



Pitanguá Mais

**LINGUAGENS
EDUCAÇÃO FÍSICA**

**1^o e 2^o
anos**

Anos Iniciais do
Ensino Fundamental

Organizadora: Editora Moderna
Obra coletiva concebida, desenvolvida
e produzida pela Editora Moderna.

Editora responsável:
Ligia Aparecida Ricetto

Categoria 1:
Obras didáticas por área
Área: Arte e Educação Física
Componente:
Educação Física

**MANUAL DO
PROFESSOR**



MATERIAL DE DIVULGAÇÃO. VERSÃO SUBMETIDA À AVALIAÇÃO.
PNLD 2023 - Objeto 1
Código da coleção:
0015 P23 01 01 206 160

 **MODERNA**



MODERNA



Pitanguá Mais

LINGUAGENS EDUCAÇÃO FÍSICA

1^o e 2^o anos

Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Organizadora: Editora Moderna

Obra coletiva concebida, desenvolvida
e produzida pela Editora Moderna.

Editora responsável:

Ligia Aparecida Ricetto

Licenciada em Pedagogia pela Universidade Paulista.
Autora de livros didáticos e paradidáticos, arte-educadora. Editora.

Categoria 1: Obras didáticas por área

Área: Arte e Educação Física

Componente: Educação Física

MANUAL DO PROFESSOR

1^a edição

São Paulo, 2021

Elaboração dos originais:

André Mello

Bacharel em Educação Física pela Unifal (SP).
Especialista em Educação Física Escolar pela Universidade Estácio de Sá (RJ).
Professor de Educação Física.

Daniel Cavagnoli

Licenciado em Educação Física pelo Centro Regional Universitário de Espírito Santo do Pinhal.
Especialista em Tratamento Multidisciplinar da Obesidade e os Aspectos Psicobiológicos pela Universidade Federal de São Paulo.
Professor e coordenador de Educação Física.

Daiana Silva

Licenciada em Educação Física pela Universidade de São Paulo.
Especialista em Arte na Educação: Teoria e Prática pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.
Professora de Educação Física.

Fabiana Queirolo

Licenciada em Educação Artística pela Fundação Armando Álvares Penteado (SP).
Mestre em Artes pela Universidade de São Paulo.
Professora de Arte do Ensino Fundamental - Anos finais.
Elaboradora e revisora crítica de materiais didáticos.
Artista e pesquisadora de processos artísticos.

José Roberto Mariano Rodrigues Junior

Bacharel e licenciado em Educação Física pelo Centro Universitário Sant'Anna (SP).
Professor de Educação Física e Técnico de Basquete em escola.
Coordenador Técnico de Basquete (3x3).

Vladimir Modolo

Licenciado em Educação Física pela Faculdade de Educação Física de Santo André.
Especialista em Fisiologia do Exercício - Extensivo pela Universidade Federal de São Paulo.
Mestre em Ciências, no programa Nutrição, pela Universidade Federal de São Paulo.
Professor de Educação Física.

Edição de texto: Cintia Kanashiro (Coord.), Olívia Yumi Duarte

Gerência de design e produção gráfica: Everson de Paula

Coordenação de produção: Patrícia Costa

Gerência de planejamento editorial: Maria de Lourdes Rodrigues

Coordenação de design e projetos visuais: Marta Cerqueira Leite

Projeto gráfico: Scriba, Bruno Tonel

Capa: Daniela Cunha

Ilustração: Carlitos Pinheiro

Coordenação de arte: Wilson Gazzoni Agostinho

Edição de arte: Regine Crema

Editoração eletrônica: Casa de Ideias

Coordenação de revisão: Elaine C. del Nero

Revisão: Palavra Certa

Coordenação de pesquisa iconográfica: Luciano Baneza Gabarron

Pesquisa iconográfica: Márcia Mendonça e Camila D'Angelo

Coordenação de bureau: Rubens M. Rodrigues

Tratamento de imagens: Ademir Francisco Baptista, Joel Aparecido, Luiz Carlos Costa, Marina M. Buzzinaro, Vânia Aparecida M. de Oliveira

Pré-impressão: Alexandre Petreca, Andréa Medeiros da Silva, Everton L. de Oliveira, Fabio Roldan, Marcio H. Kamoto, Ricardo Rodrigues, Vitória Sousa

Coordenação de produção industrial: Wendell Monteiro

Impressão e acabamento:

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Pitangua mais linguagens educação física :
manual do professor / organizadora
Editora Moderna ; obra coletiva concebida,
desenvolvida e produzida pela Editora Moderna ;
editora responsável Ligia Aparecida Ricetto. --
1. ed. -- São Paulo : Moderna, 2021.

