ser mais importante, todos tentam fazer o caminho o mais rápido que podem, mas no fim, vence quem foi mais rápido. Nesse jogo, participam homens, adultos e crianças, que acontece no centro da aldeia.



Mirim Povo Indígenas Brasil - Disponível em: <<https://mirim.org/como-vivem/brincadeiras>>. Acesso em 22 set. 2020.

Professor, para a próxima brincadeira sugerimos que apresente aos estudantes informações sobre o povo indígena Guarani. O povo Guarani foi um dos primeiros a serem contatados após a chegada dos europeus na América do Sul, há cerca de 500 anos. No Brasil, vivem atualmente cerca de 51.000 indígenas Guarani, em sete estados diferentes, tornando-os a etnia mais numerosa do país. Muitos outros Guarani vivem no Paraguai, Bolívia e Argentina. Está dividido em três grupos: Kaiowá, Nandeva e M'byá, dos quais o maior é o Kaiowá, que significa "povo da floresta".

O povo Guarani é profundamente espiritual. A maioria das comunidades possui um espaço para oração e um líder religioso, cuja autoridade é baseada em prestígio, em vez de poder formal.



Para saber mais: Os Guarani. disponível em <<https://www.survivalbrasil.org/povos/guarani>> Acesso em 01 out. 2020.

Arranca Mandioca – Indígena

"Esta brincadeira ainda vive firme e forte em algumas aldeias indígenas, mas é pouco conhecida entre as crianças e adultos não indígenas. Vive forte mesmo, afinal, para brincar é preciso um bocado de força". Os participantes se sentam no chão, em fila, um atrás do outro. O primeiro da fila deve agarrar-se a uma árvore ou poste. Ele é "o dono da roça de mandiocas". O segundo da fila entrelaça seus braços pela barriga do companheiro da frente, e assim sucessivamente até que todos estejam prontos para começar. Um dos participantes, de preferência, forte, é designado para arrancar, uma a uma, as "crianças - mandiocas" da fila. O "dono da roça" dá a autorização para que as crianças mandiocas sejam, uma a uma, desgarradas da fila começando pela última. Antes de começar a brincadeira os participantes devem combinar, BEM claramente, se vai valer fazer cócegas e pedir ajuda a alguém de fora. "Entre as crianças Guaranis vale usar de várias estratégias para conseguir o feito, como, por

exemplo, fazer cócegas, puxar pelas pernas, pedir ajuda para os que já saíram da fila". "Entre as crianças xavantes, fazer cócegas é impensável."



Mirim Povo Indígenas Brasil - Disponível em: <<https://mirim.org/como-vivem/brincadeiras>>. Acesso em 22 set. 2020.

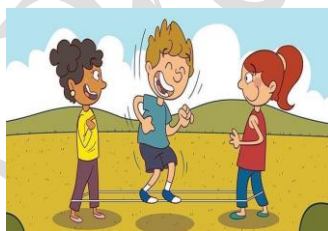
Meu querido Bebê - Africana

Um jogador é escolhido e sai. Os outros escolhem outro jogador para ser o 'Bebê'. O 'Bebê' deita no chão e os outros jogadores desenham o seu contorno. O 'Bebê' se junta aos outros jogadores. O jogador que sai, volta e tenta determinar quem é o "Bebê", baseado no contorno desenhado. Se acertar pontua e continua em uma nova rodada. Caso contrário, outro assumirá o seu lugar. Ganha quem conseguir mais pontos.



Brincadeiras tradicionais Africanas - Disponível em: Coração Africano - <<https://coracaoafricano2532014.wordpress.com/2015/11/30/brincadeiras-tradicionais-africanas-parte-2/>>. Acesso em 22 set. 2020.

Pular Elástico

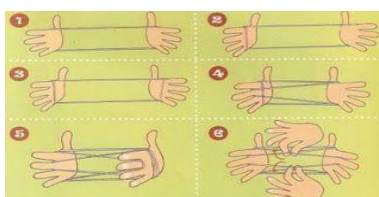


Em dupla, as crianças em pé, frente a frente, colocam o elástico em volta dos tornozelos, formando um retângulo. Outro participante faz uma sequência de saltos, pulando para dentro, sobre e para fora do elástico. O objetivo é fazer tudo sem tropeçar, aumentando o grau de dificuldade. As crianças que ficam de fora alternam os pulos para o lado de dentro, fora e sobre o **elástico** sem enroscar os pés. É importante que as variações e regras sejam criadas pelos próprios estudantes.



Origem da brincadeira do elástico - Disponível em: <<https://brainly.com.br/tarefa/10722467>>. Acesso em 22 set. 2020.

Cama de Gato



Corte um pedaço de barbante e amarre as duas pontas. Coloque as duas mãos dentro do círculo e estique o barbante deixando os cotovelos dobrados e os braços paralelos, formando um retângulo. Existem muitas formas de entrelaçar os dedos, ensine-os num primeiro momento, mas deixe-os descobrir.



Cama de gato - Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Cama_de_gato>. Acesso em 22 set. 2020.

Professor, ao final das experimentações realize uma roda de conversa, perguntando para os estudantes sobre:

- A importância de experimentar brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana?

Deixe que falem e registrem as percepções deles, caso necessário complementando fazendo considerações sobre a influência desses povos e de outros para a cultura brasileira.

A inserção das matrizes indígena e africana no currículo contempla o compromisso de promover a discussão, valorização e apropriação de culturas que foram historicamente silenciadas nas construções curriculares. (Currículo Paulista - Ensino Fundamental - Educação Física pág. 257)

Destaque que a influência africana pode ser vista nas músicas, religiões e manifestações culturais do nosso povo. A influência indígena, pode ser vista no folclore, nas lendas, no artesanato, no idioma, no conhecimento sobre as plantas, em suas características medicinais e na alimentação

A história brasileira possui grande influência da cultura africana e indígena. Os negros escravizados incorporaram elementos da sua cultura à sua nova realidade, completamente diferente do que vivenciava, o que originou uma nova categoria, designada pelos historiadores como cultura afro-brasileira. Ao longo dos anos, essa herança histórica foi esquecida e até mesmo negada. No entanto, cada vez mais tem se buscado contar essa parte da história, tão importante para a construção da identidade brasileira. Um ponto muito importante, que não pode ser esquecido, são as brincadeiras e jogos, pois a tradição oral, aquela passada de pai para filho, é a grande responsável por não deixar que essas brincadeiras e jogos sejam esquecidos.

- Houve conflitos durante a última atividade? Quais?

Alguns conflitos podem aparecer no decorrer da brincadeira e jogo, como desrespeito às regras, estudante que não cooperou com a sua equipe etc. 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 que todos possam fazer as atividades de forma segura.

- 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.

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

Espera-se que os estudantes pensem em estratégias para que todos possam participar.

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

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



História: Cultural Afro - Brasileira e Indígena - Disponível em:
<<https://www.educamaisbrasil.com.br/cursos-e-faculdades/historia-cultura-afro-brasileira-e-indigena>>. Acesso em 02 out. 2020.

Atividade 4 - Nossas brincadeiras e jogos.

Etapa 1 - Criando brincadeiras e jogos.

Nesse momento os estudantes terão a incumbência de criar uma brincadeira e jogo a partir de suas vivências. Para isso, divida-os em grupos.

Sugerimos algumas orientações para a elaboração das brincadeiras e jogos:

Sugestão de uma ficha para os estudantes descreverem a brincadeira/jogo

1 - Nome da brincadeira/jogo:

2 - Descrição da brincadeira/jogo:

3 - Regras :

4 - Objetivo da brincadeira/jogo (como termina o jogo):

5 - Há vencedor nesta brincadeira/jogo:

É possível que eles se aproveitem das brincadeiras e jogos vivenciados e se sintam tentados a reproduzi-las sem fazer as alterações solicitadas. Se esse for o caso, questione-os sobre essa atividade e solicite que a modifiquem para não ficar igual.

Etapa 2 - Vivenciando as brincadeiras e jogos criados.

Nesse momento, os estudantes deverão apresentar a brincadeira e jogo para seus colegas e vivenciá-la. Estipule um tempo para cada vivência, pensando no tempo da aula e no número de aulas que serão necessárias. Para tanto, será necessário que você conheça as produções de cada grupo para orientá-los sobre a organização do tempo.

Etapa 3 - O que eu aprendi.

Professor, depois de toda essa experiência com as brincadeiras e jogos, solicite aos estudantes que escrevam um relato das experiências que tiveram acerca das brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana. Explique aos estudantes que neste relato ele deve escrever sobre a importância dessas brincadeiras e jogos indígenas e africanas para nossa cultura.

Após a construção do relato, peça para os estudantes ler seus relatos para os outros

Para saber mais acesse:



Gênero textual - Relato pessoal e suas características. Disponível em:

<<https://escreverpraticar.com.br/genero-textual-relato-pessoal-e-suas-caracteristicas/>>.

Acesso em 15 out. 2020.

Etapa 4 - Nosso Mural das brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana.

Professor, para finalizar essa unidade temática produza um mural com a turma sobre as brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana. Deixe-os livres para decidir qual a melhor forma para se expressarem através de ilustrações, frases, versos etc. Essas produções necessitam contar como esses povos contribuíram para nossa cultura e como elas influenciaram nas brincadeiras e jogos que possuímos hoje.

Para divulgação nas redes sociais da Unidade Escolar, você junto com os estudantes, pode elaborar um **Padlet**, mural virtual colaborativo, (Ferramenta que permite criar quadros virtuais para organizar a rotina de trabalho, estudos ou de projetos pessoais) com todas as produções dos estudantes.



Padlet: como criar um mural virtual colaborativo - Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?time_continue=36&v=tfAXW8pW2vc&feature=emb_logo>. - Acesso em 29 set. 2020.

Professor, ao final da situação de aprendizagem espera-se que os estudantes compreendam que as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana, fazem parte do patrimônio cultural de um povo, constituindo um conjunto de práticas que remetem à história, à memória e à identidade desse povo.

Proposta de Avaliação.

Durante essa situação de aprendizagem os estudantes realizaram várias atividades, como pesquisas, relatos, mural, elaboraram e vivenciaram brincadeiras/ jogos etc., que poderão ser usadas como instrumento de avaliação.

Proposta de Recuperação.

Ao final desta Situação de Aprendizagem e durante seu percurso alguns estudantes poderão não desenvolver as habilidades previstas. Será necessário, então, revisitar ou apresentar, através de novas metodologias, as práticas vivenciadas. Sugerimos:

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

Unidade Temática: Brincadeiras e Jogos

Professor, ao iniciar essa situação de aprendizagem apresente para os estudantes o que se espera que eles aprendam ao término das atividades, explique a habilidade que será trabalhada.

Habilidade:

(EF04EF17*) Experimentar jogos de tabuleiro, e reconhecer a importância das regras para planejar e utilizar diferentes estratégias.

Nesta Unidade Temática iremos tratar do objeto de conhecimento Jogos de Tabuleiro. No terceiro ano os estudantes já tiveram experiências com esse objeto de conhecimento, portanto é necessário iniciar as atividades levando em conta o que eles já sabem.

Os jogos de tabuleiro oportunizam aos estudantes situações desafiadoras facilitando o desenvolvimento das habilidades de raciocínio, estratégias, comunicação, liderança e concentração.

Situação de Aprendizagem 2 - Jogos de Tabuleiro

Atividade 1 - Jogos de tabuleiro: o que eu sei?

Etapa 1 - Quais jogos de tabuleiro conhecemos?

Neste momento, é importante lembrar com os estudantes os jogos que eles tenham vivenciado em anos anteriores. Solicite que os estudantes respondam as questões abaixo, e na sequência socialize, anote no quadro as respostas dos estudantes.

- O que vocês aprenderam sobre Jogos de Tabuleiro?
Espera-se que os estudantes socializem que jogos de tabuleiro são jogos que utilizam um tabuleiro para poder jogar.
- Dos jogos que vocês aprenderam, de que material eles são feitos?
Espera-se que os estudantes socializem o material e do que são feitos, isso irá depender do jogo que vivenciaram.
- Quantas pessoas podem jogar?
Esta resposta dependerá do jogo que o estudante vivenciou, como por exemplo: Damas dois participantes ou Dominó que pode haver mais de dois participantes ao mesmo tempo.
- É necessário algum local especial para poder jogar?
Espera-se que os estudantes percebam que não existe local adequado para este tipo de jogo, pode-se inclusive jogar no chão, mas é necessário materiais que podem ser adaptados.
- Quais jogos de tabuleiro vocês sabem jogar?
Resposta pessoal do estudante, vai depender da vivência em anos anteriores.
- Quais gostariam de jogar agora e por quê?
Resposta individual do estudante que dependerá do jogo que gostaram mais.
- Você conhece algum jogo de tabuleiro diferente dos que vocês aprenderam na escola?

Resposta individual do estudante que dependerá do jogo que vivenciaram em sua comunidade, como em família, com amigos etc.

- Dê um exemplo de algum jogo de tabuleiro que conheça explicando suas regras?

Espera-se que os estudantes tenham um jogo como preferido, conseguindo assim inclusive explicar as regras desse jogo.

- Se não existissem regras no jogo, seria possível atingir o objetivo?

Espera-se que os estudantes tenham percebido que durante a vivência dos jogos, se as regras não forem estabelecidas e seguidas de acordo com o jogo, fica impossível se jogar.

Ao final da socialização, relembre com os estudantes o conceito dos Jogos de Tabuleiro: Podem apresentar superfícies planas e/ou pré-marcadas, podem ser confeccionadas de madeira, papelão, cartolina ou até mesmo no chão. Possui desenhos de acordo com as regras envolvidas em cada jogo específico. Existem muitas variações, alguns utilizam pedras, percursos a percorrer, peões, miniaturas, cartas, dados, entre outros elementos.

Etapa 2 - Relembrando as regras do Jogo da Velha e da Trilha.

Nesta etapa elabore estações com o Jogo da Velha e com Jogo da trilha. Deixe os estudantes experimentarem os jogos livremente e verifique o que lembram das regras.

Após, relembre de forma colaborativa as regras desses jogos. (Escreva na lousa ou em uma cartolina).

Regras do Jogo da Velha:

- Desenhe a base do jogo: três linhas por três colunas;
- Alternadamente, cada jogador coloca a sua marca onde pretender (um joga com “0”, outro jogador com “X”);
- O objetivo do jogo é fazer uma sequência de três símbolos iguais, seja em linha vertical, horizontal ou diagonal, enquanto tenta impedir que seu adversário faça o mesmo;
- Quando um dos participantes faz uma linha, ganha o jogo;
- Começa do início, normalmente trocando os símbolos escolhidos.



Regras do jogo da velha - Disponível em: <<https://educamais.com/jogo-velha/>> Acesso em 02 out. 2020.

Regras do Jogo de Trilha:

O jogo consiste em três partes principais:

- Colocando as peças: Esta é a fase inicial do jogo onde cada jogador coloca uma peça de cada vez alternando entre jogadores, caso um dos jogadores forme uma linha horizontal ou vertical com três peças (um moinho), ele terá o direito de remover uma peça de seu adversário do tabuleiro.
- Movendo as peças: Esta fase se inicia quando ambos os jogadores colocam suas nove peças em jogo. Consiste em mover suas peças ao longo de uma das linhas do tabuleiro para uma outra casa adjacente. Caso um dos jogadores tenha somente 3 peças em jogo, ele pode "voar" com suas peças, podendo

mover para qualquer casa que não esteja ocupada por uma peça do adversário.

- Removendo peças adversárias: Em qualquer uma das fases acima quando um jogador forma uma linha horizontal ou vertical com 3 peças ele fará um "moinho", isso lhe dá o direito de remover uma peça de seu adversário, contudo você não poderá remover uma peça do seu adversário que faz parte de um moinho dele, a não ser que não exista outra peça para remover.



Regras do Jogo de trilha - Disponível em: <<https://www.mega jogos.com.br/trilha-online/regras>> Acesso em 02 out. 2020.

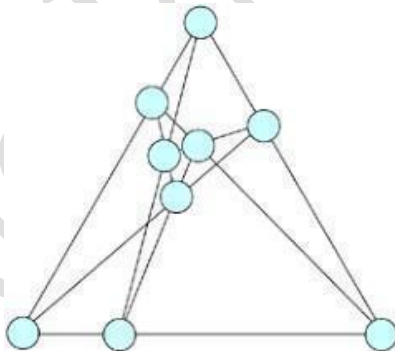
Etapa 3 - Jogo da Velha Triangular

Professor, inicie a aula questionando aos estudantes se existem diferentes maneiras de jogar o Jogo da velha. Se algum estudante conhecer, deixe-o apresentar para turma. Caso ninguém conheça, explique aos estudantes que irão vivenciar o Jogo da Velha triangular. Apesar de aparentemente ser mais complexo, as regras e o objetivo são os mesmos do Jogo da Velha tradicional. Antes de iniciar questione-os: de que forma se ganha o jogo da velha.

Anote as diferentes estratégias na lousa.

Apresente o formato do jogo da velha triangular no quadro, e questione aos estudantes, como eles acham que se joga? Durante a socialização realize intervenções, levando os estudantes a descobrirem que as regras são as mesmas do jogo que eles já conhecem.

Jogo da velha triangular



Fonte imagem - Disponível em: <https://www.ibilce.unesp.br/Home/Departamentos/Matematica/labmat/jogo_velha_triangular.pdf> .Acesso em 28 set. 2020

Como jogar:

Cada jogador escolhe um marcador diferente para jogar como tampas de garrafa ou grãos. Os jogadores jogam alternadamente.

Cada jogador, na sua vez, pode colocar sua marca num círculo qualquer.

Ganha o jogador que colocar três de suas marcas alinhadas de acordo com as linhas do tabuleiro.



Jogo da Velha Triangular - jogo e imagem - Disponível em:

<https://www.ibilce.unesp.br/Home/Departamentos/Matematica/labmat/jogo_velha_triangular.pdf>

.Acesso em 28 set. 2020

Vamos jogar?

Chegou o momento de experimentar o jogo. Faça intervenções somente quando solicitado. Como sugestão, o tabuleiro pode ser impresso em uma folha, para isso acesse o link disponível no quadro acima.

As peças podem ser tampinhas de garrafa ou dois tipos de grãos diferentes, como feijão e milho. Caso haja impossibilidade de impressão, peça aos estudantes que desenhem o formato apresentado anteriormente no caderno ou em uma folha à parte.

Etapa 4 - Refletindo sobre o jogo da velha.

Após a vivência, realize uma roda de conversa com os estudantes sobre o jogo:

- Quais as diferenças do jogo da velha tradicional para o jogo da velha triangular?

Espera-se que os estudantes respondam qual é o formato do desenho.

- Quais vocês gostaram mais e por quê?

Resposta pessoal do estudante.

- Como vocês realizaram as jogadas para atingir o objetivo de "ganhar o jogo"?

Espera-se que os estudantes percebam e respondam que são as mesmas do Jogo da Velha tradicional, porém depende da forma que o estudante realizará a jogada.

Anote as estratégias utilizadas na lousa.

Atividade 2 - Jogo de Damas

Etapa 1 - O tabuleiro.

O Jogo de Damas progride segundo o próprio ritmo do jogador, valorizando assim, a motivação, promovendo capacidade de raciocínio, concentração e tomada de decisões.

Inicie a atividade com uma roda de conversa.

- Pergunte aos estudantes quem conhece o Jogo de Damas?

Como o Jogo de Damas é um jogo tradicional e muito conhecido, espera-se que todos falem que conhecem e descrevam algumas características do jogo.

Peça para que todos desenhem e pintem em uma folha como eles imaginam um tabuleiro de Damas.

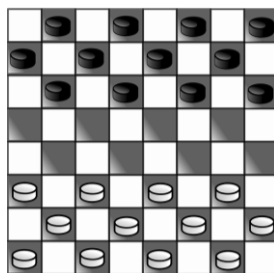
Em seguida, apresente um tabuleiro de Damas aos estudantes e solicite que comparem com o que desenharam. Peça que compartilhem quais são essas diferenças.

Uma das prováveis diferenças será o número de casas. Nesse momento, esclareça aos estudantes sobre o número de casas de um tabuleiro. Elas são intercaladas com cores diferentes para que os jogadores saibam que só podem movimentar as suas peças nas casas de cores mais escuras. A grande diagonal (escura) deve ficar sempre à esquerda de cada jogador.

Etapa 2 - Regras do Jogo.