1º e 2º anos : ensino fundamental : anos iniciais
Categoria 1: Obras didáticas por área
Área: Arte e Educação Física
Componente: Educação Física
ISBN 978-65-5779-990-1

1. Educação física (Ensino fundamental)
I. Ricetto, Ligia Aparecida.

21-71834

CDD-372.86

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação física : Ensino fundamental 372.86

Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Todos os direitos reservados

EDITORA MODERNA LTDA.

Rua Padre Adelino, 758 - Belenzinho
São Paulo - SP - Brasil - CEP 03303-904
Vendas e Atendimento: Tel. (0_11) 2602-5510
Fax (0_11) 2790-1501
www.moderna.com.br
2021
Impresso no Brasil



Caros educadores,

Com o intuito de nortear suas práticas educacionais, este Manual do Professor pretende possibilitar recursos e ferramentas para enriquecer o diálogo sobre o trabalho da Educação Física no cotidiano escolar.

Sabemos o quão desafiador é propor uma Educação Física transformadora, reflexiva e coerente. Entendemos que aquela disciplina que reproduz apenas o “Quarteto Fantástico”¹ não cabe mais. Trabalhar as unidades temáticas propostas na BNCC é um importante desafio, que consideramos ser com mais facilidade transposto se olharmos em conjunto. Este Manual propõe a parceria.

A tematização de diferentes Brincadeiras e Jogos, Esportes, Danças e Ginásticas é fundamental para o trabalho com as práticas corporais na escola. Sabemos a importância de mediar o aprendizado para que aluno encontre possibilidade de ler e reler seu próprio mundo, sendo protagonista da sua história.

Esperamos que nas páginas seguintes você encontre apoio, inspiração e motivação para produzir, em seu cotidiano, práticas educativas criativas e democráticas, pautadas em uma perspectiva que entenda a Educação Física como linguagem, em que as dimensões motora, cognitiva e socioemocional caminhem em paralelo, sendo igualmente reconhecidas.

Esperamos que seu protagonismo docente também seja respeitado e valorizado. Usufrua deste material, ressignifique-o. Sobretudo, defenda a aprendizagem de corpo inteiro.

Um abraço,

Os editores.

¹ Referência às quatro modalidades coletivas muito comumente trabalhadas nas escolas, a saber: basquetebol, futsal, handebol e voleibol. A ideia é a de que reproduzir um currículo estritamente esportivista não cabe mais nos dias atuais.



Conheça seu livro

Este Manual do Professor é composto de 5 capítulos, referências comentadas e seções e partes específicas.

Roteiro de aula 6

Unidade temática
Tênis.

Objetos de conhecimento
Esportes de precisão.

Competência específica de Educação Física
3. Planejar e executar estratégias para receber, desviar e somar as possibilidades de aproveitagem das bolas lançadas, além de se mover no processo de aproveitagem do serviço cultural nesse campo.

Habilidade de Educação Física
EF07E01 Experimentar e fruir, planejando o trabalho coletivo e o plano pedagógico, o plano de avaliação de física e o plano, identificando os elementos culturais e as regras esportivas.

Tema: Aproveitamento de bola
O conteúdo a ser observado está em um vídeo sobre o tênis. Ao observar, o professor deve observar, observando o movimento para a recepção, o aproveitamento e o aproveitamento de bola em um jogo de tênis.

Processo pedagógico
No início de cada vídeo, há um vídeo com o nome de cada vídeo com uma foto e o nome do vídeo, para que os estudantes possam escolher qual vídeo eles a serem apresentados. Há um vídeo sobre o tênis. Este vídeo de recepção de bola e o vídeo de aproveitamento de bola. Este vídeo de recepção de bola e o vídeo de aproveitamento de bola.

Roteiro de aula

Este volume contém roteiros de aula para o 1º ano (Capítulo 4) e o 2º ano (Capítulo 5). Está estruturado nas seguintes partes:

- Unidade temática
- Objetos de conhecimento
- Competência específica de Educação Física
- Competência específica de Arte
- Habilidades de Educação Física
- Habilidades de Arte
- Tema
- Processo pedagógico
- Avaliação

Roteiros de aula para o 1º ano

Conectando ideias

Conheça o tema de abertura. Este é um roteiro para o primeiro capítulo de cada livro. Este roteiro de aula para o primeiro capítulo de cada livro. Este roteiro de aula para o primeiro capítulo de cada livro.

Conectando ideias

1. O que você aprendeu com a apresentação do seu livro de aula para o primeiro capítulo de cada livro?

2. De que forma o conteúdo do livro pode ser incorporado em seu planejamento?

Conectando ideias

Seção que abre o capítulo e introduz o tema e as questões principais que serão abordados. Apresenta questões iniciais que auxiliam na reflexão sobre a prática pedagógica, a Educação Física e a integração com o componente Arte.

Misturando linguagens

Os alunos fazem com materiais reciclados um brinquedo que pode ser usado para jogar. Este brinquedo pode ser usado para jogar. Este brinquedo pode ser usado para jogar.