Professor pergunte aos estudantes quais são as regras do jogo de Damas, e vá anotando na lousa as que eles forem falando. Em seguida, caso seja necessário acrescentar mais regras.

Jogo de Damas



Fonte Imagem Disponível em: <<https://pixabay.com/pt/vectors/verificador-conselho-black-jogo-29911/Acesso>> em 23 set. 2020

No jogo de damas participam dois jogadores, num tabuleiro quadrado, de 64 casas alternadamente claras e escuras, sendo 12 peças brancas e 12 pretas. A grande diagonal (escura) deve ficar sempre à esquerda de cada jogador. O objetivo é capturar ou imobilizar as peças do adversário. O jogador que conseguir cercar ou capturar o adversário ganha a partida.



Regras do Jogo de Damas - Disponível em: <<https://www.megajogos.com.br/damas-online/regras>>. Acesso em 30 set. 2020.

Etapa 3 - Experimentando o jogo de Damas.

Professor, organize os estudantes em duplas, para que eles possam jogar damas utilizando as regras. Faça intervenções somente quando solicitado, ou quando perceber que as regras não estão sendo praticadas.

Ao final, realize uma roda de conversa com os estudantes destacando as principais estratégias que eles utilizaram para vencer o jogo.

Etapa 4 - Jogo de Damas Humano.

Quais são as estratégias?

Professor, depois que os estudantes aprenderem a jogar o jogo de damas tradicional, proponha a experimentação do Jogo de Damas Humano.

Jogo de Damas Humano

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

Na quadra ou pátio desenhe com giz um tabuleiro de Damas, as casas escuras você pode diferenciar fazendo um círculo dentro do quadrado de cor diferente.

Divida os estudantes em duas equipes de 13 alunos cada, a equipe deverá escolher um líder que será o responsável por movimentar as peças do jogo. As peças serão os outros componentes da equipe.

As peças deverão ficar sentadas nas casas, apenas se levantará para trocar de casa quando o líder mandar. Como sugestão de cores para as peças, os estudantes poderão utilizar coletes.

Deixe que os estudantes joguem à vontade, intervindo apenas para orientar quanto às regras.

Ao final da aula realize a roda de conversa com os estudantes, pontuando as dificuldades observadas.

Texto produzido para este material.

Proponha para alguns estudantes que identifiquem e registrem as estratégias utilizadas pelos líderes. Faça um rodízio nos papéis (líderes, observadores e peças).

Ao final, registre as principais estratégias utilizadas pela turma.

Para saber mais acesse:



Regras do jogo de Damas - Disponível em: <<https://www.megajogos.com.br/damas-online/regras>>. Acesso em 22 set. 2020.

Damas na escola - Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/o-jogo-de-damas-na-escola/56209>>. Acesso em 22 set. 2020.



Atividade 3 - Aprendendo outros jogos de tabuleiro.

Etapa 1 - Jogo da Onça.

Professor, os próximos jogos de tabuleiro apresentados são de origem de outras culturas. Então é necessário que apresente aos estudantes suas origens e as razões pelas quais foram criados.

Jogo da Onça - Origem e História

O jogo da onça, conhecido pelos Bororos como adugo e pelos Guaranis como jaguá ixive, é um jogo de estratégia conhecido em várias partes do mundo. Nos países nórdicos, ele é chamado de “raposas e gansos”; no Nepal, bhaga chal; na Índia lau kati kata. Aqui na América, ele era jogado pelo antigo povo Inca, no Peru. A diferença básica entre todos eles são as peças do jogo. No Peru, as peças representam o puma (uma onça muito comum nos Andes) e os carneiros. Na Índia, tigre e cabras. E aqui no Brasil, a onça e os cachorros.

A relação é a mesma em todos os casos: a peça solitária representa um animal ou um homem poderoso e as outras peças são mais fracas, mas numerosas (no caso da China, o duelo era entre o senhor feudal e os camponeses). Segundo alguns historiadores esse jogo já era conhecido pelos índios brasileiros antes da chegada de Cabral ao Brasil. É um jogo para duplas: um fica com a peça que representa a onça e o outro com as 14 peças dos cachorros. Para vencer o jogador com a onça deve capturar cinco cachorros e o jogador com os cachorros deve encurralar a onça.

Texto retirado do livro “O jogo da onça” - Mauricio Lima e Antônio Barreto, editora Panda Books, 2005.

Na atividade Jogo da Onça, faça uma introdução sobre o jogo.

- Você pode falar sobre os animais, comparando a força de cada um.

Espera-se que os estudantes respondam que é a onça por se tratar de um animal selvagem que caça outros animais, ela é mais forte que o cachorro que é um animal doméstico.

- Quem é mais rápido a onça ou o cachorro?

Provavelmente respondam que é a onça por se tratar de um animal selvagem.

Comente com os estudantes que esse jogo é praticado em vários lugares, com animais diferentes, como o puma e o carneiro, o tigre e a cabra, e que quando o Brasil foi descoberto, os índios que moravam aqui jogavam esse jogo.

Então, vamos aprender as regras e jogar?

ELABORE SEU PRÓPRIO TABULEIRO

Tabuleiro:

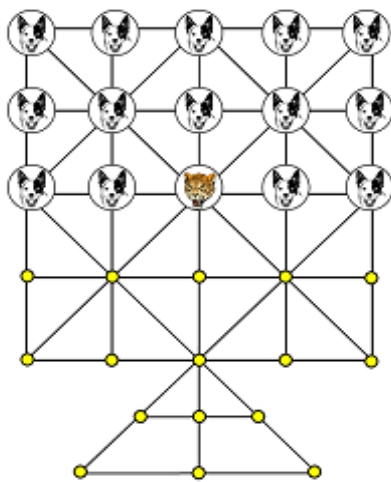
Papelão, ou E.V.A., ou papel cartão, para desenhar o tabuleiro (conforme o desenho acima).

Peças (14 peças para os cachorros e 1 peça para onça):

Você poderá utilizar tampinhas, sementes, bolinhas de gude, miçangas, ou o que preferir, não esquecendo que a peça da onça e dos cachorros precisa ser diferente.

Você poderá também desenhar ou riscar no chão o tabuleiro onde as peças serão os estudantes.

Texto retirado do livro “O jogo da onça” - Mauricio Lima e Antônio Barreto, editora Panda Books, 2005.



Jogo de tabuleiro da onça

O tabuleiro é composto por um quadrado principal e um triângulo ligado a um dos lados do quadrado.

As duas figuras geométricas principais são cortadas por linhas retas, horizontais verticais, diagonais, formando novos quadrados e triângulos no interior do tabuleiro.

As casas do tabuleiro são as intersecções dessas linhas. Temos um total de 31 casas.

As peças são: 01 onça e 14 cachorros.

Coloque as peças conforme o desenho do tabuleiro acima.

Use dois tipos de peças, uma representando a onça e 14 peças representando os cachorros.

Um jogador fica com a onça e o outro com os cachorros.

O jogador com a onça deve capturar cinco cachorros. O jogador com os cachorros deve encurralar a onça, deixando-a sem possibilidade de se mover no tabuleiro. O jogador com os cachorros não pode capturar a onça, deve apenas imobilizá-la.

O jogador com a onça inicia a partida movendo sua peça para qualquer casa adjacente que esteja vazia. Em seguida, o jogador com os cachorros deve mover qualquer uma de suas peças também para uma casa adjacente que esteja vazia.

As peças podem se mover em qualquer direção.

A onça deve tomar cuidado para não entrar em sua toca (parte triangular do tabuleiro). Caso isso aconteça,

ela será encurralada pelos cachorros.

A onça captura um cachorro quando salta sobre ele para uma casa vazia (como no jogo de dama). A captura pode ocorrer em qualquer sentido.

O jogador pode fazer mais de uma captura, se for possível (também como no jogo de dama).

Os jogadores alternam as jogadas até um dos dois vencer a partida.

Vence a partida quando o jogador com a onça captura cinco cachorros e quando o jogador com os cachorros conseguem imobilizar a onça.

Texto e imagem retirados do livro “O jogo da onça” - Mauricio Lima e Antônio Barreto, editora Panda Books, 2005.

Para saber mais acesse:



Jogo da Onça - Os jogos matemáticos e a cultura indígena - Disponível em:
<<http://fundamentalmatsv.blogspot.com/2010/04/o-jogo-da-onca.html>> Acesso em 22 set. 2020.

Jogo da Onça - Tabuleiro do Suetônio - Disponível em:

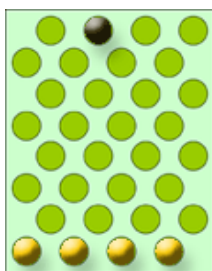
<<https://www.youtube.com/watch?v=VQwCfAGJt-M>> Acesso em 22 set. 2020.



Etapa 2 - Jogo da Onça e os Índios

Versão Preliminar

Jogo da onça e índios



MATERIAL: Tabuleiro e 5 peças/marcadores (4 de mesma cor para representar os índios e 1 de uma outra cor para ser a onça)

OBJETIVOS: A onça tem que passar pelos índios, enquanto estes tem que bloquear a onça.

REGRAS:

1. A onça fica em uma casa qualquer de um lado do tabuleiro.
2. Os índios ocupam as quatro outras casas do lado oposto do tabuleiro.
3. Os movimentos serão sempre nas diagonais.
4. Os índios só andam para frente e a onça tem o direito de voltar.
5. Os índios têm que bloquear os passos da onça.
6. A onça tem que passar pelos índios.
7. As jogadas são alternadas (os índios são movimentados um por vez).
8. Cada peça caminha sempre para a casa vizinha.
9. A onça sempre começa.



Fonte imagem e texto - Jogo da Onça e Índio e tabuleiro para impressão - Disponível em: <https://www.ibilce.unesp.br/#!/departamentos/matematica/extensao/lab-mat/jogos-no-ensino-de-matematica>. Acesso em 28 set. 2020.

Etapa 3 – Mancala.

MANCALA E SUA HISTÓRIA

Mancala tem origem na palavra árabe nagaala que significa “mover”. Não se sabe ao certo quando foi inventado, mas é conhecido como pai de todos os jogos. Simula o ato de plantar e colher. É um jogo de estratégia jogado em todos os continentes, mas sua provável origem é no Egito que fica no continente Africano.