Cidadão do Mundo

Conheça no livro a seguir uma história que fala a respeito de brinquedos feitos de plástico. Este brinquedo pode ser usado para jogar. Este brinquedo pode ser usado para jogar.

Projeto A Magia da Reciclagem transforma plástico em brinquedos para jogos

Projeto A Magia da Reciclagem transforma plástico em brinquedos para jogos. Este brinquedo pode ser usado para jogar. Este brinquedo pode ser usado para jogar.

Misturando linguagens

Misturando linguagens e utilizando materiais reciclados para fazer um brinquedo. Este brinquedo pode ser usado para jogar. Este brinquedo pode ser usado para jogar.

Cidadão do Mundo

Conheça no livro a seguir uma história que fala a respeito de brinquedos feitos de plástico. Este brinquedo pode ser usado para jogar. Este brinquedo pode ser usado para jogar.

Misturando linguagens

Seção que trabalha a integração entre Educação Física e o componente curricular Arte por meio de propostas de atividades ou de observação de obras para desenvolver as competências e habilidades relacionadas a essas áreas.

Cidadão do Mundo

Seção que explora temas relacionados à formação da cidadania e da ética, com textos sobre iniciativas importantes na sociedade, ou mesmo nas escolas, contribuindo para a análise da importância de trabalhar essa abordagem com os estudantes. O objetivo é favorecer a formação plena, integral e cidadã do grupo de alunos.

Midialogando

Seção que contempla o uso de algum recurso tecnológico digital ou que trata da presença da tecnologia no cotidiano e na sociedade.

Avaliação

Conheça no livro a seguir uma história que fala a respeito de brinquedos feitos de plástico. Este brinquedo pode ser usado para jogar. Este brinquedo pode ser usado para jogar.

Para saber mais

Conheça no livro a seguir uma história que fala a respeito de brinquedos feitos de plástico. Este brinquedo pode ser usado para jogar. Este brinquedo pode ser usado para jogar.

Midialogando

Conheça no livro a seguir uma história que fala a respeito de brinquedos feitos de plástico. Este brinquedo pode ser usado para jogar. Este brinquedo pode ser usado para jogar.

Para saber mais

Conheça no livro a seguir uma história que fala a respeito de brinquedos feitos de plástico. Este brinquedo pode ser usado para jogar. Este brinquedo pode ser usado para jogar.

Roteiro de aula 5

Unidade temática
Esportes e jogos.

Objeto de conhecimento
Esportes e jogos de salão presentes no cotidiano competitivo e recreativo.

Competência específica de Educação Física
3. Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes modalidades, jogos, danças, brincadeiras, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, visando à aquisição de valores e competências.

Para saber mais

Seção que traz sugestões de leitura ou complementação para o professor. Livros, artigos, sites e filmes são alguns dos recursos propostos, seja para a formação do professor, seja para o trabalho com os estudantes.

Sumário

Apresentação	6
---------------------------	----------

Capítulo 1 – A concepção de Educação Física e de Arte nesta coleção **8**

A Educação Física escolar ao longo do tempo e a integração com Arte nesta obra	9
--	---

Pressupostos teórico-metodológicos ... **10**

A área de Linguagens para o Ensino Fundamental e a integração entre Educação Física e Arte	12
Competências específicas de Arte para o Ensino Fundamental	16
Competências específicas de Educação Física para o Ensino Fundamental.....	17

Unidades temáticas em Educação Física na BNCC..... **19**

Brincadeiras e jogos	19
Esportes	21
Ginásticas	24
Danças	26
Habilidades da BNCC para 1º e 2º anos	28

Quadros de conteúdos..... **30**

Educação Física e Arte 1º ano.....	30
Educação Física e Arte 2º ano.....	33

Capítulo 2 – A Educação Física como aprendizagem motora..... **36**

Características do desenvolvimento da motricidade e da cognição de crianças de 6 e 7 anos	38
---	----

Capítulo 3 – A aula de Educação Física.... **40**

Perspectivas de ensino-aprendizagem em Educação Física	41
Estrutura e desenvolvimento da aula ...	43
Avaliação	47
A avaliação formativa e diagnóstica	48