Como sugestão de tabuleiro, você poderá utilizar um lado da caixa de ovos e para as pontas 2 copinhos descartáveis de café, ou se houver espaços na escola com terra, os estudantes poderão cavar buracos, as sementes podem ser bolinhas de gude, tampinhas pequenas de garrafas, ou o que estiver mais disponível em sua escola.

Para saber mais acesse os links tutorial do Jogo Mancala:



Jogar Mancala - Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5LsPJHsTfMA/>>.

Acesso em 22 set. 2020

COMO JOGAR:

O jogo passa-se num tabuleiro de 6 x 2 (com duas áreas distintas nos lados) e cada buraco contém 4 contas no início. A imagem abaixo mostra o tabuleiro do jogo e a posição inicial:



Fonte: imagem - Disponível em: <<https://brainking.com/pt/GameRules?tp=103>> acesso em 05 out. 2020.

O objetivo do jogo é conseguir mais pontos que o adversário, movendo as contas para a própria área ou capturando as contas do adversário.

COMO MOVER AS PEÇAS:

O jogador, na sua vez, retira de um buraco as sementes (da fila mais perto de si) esta ação retira todas as contas do buraco selecionado e coloca-as, uma a uma, nos buracos seguintes, no sentido anti-horário. A área do próprio jogador (do seu lado direito) é também usada nesta separação de contas e, quando uma conta é colocada lá, o jogador ganha um ponto. O jogador não pode colocar contas na área do jogador adversário. A imagem seguinte ilustra um exemplo de primeira jogada - o jogador removeu todas as 4 contas do buraco indicado, colocou uma conta em cada uma das quatro posições seguintes (incluindo a sua área) e recebeu 1 ponto:

Abaixo imagens de tabuleiros do jogo Mancala mostrando como mover as peças.



Fonte: imagem - Disponível em: <<https://brainking.com/pt/GameRules?tp=103>> acesso em 05 out. 2020.

Se a última conta (da jogada atual) for colocada na própria área, o jogador continua a selecionar outro buraco não vazio. A figura seguinte mostra uma jogada desse gênero - a seleção do primeiro buraco (o que contém agora uma conta verde) colocou a última conta na área do jogador, portanto ele esvaziou o segundo buraco:



Fonte: imagem - Disponível em: < <https://brainking.com/pt/GameRules?tp=103> > acesso em 05 out. 2020.

COMO CAPTURAR AS PEÇAS:

Se a última conta (da jogada atual) for colocada num buraco vazio (no lado do jogador), todas as contas da mesma coluna na linha adversária são capturadas e colocadas na área do jogador que fez a jogada. A figura seguinte mostra uma captura - antes e depois.

Abaixo imagens de tabuleiros do jogo Mancala mostrando como capturar as peças



Fonte: imagens - Disponível em: < <https://brainking.com/pt/GameRules?tp=103> > acesso em 05 out. 2020.

O jogo termina quando um dos jogadores não puder fazer a sua jogada - por não haver contas na sua fila. Quando isso ocorre, todas as contas que sobram são adicionadas ao ponto do adversário. O jogador com a maior pontuação ganha o jogo.



Regras do Jogo Mancala - Disponível em: < <https://brainking.com/pt/GameRules?tp=103> >.

Acesso em 05 out. 2020

Atividade 4 - O dia dos jogos de Tabuleiro.

Etapa 1 - Oficina de Jogos de Tabuleiro.

Professor, organize os estudantes para fazer uma oficina de jogos de tabuleiro. Divida-os em grupos para ensinar os jogos vivenciados para outros estudantes de outras salas.

Após o término da oficina, realize com eles uma roda de conversa. Questione-os sobre a experiência de ensinar outras pessoas a jogar?

Quais estratégias os participantes utilizaram para vencer os jogos?

Ao final, liste com os estudantes as principais estratégias para cada jogo.

Proposta de Avaliação

Ao longo dessa situação de aprendizagem os estudantes conheceram e vivenciaram vários jogos de tabuleiro como por exemplo: jogo da velha triangular, jogo de damas, e alguns jogos de matrizes indígenas e africanas como: Mancala, jogo da onça, jogo da onça e o índio, que poderão ser utilizados como instrumento de avaliação.

Proposta de Recuperação

Ao final desta Situação de Aprendizagem e durante seu percurso alguns estudantes poderão não desenvolver as habilidades previstas. Será necessário, então, visitar ou apresentar, através de novas metodologias, as práticas vivenciadas. Sugerimos:

- ★ Apresentações de vídeos;
- ★ Resolução de situações problema elaboradas pelo Professor;
- ★ Pesquisa com familiares sobre os jogos de tabuleiro.

2º Bimestre

Unidade Temática - Lutas

Caro Professor,

Iniciaremos mais um bimestre, neste momento é necessário que revise com a turma o contrato didático (combinados), definido no começo do ano, referente às regras de convivência que serão utilizadas nas aulas de Educação Física. As regras devem ficar visíveis tanto na sala quanto na quadra, e sempre que necessário serem retomadas.

No início do bimestre é importante que apresente para os estudantes o que eles irão aprender nas aulas de Educação Física, faça questionamentos referentes aos assuntos que serão abordados.

Habilidades:

(EF04EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto regional, incluindo as de matrizes indígena e africana.

(EF04EF14) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto regional, incluindo as de matrizes indígena e africana, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.

(EF04EF15) Identificar as características das lutas do contexto regional, incluindo as de matrizes indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e demais práticas corporais.

No 3º ano os estudantes vivenciaram diferentes experiências com as Lutas do contexto comunitário, inclusive as de matrizes indígena e africana. Agora é o momento deles ampliarem esse objeto de conhecimento,

identificando e aprofundando as lutas do contexto regional e retomando novamente as de matrizes indígena e africana. Retomaremos algumas características gerais das lutas, dentre elas: enfrentamento físico direto entre pessoas, regras claramente bem estipuladas, oposição de ações entre indivíduos nas quais o foco está no corpo da outra pessoa; ações de ataque e defesa que acontecem simultaneamente e de forma imprevisível.

Situação de Aprendizagem 3 - Lutas do contexto regional e matriz indígena e africana

Professor, os estudantes já devem ter vivenciado ou conhecem algumas lutas como: karatê, judô, capoeira, boxe etc, sendo assim, iniciaremos com o levantamento do que eles já sabem sobre o assunto.

Atividade 1 - O que eu sei sobre as lutas.

Etapa 1 - Descobrindo as lutas

Professor, para essa atividade é necessário utilizar imagens de lutas. Sugerimos abaixo alguns sites para a coleta de imagens:



Imagens de lutas. Disponível em: < <https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/artes-marciais> >. Acesso em 05 out. 2020

Artes Marciais. Disponível em: < <https://pixabay.com/pt/images/search/artes%20marciais/> >. Acesso em 05 out. 2020.



Desenhos de lutas. Disponível em: < <https://br.pinterest.com/bombeiomarcelo/desenhos-lutas/> >. Acesso em 05 out. 2020.

Separe os estudantes em grupos e apresente as imagens, solicite que eles conversem entre si e respondam sobre: origem, golpes, locais para a prática e vestimentas.

Após responderem, faça a socialização das respostas com a turma. Elabore com os estudantes uma tabela que traga as seguintes informações:

Exemplo:

Lutas praticadas em minha cidade/estado	Origem	Golpes	Local e vestimentas adequadas
Exemplo: Judô	Japão	Projeção e agarramento	Tatame, Kimono

Professor, se neste momento os estudantes não lembrarem ou não souberem sobre a origem, golpes e principais características, deixe esses espaços em branco para serem preenchidos depois.

Etapa 2 - Movimentos das Lutas.

Professor, nesta atividade iremos propor uma atividade com elementos básicos relacionados às lutas. Será importante para a segurança dos estudantes realizar combinados antes de iniciar as vivências.

Retome com eles a diferença entre lutas e brigas, assunto que já foi tratado no 3º ano, lembrando que as lutas possuem regras específicas que devem ser seguidas.

Diferenças entre Lutas e briga

Briga: Desrespeito, confusão, sem segurança, sem regras, agressividade e inimizade.

Lutas: Regras, árbitro, equipamentos de segurança, espaço apropriado, respeito ao adversário, vestimenta e técnica.

Sugestão de Atividade - Estafeta

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

Material: Placas de Tatame ou colchonetes, cones, corda, bambolês etc

Objetivo: Vence a equipe que realizar a tarefa estabelecida pelo professor.

Descrição: Formar duas filas: os participantes deverão percorrer determinada distância, realizar um movimento de lutas, que não precisa ser de uma luta específica, deixe que os estudantes decidam livremente a escolha dos movimentos, que poderão ser: rolamentos, deslocamentos, equilíbrio, força etc. e que estão presentes em diversas lutas. Após a realização do movimento o estudante deve retornar a sua equipe e tocar na mão do próximo da fila para que este parta para realizar seus movimentos e assim segue sucessivamente até que todos tenham participado.

Texto produzido para este material.

Etapa 3 - Jogos contextualizados de Luta.

Para essa atividade os estudantes irão experimentar alguns jogos contextualizados de luta. Antes dos jogos, serão necessárias algumas orientações:

- Organize os estudantes em duplas para vivenciarem as atividades que serão propostas;
- Pontue que antes de cada confronto, todos devem fazer a saudação de respeito ao seu oponente, como cumprimentar ou inclinar o tronco para frente etc.;

Agora vamos a prática!

Cada luta pode durar de 30' a 1 min.

É importante trocar os oponentes, essa troca irá possibilitar que os estudantes vivenciem com diversos colegas, o que irá possibilitar diferentes tipos de movimentos corporais.

Professor, para iniciar as atividades explique aos estudantes que os jogos que irão realizar possuem alguns movimentos específicos que devem ser identificados por eles durante a prática.

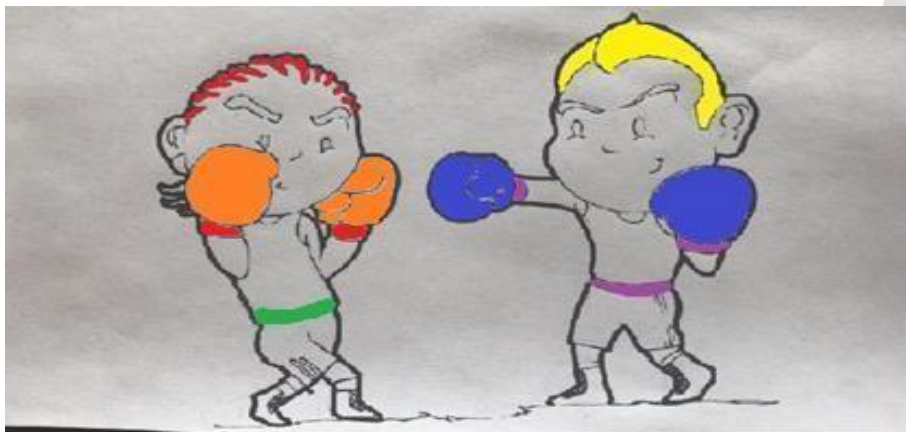
Ao final de cada jogo, questione os estudantes para identificar qual o movimento que foi utilizado na prática.

1 - Jogo de percussão/toque

Esquiva

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

- Coloque os estudantes em duplas dentro de um círculo;
- Diga aos estudantes que irá dar alguns comandos: ombro, braço, mão, perna etc.;
- A partir do seu comando o estudante deverá tentar tocar a parte do oponente que foi estipulada e não pode deixá-lo tocar na sua parte também;
- Faça intervenções de segurança se necessário.
- Após a vivência da atividade, questione os estudantes se eles conseguiram identificar durante a realização dos movimentos alguma luta que citaram no quadro na atividade da Etapa 1. Como exemplo o Boxe que é



uma luta que utiliza movimento de esquiva e percussão.

Imagem Roberto Galante - 2019

Texto elaborado para este material.

2 - Corpo a corpo - domínio

A Bola é minha, sentado ou agachado.

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

Material: bola de porte médio e leve - voleibol, borracha, futsal, basquetebol, etc.; colchonetes.

Descrição: Utilizando uma bola, dois estudantes na posição sentados e segurando ao mesmo tempo a bola com as duas mãos. Ao sinal do professor, eles irão tentar tirar a bola do adversário e reter a posse de bola.

Variação: Conforme os estudantes consigam realizar com maior facilidade, você poderá propor esta atividade na posição agachada e depois em trios.

Objetivo: Conquistar a bola.

Texto elaborado para este material.

A Bola é minha em pé

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

Material: bola de porte médio e leve - voleibol, borracha, futsal, basquetebol etc.; colchonetes.

Descrição: Utilizando uma bola, dois estudantes em pé, com um dos pés dentro de um bambolê ou círculo

desenhado no chão, segurando ao mesmo tempo a bola com as duas mãos. Ao sinal do professor, procura-se retirar a bola dos adversários e reter a posse de bola.

Variação: Conforme os estudantes pegam a dinâmica do jogo, realize a atividade em trios. Recomenda-se primeiro que todos devem utilizar o pé direito, em outro momento todos devem utilizar o pé esquerdo.

Objetivo: Conquistar a bola.

Texto elaborado para este material.

Gangorra

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

Material: corda, placas de tatame e colchonetes.

Descrição: Estudantes sentados no chão com as pernas semiflexionadas, os pés em oposição um ao outro, segurando uma corda com as duas mãos. Ao comando do professor os estudantes deverão puxar a corda e seu oponente até aproximar as costas no chão.

Variação: Realizar a atividade utilizando as próprias mãos em que os estudantes deverão segurar nos pulsos do oponente.

Objetivo: Vence o estudante que conseguir puxar seu oponente e aproximar ao máximo as costas no chão.

Texto elaborado para este material.

Mini sumo

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

- Organize os estudantes em duplas. Use colchonetes se possível para a segurança dos estudantes;
- Pontue que antes de cada confronto, todos devem fazer a saudação de respeito ao seu oponente;
- Ressalte novamente os procedimentos de segurança e que eles devem ser respeitados.
- Os estudantes ficam posicionados agachados (canguru) dentro de um círculo.
- Devem tentar desequilibrar ou tirar o oponente do círculo.
- O objetivo é permanecer no círculo e não tocar outra parte do corpo no chão além dos pés.

Texto elaborado para este material.

Professor após a vivência das atividades realize uma roda de conversa:

Sugerimos algumas reflexões:

- Alguns movimentos realizados lembram alguma atividade esportiva que vocês conhecem?
Espera-se que os estudantes identifiquem as esquivas (desviar), o agarrar e o segurar, que são alguns movimentos realizados durante a prática das lutas.
- O espaço onde foram realizadas as atividades aparecem em algum esporte que vocês conhecem?
Espera-se que o estudante identifique que as atividades foram praticadas num espaço delimitado, o que ocorre nas lutas, eles podem citar ringues, tatames etc.

Atividade 2 - Aprendendo mais sobre as lutas.

Etapas 1 - Lutas de domínio e lutas de percussão.

Professor, é de suma importância que pontue para os estudantes que a luta é regida por regras e é uma

representação do combate, com valores que remetem à cultura em que foi criada, explique que teremos algumas práticas com o enfrentamento direto, porém será observado o quanto a turma durante as vivências consegue colocar em prática o respeito às regras e aos colegas (oponente).

Os movimentos realizados nas lutas as classificam em duas classes: lutas de percussão e lutas de domínio.

Classificação dos movimentos de lutas

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

- **As lutas de percussão** são todas aquelas modalidades onde os lutadores precisam tocar o adversário para conseguir pontos para vencer o combate, exemplos de lutas de percussão: boxe, taekwondo, karate, muay thai, esgrima, entre outros.
- **As lutas de domínio** são modalidades onde têm que agarrar ou puxar, derrubar ou imobilizar o adversário para vencer o combate, exemplos de lutas de domínio: judô, jiu jitsu, sumô, entre outras.
- **Existem também as lutas mistas**, onde estão envolvidas as técnicas de domínio e percussão, que tem como objetivo tocar e/ou agarrar o adversário, exemplo: MMA (mixed martial arts) que é uma modalidade que se utiliza de golpes em pé e também da técnica de chão.

Texto elaborado para este material.

Elabore com os estudantes uma tabela e peça que identifiquem as lutas praticadas na sua cidade e estado, se são lutas de domínio ou lutas de percussão, e também para identificar as principais ações motoras envolvidas. Deixe a tabela visível na sala, para retomarmos posteriormente.

Lutas Contexto regional	Percussão/toque	Domínio	Ações motoras (movimentos)
Judô	Não	Sim	Agarrar, derrubar, puxar, etc

Etapa 2 – O espaço entre as lutas

Nesta etapa abordaremos a classificação nas lutas quanto às distâncias: curta distância, média distância e longa distância. Após explicar aos estudantes, solicite que identifiquem nas lutas que já foram citadas por eles nas etapas anteriores, a classificação delas. Como sugestão elabore uma tabela para que eles preencham em grupos.

Classificação quanto às distâncias nas lutas

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

- **Curta distância** (domínio): o espaço entre os lutadores é quase inexistente (ex: judô etc.)
- **Média distância** (percussão/toque): existe um espaço entre os lutadores, onde o lutador faz a opção pela

aproximação do adversário, procurando se aproximar ou não de acordo com sua intenção de ataque. Normalmente se utilizando de socos, joelhadas e procurando não ser atingido pelo adversário (ex: boxe, Tae Kwon Do, Karatê etc.)

➤ **Longa distância** (utilizam objetos): estas lutas utilizam implementos (ex: esgrima, kendo, kenjutsu)

Texto elaborado para este material.

Lutas Contexto regional	Curta distância	Média distância	Longa distância
Judô	Sim	Não	Não

Etapa 3 - Mas qual a origem das lutas?

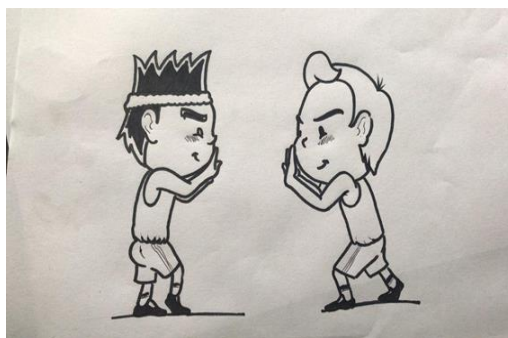


Imagem Roberto Galante - 2019

Professor, retomaremos o quadro da atividade 1, onde os estudantes fizeram o levantamento das lutas praticadas em sua Cidade e Estado. Neste momento trabalharemos com a origem de cada uma, buscando pontuar as influências de diferentes povos nessa prática. Organize os estudantes em grupos, e solicite que pesquisem e depois descreva com suas palavras a origem das lutas.

É importante que todas as lutas citadas na atividade 1 sejam contempladas.

Exemplo:

Luta	Origem:
Exemplo: Judô	O judô é uma arte marcial esportiva. Foi criado no Japão, em 1882, pelo professor Jigoro Kano. Ao criar esta arte marcial, Kano tinha como objetivo criar uma técnica de defesa pessoal, além de desenvolver o físico, espírito e mente. Esta arte marcial chegou ao Brasil no ano de 1922, em pleno período da imigração japonesa.

Atividade 3 - Lutas de matrizes indígenas e africanas.

Etapa 1 - Huka Huka.

Professor, nesta etapa iremos conhecer e vivenciar lutas de matriz indígena, iniciaremos com uma retomada da luta Huka-Huka de origem indígena que foi vivenciada no 3º ano. Questione os estudantes, se lembram como se

luta e quais são as regras.

Relembrando Huka-Huka:

Relembrando Huka

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

A luta Huka-Huka é uma luta originalmente brasileira, mais especificamente do Estado de Mato Grosso do Sul e criada pelos povos indígenas do Xingu e dos índios Bakairi. Ela é uma luta corporal praticada pelos índios Kamayurás desde a infância e costuma ser praticada durante os festejos do 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 elaborado para este material.

Em seguida, proponha a experimentação dessa luta.

Ao final, realize uma roda de conversa refletindo com os estudantes sobre a importância do respeito ao oponente e as regras, para prezar pela segurança de todos os participantes

Sugestão para reflexão:

- Durante a prática das lutas vivenciadas alguém se machucou?

Espera-se que os estudantes respondam que não, pois todas as orientações realizadas pelo professor e as regras estabelecidas foram seguidas.

- Qual a importância das regras nas lutas?

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

- Houve respeito entre os oponentes?

Resposta pessoal.

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

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

- O que poderia ser acrescentado?

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

Etapa 2 - Dambe

No passado, esta luta foi utilizada como parte de rituais em períodos de colheitas em aldeias no interior do País onde membros de castas diferentes se enfrentam. A Dambe passou a ser praticada como treinamento base para os guerreiros em combate.

Dambe - Arte marcial Nigeriana

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

- A luta é dividida em três rounds, não há luvas para proteger dos contatos, apenas um braço que é chamado de “lança,” é envolvido por uma corda. A mão livre é chamada de “escudo”, que deve ser

usada para bloquear o ataque do adversário, e também tem o objetivo de derrubar o adversário. No Dambe apenas a mão que está envolvida por uma corda que é chamado de “lança”, realiza golpes de percussão enquanto a mão que está livre serve para desviar o bloqueio do oponente

- Converse com os estudantes que na luta Dambe pode-se usar os pés em algumas regiões. Sendo esta uma variação do Dambe.

Texto elaborado para este material.

Para a experimentação:

Organize os estudantes em duplas dentro de um círculo, a partir da sua orientação o estudante deverá tentar tocar com uma das mãos a parte do corpo do oponente determinada pelo professor. Ele também precisa se preocupar em defender a parte do corpo sugerida pelo professor, mas a defesa precisa ser realizada com o outro braço

Etapa 3 - Derruba o Toco

É uma luta que ocorre após a cerimônia de casamento Pataxó, onde o noivo é desafiado pelos três melhores guerreiros da aldeia, selecionados pelo pajé.

Apresente o vídeo a seguir que fala sobre regras e atitudes de segurança.



Regras do Derruba toco - Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=lfWV2b7oJAc>>. Acesso em 06 out. 2020.

Derruba toco (luta indígena)

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

- Organize os estudantes em duplas,
- Use colchonetes se possível para a segurança dos estudantes;
- Pontue que antes de cada confronto, todos devem fazer a saudação de respeito ao seu oponente;
- Solicite aos estudantes que para deslocar o oponente usem apenas as mãos e antebraços.

Texto elaborado para este material.

Etapa 4 -Briga de galo

Essa é uma Luta dos índios Manchineri da Aldeia Extrema localizada no estado do Acre.

Briga de galo

Meire Grassmann Guido Estigaribia e Sueli Galante

- Organize os estudantes em duplas.
- Use colchonetes se possível para a segurança dos estudantes;
- Pontue que antes de cada confronto, todos devem fazer a saudação de respeito ao seu oponente;
- Desenhe um círculo no chão no qual o oponente deverá tentar tirar o outro do círculo;

- Inclinam o tronco até a linha da cintura e ficam com as mãos dadas na parte de trás da coxa, como se estivesse imitando um galo;
- Os estudantes ficam lado a lado e tentam empurrar seu oponente para fora do círculo usando somente o tronco;
- Vence a luta aquele que permanecer dentro do círculo.

Texto elaborado para este material.

Etapa 5 - Refletindo sobre os procedimentos de Segurança na prática de lutas.

Professor após a experimentação realize uma roda de conversa com os estudantes em torno das seguintes questões:

- Qual a importância das regras nas lutas?
Espera-se que os estudantes reconheçam que as regras nas lutas também auxiliam na proteção dos competidores.
- Houve respeito entre os oponentes?
Resposta pessoal. Mas espera-se que os estudantes cheguem a esse consenso uma vez que sem o outro não existe a possibilidade de se praticar.
- Quais foram os combinados estabelecidos que garantiram a segurança na realização das brincadeiras?
Espera-se que o estudante aponte as orientações do professor para garantir a segurança de todos.
- O que poderia ser acrescentado?
Resposta pessoal. Espera-se que o estudante apresente sugestões criativas, condizentes a prática.

Etapa 6 - Identificando as características das lutas.

Professor, após a vivência das lutas de matriz indígenas e africanas, é importante que apresente aos estudantes uma tabela para que eles identifiquem as características das lutas vivenciadas.

Lutas	Domínio	Percussão	Curta distância	Média distância	Longa distância
Dambe	não	sim	não	sim	não
Arranca Toco	sim	não	sim	não	não
Briga de Galo	sim	não	sim	não	não

Atividade 4 - Criando nossas lutas.

Etapa 1 - Escolhendo a luta.

Professor nesta etapa organize os estudantes em grupos, cada grupo irá escolher uma luta que foi vivenciada, e assim recriá-la, adaptando suas regras, movimentos etc. Cada grupo deverá estabelecer as normas e procedimentos de segurança.

Etapa 2 - Socializando as lutas recriadas.

Nesta etapa os grupos irão apresentar as lutas recriadas, destacando em suas falas quais serão as normas e procedimentos de segurança que serão utilizados para que todos realizem a atividade de forma segura.

Atente-se aos procedimentos de segurança, se não colocam em risco os colegas, caso seja necessário faça intervenções para que os estudantes possam fazer ajustes em suas propostas.

Etapa 3 - Experimentando as lutas recriadas.

Após os ajustes feitos, agora é o momento dos estudantes experimentarem as atividades dos outros grupos. Organize as apresentações, deixando que cada grupo explique sua atividade.

Proposta de avaliação

Durante esse percurso os estudantes participaram de discussões, analisaram as características das lutas, recriaram lutas etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação

Professor, chegamos ao final de mais uma situação de aprendizagem e durante esse percurso alguns estudantes ainda podem estar com dificuldade de aprender algumas habilidades. Será necessário, então, revisitar ou apresentar outras situações e estratégias 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 regional de matriz indígena e africana;
- ★ Resolução de situações problema elaboradas pelo Professor para reflexão sobre atitudes de respeito e segurança dos praticantes.

Unidade temática Dança.

Professor, ao iniciar essa situação de aprendizagem apresente aos estudantes o que se espera que aprendam ao término das atividades.

Habilidades:

(EF04EF09) Experimentar, fruir e recriar danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.

(EF04EF10) Identificar e comparar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana.

(EF04EF12) Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças, e discutir alternativas para superá-las.

Situação de Aprendizagem 4 - Danças do Brasil e de matrizes indígena e africana.

Nesta situação de aprendizagem iremos retomar os elementos constitutivos da dança, identificando-os nas danças do Brasil, de matriz indígena e africana.

Atividade 1 - Como eu vejo a dança?

Etapa 1 - Apreciando as danças de matrizes indígena e africana.

Nesta atividade os estudantes irão discutir sobre questões relativas ao preconceito ainda culturalmente estruturado em nossa sociedade. Para isso, eles irão apreciar alguns vídeos de danças cujas raízes são indígenas e africanas, em seguida refletir sobre alguns questionamentos.

Vamos assistir:



Lide uff. Dança (Pontão de Cultura do Jongo). Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=BSmWU7bmU-c>>. Acesso em: 15 out. 2020.

Lindomar Araújo. Entendendo a Dança Indígena. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=20YgX5k_FQk>. Acesso em: 15 out. 2020.



Etapa 2 - Refletindo sobre as danças indígenas e africanas.

Após assistir os vídeos de danças do Brasil e de matrizes Indígena e Africana, faça uma roda de conversa com os estudantes e questione-os:

- Vocês conhecem essas danças?
- Qual será a origem delas?
- Vocês gostariam de dançar essas danças?

Nesse momento professor, deve-se estar atento, principalmente, às respostas que gerem algum grau de polêmica. Durante as respostas, espera-se que os estudantes demonstrem interesse diante das danças, mas é possível que hajam comentários destoantes desta ideia. É possível que tragam alguns pontos carregados de julgamento diante de culturas que apesar de brasileiras sejam diferentes da realidade que os cerca. É nesse momento que sua intervenção se tornará essencial para que essa situação de aprendizagem reflita sobre os preconceitos e injustiças no contexto dessas danças. Atente-se as falas dos estudantes, como: não quero dançar, associar as danças à alguma religião, ou dança é só para meninas, entre outras. Essas danças podem ter influenciado outras danças que hoje eles admiram.

Etapa 3 - Aprofundando nosso conhecimento sobre as danças indígenas e africanas.

Professor, agora realize a leitura dos textos com os estudantes, você pode utilizar diferentes procedimentos de leitura, como: leitura colaborativa, ler fazendo pausas etc.

Texto 1 - A singularidade da dança indígena.

A dança é uma ato artístico que envolve a expressão corporal, realizada por diversos movimentos. Essa ação

pode ser acompanhada por música de diferentes ritmos. Dançarinos usam esse artifício para, na maioria das vezes, realizarem apresentações em teatros, ruas, ou em outros lugares.

Ao tratar da dança indígena entende-se que ela possui uma singularidade comparada a outras danças brasileiras ou qualquer outro estilo. Os índios realizam esse ato com o objetivo de praticar um ritual. Os intuitos são os mais variados, como: espantar maus espíritos, expulsar doenças, agradecer a colheita, a caça, marcar mudança de fase do jovem para a idade adulta, dentre outros motivos.

A dança indígena é realizada tanto pelos homens, quanto pelas mulheres. É comum que eles utilizem adereços para praticar os rituais. Os mais conhecidos são: amuletos, símbolos, instrumentos musicais, além de outros itens. A depender do objetivo do ritual, as peças podem variar.



Fonte: Educa+Brasil. Disponível em:

<<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/educacao-fisica/danca-indigena>>

. Acesso em: 15 out. 2020.

Texto 2 - Manifestação cultural da África

As danças africanas são consideradas manifestações culturais dos povos africanos, que costumam se expressar ritualmente. A maioria dos ritmos africanos estão relacionados aos aspectos religiosos. Por isso, em algumas danças, o corpo serve como uma espécie de ligação entre a terra e os mundos espirituais.

Uma característica muito peculiar das danças africanas é a maneira como os grupos se organizam para dançar. Geralmente, eles formam círculos, fileira ou semicírculos, além de valorizar a participação de toda a comunidade. Os instrumentos de percussão são objetos marcantes das danças africanas. Muitos desses movimentos são realizados para celebrar algum acontecimento importante, como: casamento, agradecimentos, rituais de passagem ou até para celebrar a morte, seguindo a cultura de cada povo.

Com relação a religiosidade, os ritmos dançados são considerados como um elemento de passagem para o mundo espiritual, onde os africanos acreditam que o participante é levado para outro local após um transe. Nas danças onde há uma influência espiritual maior, existe a crença de que, dependendo do ritual, a coreografia deve ser realizada com os pés descalços a fim de promover a ligação do espírito com a Terra.



Fonte: Educa+Brasil. Disponível em:

<<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/educacao-fisica/dancas-africanas>>.

Acesso em: 15 out. 2020.

Agora que leram os textos, em roda de conversa, questione seus estudantes sobre as similaridades e relações que essas danças possuem com as danças que eles conhecem e o porquê de serem tratadas com menos relevância ou com preconceito dentro de nossa sociedade.

Durante a conversa, faça-os refletir sobre essas questões, que muitas vezes essas danças são tratadas com preconceito, pelo simples fato de não nos dispormos a conhecê-las. E porque estudarmos essas danças? Porque a base da nossa cultura é africana, indígena e a portuguesa, é importante conhecer os povos que influenciaram tradição e costumes brasileiros, e mesmo com toda esta mistura de etnias, ainda existem situações de injustiça e preconceito pela cultura indígena e africana, talvez sem elas não teríamos uma característica tão marcante que nos identifica no mundo

Atividade 2 - Dançando de diferentes formas.

Etapa 1 – O que eu sei sobre a dança.

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

- Qual o significado da dança pra você?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes falem o que é mexer o corpo ou movimento com música.

- Quais os estilos de dança que você conhece? Já dançou algum?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante mencione as vivências de dança que já tiveram anteriormente.

- Onde você assistiu a dança?

Resposta pessoal. Eles podem responder que foi na TV, escola, festas do bairro etc.

- Você sabe dançar?

Resposta pessoal. Alguns podem responder que sim, outros que não e alguns podem até falar que não gostam.

Professor atente-se a essa resposta, pois isso poderá nortear a discussão sobre preconceito na prática de dança.

Etapa 2 - Dança das bexigas.

Professor, distribua bexigas aos estudantes, por exemplo, metade da turma verde e a outra metade vermelha. Coloque diferentes estilos de música para tocar, e dê orientações como: “Vocês deverão mover-se no ritmo da música, tocando a bexiga para cima com a mão direita e esquerda, com a cabeça, ombros, joelhos e pé etc.. Utilize diferentes partes do corpo.”

Após esse momento, siga mudando a orientação, agora em duplas com a bexiga movimentando-se com a bexiga na testa, no ombro, nas costas, joelhos e pés.

Ao final realize uma roda de conversa com as seguintes questões:

- Quais os estilos de música tocaram?

Espera-se que os estudantes consigam elencar os estilos, se não conseguirem identificá-los, auxilie-os.

- Como eu sei o tipo de movimento que tem que fazer na música?

Espera-se que eles percebam que músicas rápidas são necessários movimentos rápidos, e que isso tem a ver com o ritmo da música, se necessário retome o que é ritmo.

- Quando vocês andaram, vocês fizeram movimentos em quais direções?

Espera-se que os estudantes pontuem as diferentes formas de deslocamentos frente, atrás, lado etc.

Etapa 3 - Dançando com os movimentos das letras.

Professor, nesta etapa será proposta a Atividade Alfabeto musical, onde cada letra do alfabeto representa um movimento, aqui colocaremos um exemplo, mas poderá ser acrescentado outro tipo de movimento. Faça em letras grandes para que os estudantes consigam ler.

A	Levante o braço Direito
---	-------------------------

B	Levante o Braço esquerdo
C	Levante o joelho Direito
D	Levante o Joelho Esquerdo
E	Bater uma palma do lado Direito
F	Bater uma palma do lado Esquerdo
G	Realizar um giro
H	Realizar um salto
I	Agachar
J	Inicie, seguindo a sequência dos movimentos, levantar o braço direito etc..

Deixe que os estudantes aprendam os movimentos de acordo com a letra do alfabeto, inicialmente sem som. Quando eles estiverem confortáveis, coloque diferentes estilos de músicas, e solicite que eles tentem ajustar os movimentos ao ritmo da música.

Etapa 4 - Flecha

Agora vamos realizar uma atividade denominada flecha. Em roda, toque diferentes ritmos de música, peça que os estudantes criem movimentos de acordo com as sílabas do seu nome, exemplo Pedro (Pe-dro), tem duas sílabas, então ele deve criar dois movimentos. O estudante entra no meio da roda e faz o movimento, ao final ele faz um movimento como uma flecha em direção a outra pessoa que ele indica para fazer o movimento, para incentivá-los inicie por você professor, a atividade continua até todos terem apresentado seus movimentos.

Ao final converse com os estudantes com base em alguns questionamentos:

Na atividade Alfabeto Musical, vocês vivenciaram alguns movimentos, como saltar, levantar os joelhos e agachar, vocês conseguem relacionar esses movimentos as alturas (alta, média e baixa) em que são realizados?

Espera-se que os estudantes consigam elencar os movimentos e relacioná-los, se não conseguirem auxilie-os.

No segundo momento, na atividade flecha, vocês criaram movimentos de acordo com as sílabas do nome, indicando a quantidade de movimentos, quantos movimentos fizeram os estudantes que tinham duas, três e

quatro sílabas no nome?

Espera-se que os estudantes consigam identificar que o número de movimentos está relacionado ao número de sílabas.

Professor, nas atividades que foram realizadas até aqui, os estudantes puderam vivenciar diferentes tipos de ritmo, é importante que eles relacionem o ritmo “lento”, “rápido” e moderado aos gêneros musicais. Que identifiquem que o movimento na dança pode ser feito em diferentes direções (movimentos com deslocamento para frente, para trás e para os lados), e em diferentes níveis: movimentos no plano alto (em pé), no plano médio (abaixado, agachado) e plano baixo que são os movimentos no solo, com diferentes partes do corpo (cabeça, ombro, joelho etc...).

A atividade “flecha” serve para os estudantes perceberem que tanto a música quanto a dança necessitam estar de acordo com as marcações de tempo com base em suas batidas e pausas.

Para saber mais:



Dança Movimento e Terapia - Rudolf Laban - Disponível em: <https://dancoterapia.wordpress.com/dancoterapeutas/rudolf-laban/>. Acesso em 06 out 2020.

Atividade 3 - Danças do Brasil de matrizes indígena e africana.

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.

Etapas 1 - Catira ou Cateretê

Meire Grassmann Guido Estigarribia e Sueli Galante

A origem da catira remonta a heranças africanas, europeias e indígenas. Acredita-se que ela faz parte da constituição cultural do país desde o período colonial.

Acredita-se que essa dança era conhecida desde os tempos do Brasil Colônia e que o Padre José de Anchieta teve papel importante na propagação do ritmo, tornando-o parte do rito das festas de São Gonçalo, de Nossa Senhora da Conceição e de São João, além de também ter escrito alguns versos que fizeram parte do rito.

Considerada uma das mais genuínas danças rurais brasileiras, cujo nome vem da língua tupi. Dança-se em duas filas, uma de homens outra de mulheres, que evoluem um diante dos outros, é uma espécie de sapateado com bate-pé ao som de palmas e violas, sendo bastante conhecida nos estados de Minas Gerais, São Paulo e Goiás (onde é denominada catira).

Texto elaborado para este material.

Professor inicie levantando com os estudantes o que sabem sobre o cateretê (catira), lembrando que esta dança é muito praticada na região sudeste. Faça questionamentos sobre a dança e solicite que os estudantes registrem no caderno tudo que sabem. Será que alguém conhece o Cateretê? O que será isso?

Após a resposta dos estudantes, apresente vídeos sobre a dança Cateretê.

Sugestão de vídeos:

Apresentação Dança Folclórica - Catira I. Disponível em:



<https://www.youtube.com/watch?v=UJ2R7zu2uGo>>. - Acesso em 28 set. 2020.

Dois com dois é quatro por os favoritos da catira. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=2lZJBKXL2lc&feature=youtu.be>>. - Acesso em 28 set. 2020.



Oficina dança Catira Parte 1. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=RxxOnUYbrVc&t=217s>>. Acesso em 08 out. 2020.

Oficina Dança Catira Parte 2. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=jKgLiQYi3b4>>. Acesso em 08 out. 2020.



Dança da Catira. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=2DUD5io9ayM&t=144s>>. Acesso em 08 out. 2020

Etapa 2 - Vem Dançar o Cateretê (Catira).

Professor, leve os estudantes para a quadra e coloque-os em círculo. Proponha algumas combinações de bater palmas e os pés respeitando a divisão rítmica (velocidade dos movimentos).

- Bater palmas duas vezes em seguida bater o pé direito duas vezes.
- Bater palmas duas vezes em seguida bater o pé esquerdo duas vezes.
- Bater palmas quatro vezes em seguida bater o pé direito uma vez e o esquerdo uma vez.
- O importante é criar um ritmo e movimentos no qual o estudante deverá seguir.
- Lembrando que é um ritmo feito com o bater palmas e bater os pés. A velocidade do ritmo também deve ser pontuada.
- Outra sugestão de combinação:
 - Bater os pés alternadamente 1,2 - 1,2
 - Bater os pés alternadamente 1,2,3,4,5,6.
 - Bater os pés alternadamente 1,2 - 1,2
 - Saltar com os dois pés e em seguida 1,2 - 1,2
- Agora você pode introduzir as mãos batendo palmas junto com os pés.

Após a realização da dança, separe os estudantes em grupos para que possam elaborar uma sequência rítmica e apresentá-la para os colegas. É importante que você circule entre os grupos durante a elaboração para possíveis intervenções quando necessário.

Ao término das apresentações, converse com os estudantes sobre os movimentos realizados e possíveis mudanças para facilitar o aprendizado e participação de todos na dança.

Realize uma roda de conversa tendo como foco a seguinte questão.

- Quais são os elementos que aparecem nesta dança?

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

Etapa 3 - E o Maracatu o que é?

Nesse primeiro momento professor, solicite aos estudantes que pesquisem sobre a Dança.

Como proposta separe os estudantes em grupos para que realizem uma pesquisa por estações. Cada grupo ficará um tempo determinado em cada e após todos terem passado pelas estações solicite que anotem no caderno. Sugestão para as estações:

Estação 1 - Os estudantes irão ler um texto sobre o maracatu.

Estação 2 - Assistir vídeos sobre o maracatu.

Estação 3 - Tentar realizar movimentos do maracatu.

Estação 4 - Tentar criar uma sequência de movimentos com as mãos e os pés.

Na sequência realize socialização das anotações dos estudantes, fazendo intervenções caso seja necessário.

Texto de apoio para o professor.

A dança Maracatu é a fusão de três principais elementos operados artisticamente: a música folclórica afro-brasileira; a dramatização da dança e referência aos cultos religiosos.

Dançar Maracatu significa movimentar-se, é necessário sentir, viver e experimentar aquele momento com alegria. Por se tratar de uma dança de grupos de várias etnias, é preciso desmistificar a ideia de que é inerente somente às mulheres. A dança é inerente a todo ser humano.

No passado, a dança Maracatu possuía característica altamente religiosa, hoje é praticada para o divertimento carnavalesco.

É uma dança folclórica de origem afro-brasileira, típica do estado de Pernambuco. Surgiu em meados do século XVIII, a partir da miscigenação musical das culturas portuguesa, indígena e africana. É uma dança de cortejo associada aos reis congos.

Atualmente, o maracatu é dividido em dois tipos: o maracatu nação e o maracatu rural, tido como o mais tradicional pelos dançarinos. Ambos possuem cortejos (desfiles) ricos e cheios de significados, além de um forte apelo pela religião do candomblé.

Todas as apresentações seguem um ritual, organizado desde as melodias compostas pelos instrumentos até o momento em que os dançarinos executam a dança. Além disso, a dança se manifesta através de um enredo composto por diversos personagens.

Os personagens principais são: o rei, a rainha, a dama-de-honra da rainha, a dama-de-honra do rei, o príncipe, a princesa, a dama-de-honra do ministro, o ministro, a dama-de-honra do embaixador e o embaixador.

Também são identificados durante as apresentações o duque, a duquesa, o conde, a condessa, os quatro vassallos, as quatro vassalhas, os três calungas, as três damas-do-paço (responsáveis pelas calungas durante o cortejo), o porta-estandarte (porta-bandeira), o escravo, as figuras do tigre e do elefante, o guarda coroa, os batuqueiros, os caboclos e as baianas (yabás).

Dessa forma, a corte do maracatu é formada pelo casal de príncipes, duques e a figura do embaixador, que não é obrigatória. Já a realeza do maracatu, composta pelo rei e rainha, são títulos conquistados de forma hereditária, ou seja, uma tradição passada de geração em geração. O porta-bandeira é um personagem que se

veste à moda de Luís XV. Na bandeira consta o nome da agremiação e o ano em que ela foi criada.



História do Maracatu. Disponível em:

<<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/maracatu>>. Acesso em 09 out. 2020.

Para saber mais:

Maracatu - Disponível em:

<<https://www.suapesquisa.com/folclorbrasileiro/maracatu.htm>>. Acesso 07 out. 2020.



Etapa 4 - Apreciando o Maracatu.

Professor, o objetivo desta atividade é apresentar aos estudantes o festejo e a dança do Maracatu, também conhecido como Maracatu Nação e o Maracatu Rural. Para isso trazemos um texto de apoio ao professor e, como sugestão, selecionamos alguns vídeos que demonstrarão os movimentos da dança, os adereços dos personagens, bem com o ritmo da música que embala o festejo nas cidades de Pernambuco.

Texto de apoio ao professor.

Diferenças entre o Maracatu Nação e o Maracatu Rural:

Maracatu Nação X Maracatu Rural

O maracatu nação é típico da zona metropolitana do Recife e é o ritmo afro-brasileiro mais antigo. O batuqueiro e os instrumentos usados por ele são muito importantes nesse tipo de maracatu.

Já no maracatu rural o caboclo de lança é a figura mais importante.

Enquanto o maracatu nação surge como o cortejo de uma corte imperial; no maracatu rural o cortejo representa as brincadeiras dos trabalhadores rurais.

Além disso, há distinção nas composições dos cortejos e de seus personagens, o que diferencia ambas manifestações.



Fonte: Maracatu - Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/maracatu/>>. Acesso em 08 de out. 2020.

Vídeos Maracatu Nação:

Documentário Maracatu Nação - Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=Fpakc_tpRiE&t=226s>. Acesso em 08 out. 2020.



Maracatu Nação Pernambuco Olodum Maré. Disponível em:

<<http://www.youtube.com/watch?v=3uZIIET-IKQ>>. Acesso em 28 set. 2020.

Maracatu de Baque Virado. Disponível em:

<<http://www.youtube.com/watch?v=rhb7d9JKNcE>>. Acesso em 07 out. 2020.



Vídeos Maracatu Rural:



Maracatu Rural (Viva os Brincantes). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=s5puuARM5gw&feature=emb_logo>. Acesso em 08 out. 2020.

Saiba mais sobre o **Maracatu Rural (Baque solto)**, Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=d-o_5-KRgzQ&t=190s>. Acesso em 08 out. 2020.



Passos básicos do Maracatu - Parte 1 - Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=oDvNhT7BhjU>>. Acesso em 08 out. 2020.

Passos básicos do Maracatu - Parte 2. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=iNomRPoPSas>>. Acesso em 08 out 2020.



Após a apreciação dos vídeos, peça para os estudantes identificarem as diferenças entre os dois, conforme tabela a seguir:

Danças	Maracatu Nação	Maracatu Rural
Vestimenta	Os personagens se caracterizam como pessoas históricas, índios, rei, rainha, duque, príncipes e baianas.	Fitas coloridas na cabeça, gola coberta de lantejoulas e flor branca pendurada na boca.
Instrumentos Musicais	Caixas, ganzas, gonguês, taróis, tambores, trombones e cornetas.	Caixas, ganzas, gonguês, taróis, tambores, trombones e cornetas.
Personagens da dança	Dama do paço, batuqueiros, realeza, corte, porta bandeira, calunga, escravos, yabás, escravas e caboclo de pena.	Caboclo de lança.

Etapa 5 - Confeccionando instrumentos e vestimentas do Maracatu.

Professor, nesta atividade, é necessário que solicite aos estudantes com antecedência materiais de que tenham disponíveis em casa para confecção dos instrumentos como: casca de coco, lixa, tinta, lata pequena de leite, 3 bexigas, enfeites coloridos, fita colorida, palito de churrasco, dois pedaços pequeno de espuma, elásticos de dinheiro, cola branca, tesoura e alguns grãos de feijão.

Para confecção, sugerimos alguns vídeos:



Como fazer instrumento musical para crianças. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=zXvZceeWFrE>>. Acesso em 17 mar. 2020.

Como Fazer: Tamborzinho de lata. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=skyt85jq15M&t=6s>>. Acesso em 28 set.. 2020.



Como fazer um tambor de latinha. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=b08rB8piLAQ>>. Acesso em 08 out. 2020.

Etapa 06 - Elaboração da Coreografia Maracatu

Nesta atividade, na quadra, separe os estudantes em dois grupos para que, juntos elaborem uma coreografia de passos de Maracatu, onde eles irão definir o papel de cada participante do grupo durante a dança: dançarinos, músicos etc., utilizando como ritmo os instrumentos musicais confeccionados por eles.

Após a elaboração deverão apresentar aos colegas.

Ao final realize uma roda de conversa tendo como base a seguinte questão:

- Quais são os elementos que aparecem nesta dança?
- **Espera-se que os estudantes percebam esses elementos nos gestos, nos ritmos e nos planos.**

Etapa 07 - Cateretê e Maracatu - diferenças entre seus elementos.

Professor, os estudantes conheceram e vivenciaram o Cateretê/Catira e o Maracatu, nesta atividade como sugestão de sistematização, elabore uma tabela para que eles identifiquem os elementos e diferenças dessas danças. Peça que eles preencham a tabela individualmente, se necessário retome os vídeos e tabelas de cada dança mencionada, que foram utilizadas durante a situação de aprendizagem. Ao término da atividade realize a socialização do resultado para identificar se todos entenderam sobre os elementos das danças.

Dança	Cateretê	Maracatu
Ritmos	Ritmos pautados nas Palmas, no bater dos pés e som de viola.	Instrumentos de percussão e sopro.
Gestos	Palmas, sapateado intenso contra o chão.	Movimentos gingados ritmados entre braços e pernas.
Espaços	Formações de fileiras, geralmente uma de frente à outra	Espaços livres onde podem ser construídas composições diferentes que dependem da intenção da dança.

Etapa 08 – Divulgando o maracatu.

Professor, combine com os estudantes para realizarem a apresentação da coreografia do maracatu. A ideia é que a apresentação seja no ambiente escolar, onde os estudantes deverão apresentar pelos corredores, pátios e salas da escola, sem que os outros estudantes saibam, e sejam pegos de surpresa, simulando um grupo de Maracatu durante o carnaval desfilando pelas ladeiras da cidade de Olinda em Pernambuco.

Proposta de avaliação

Durante esse percurso os estudantes realizaram pesquisas, elaboraram instrumentos musicais, participaram de discussões etc. Todas essas atividades poderão ser utilizadas como instrumentos de avaliação.

Proposta de Recuperação

Professor chegou ao final de mais uma situação de aprendizagem e durante seu percurso alguns estudantes poderão ainda não ter desenvolvido as habilidades previstas. Será necessário, então, revisitar ou apresentar outras situações e estratégias que poderão ser desenvolvidas.

Sugerimos:

- ★ Apresentações de vídeos de outras danças com discussões sobre as suas características e suas diferenças.

- ★ Experimentação de outras danças do contexto regional de matriz indígena e africana.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Toni. **Maracatu**. Ilustrações Denise Rochael. São Paulo: Studio Nobel, 2006. (Coleção Festas brasileiras).

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Arte**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília :

MEC/SEF, 1997.

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

Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: Conhecimento de Mundo. Volume 3.

Ministério da Educação e do Desporto. Brasília: MEC/SEF, 1998.

Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Básica. Ministério da Educação. Brasília, 2013.

CASCUDO, L.C. **Dicionário do folclore brasileiro.** 12.ed. São Paulo: Global, 2012.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança, e a educação.** Petrópolis: Vozes, 2010.

Brincadeiras para crianças de todo o mundo. (Childrens play – for children from all around the world – obra em português e inglês), Unesco, Cisv, Ambar, Hedding-Griffo, São Paulo, 2007.

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

Thaísa Pedrosa Silva Nunes – PCNP da DE Tupã

Revisão:

Meire Grassmann Guido Estigaribia – PCNP da DE Americana

Sueli Aparecida Galante – PCNP da DE Sumaré

Luiz Fernando Vagliengo – Equipe Curricular de Educação Física

Marcelo Ortega Amonim – Equipe Curricular de Educação Física

Mirna Léia Violin Brandt – Equipe Curricular de Educação Física

Sandra Pereira Mendes – Equipe Curricular de Educação Física

Versão Preliminar