Introdução **51**

Capítulo 4 – Roteiros de aula para o 1º ano **53**

Proposta de roteiros de aulas.....	53
Roteiro de aula 1	53

Tema: Brincadeiras populares – amarelinha	54
---	----

Roteiro de aula 2 **57**

Tema: Salto em altura.....	58
----------------------------	----

Roteiro de aula 3 **59**

Tema: Locomoção.....	60
----------------------	----

Roteiro de aula 4 **64**

Tema: Movimento e ritmo.....	65
------------------------------	----

Roteiro de aula 5 **68**

Tema: Jogos de rua	68
--------------------------	----

Roteiro de aula 6 **70**

Tema: Arremesso ao alvo	70
-------------------------------	----

Roteiro de aula 7 **73**

Tema: Rolamentos.....	73
-----------------------	----

Roteiro de aula 8 **74**

Tema: Propriedades da dança	75
-----------------------------------	----

Capítulo 5 – Roteiros de aula para o 2º ano **79**

Proposta de roteiros de aulas..... **80**

Roteiro de aula 1 **80**

Tema: Brincadeiras de corda.....	80
----------------------------------	----

Roteiro de aula 2 **83**

Tema: Arremessos com bola.....	83
--------------------------------	----

Roteiro de aula 3 **85**

Tema: Equilíbrio	86
------------------------	----

Roteiro de aula 4 **88**

Tema: Corpo sonoro	88
--------------------------	----

Roteiro de aula 5 **89**

Tema: Construção de brinquedos.....	90
-------------------------------------	----

Roteiro de aula 6 **93**

Tema: Salto em distância	94
--------------------------------	----

Roteiro de aula 7..... **95**

Tema: Lateralidade	96
--------------------------	----

Roteiro de aula 8 **96**

Tema: Ritmo.....	97
------------------	----

Conclusão..... **100**

Referências bibliográficas **101**



Apresentação

Observe a imagem.



Pieter Bruegel. *Jogos infantis*, 1560. Óleo sobre tela, 118 cm X 161 cm.

Conectando ideias

1. Quais dessas brincadeiras os estudantes são capazes de reconhecer e quais não é possível identificar?

Resposta pessoal. O quadro *Jogos Infantis* é de autoria do holandês Pieter Bruegel, que em 1560 retratou cerca de 200 pessoas em miniatura realizando diversas brincadeiras (cerca de 80). Algumas dessas brincadeiras fazem parte do nosso repertório cultural até hoje, como o cabo de guerra e pula-cela.

2. Essas brincadeiras são representadas por meio de qual linguagem artística? Você já viu representações semelhantes a essa que apresentavam outros temas? O que elas representavam?

Essas brincadeiras são representadas por meio de uma pintura. Faça uma reflexão sobre outras pinturas que já viu ou consultou: o que elas representavam? Quais cores estavam presentes? E texturas e formas? Foram feitas com qual técnica?

3. Quais dessas brincadeiras é possível vivenciar na escola?

Procure refletir sobre brincadeiras vivenciadas na escola e as semelhanças e diferenças entre elas. Quais são ao ar livre? Em quais se usam objetos? Quais são feitas em duplas ou grupos? E individualmente? Quais usam o corpo todo? Quais usam somente parte do corpo? Qual é o objetivo da brincadeira? E suas regras?

O movimento é condição primordial para o desenvolvimento de todo ser humano. É por meio do corpo que o indivíduo se percebe e estabelece relação com o outro e com o mundo. Com o corpo em movimento, ele encontra elementos para poder ler o mundo e intervir nele. A infância é uma etapa do desenvolvimento humano em que o movimento não pode ser desconsiderado, e é na escola que podemos pensar em ações sistematizadas para que essa aprendizagem seja significativa e potente.

A Educação Física, portanto, é o componente curricular que, ao tematizar as mais diversas práticas corporais, possibilita ao sujeito elementos para que ele possa entender a sua própria corporalidade. Trata-se de um componente curricular não só de características motoras, mas também cognitivas e socioemocionais. Aprender de corpo inteiro é uma máxima que faz parte dos objetivos de um professor de Educação Física.

Nas aulas, as três dimensões ocupam posições horizontais: desenvolvimento motor, desenvolvimento cognitivo e desenvolvimento socioemocional. Tudo isso, com base na tematização das práticas corporais que, como textos da cultura, são dinâmicas, plurais, repletas de sentidos e significados.

Dessa forma, a Educação Física assume o compromisso com todo o projeto pedagógico de formar cidadãos que sejam autônomos, empáticos, capazes de perceber a si mesmos e ao outro em diferentes esferas sociais e que sejam protagonistas de suas próprias trajetórias.



No Ensino Básico, é premissa de todos os componentes curriculares, incluindo a Educação Física, formar estudantes protagonistas e autores de suas próprias histórias e trajetórias.

Pensando dessa maneira, propomos este Manual do Professor, que é um documento de caráter norteador com a intenção de auxiliar o professor na construção de um currículo coerente com a **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**, pautado no desenvolvimento de propostas pedagógicas que possam auxiliar o professor em seus próprios e dinâmicos contextos escolares. O componente Arte permeará as sugestões propostas neste Manual do Professor, para integrar competências e habilidades com a Educação Física.

A concepção de Educação Física e de Arte nesta coleção

Observe a imagem.

TATEVOSIAN YANA/SHUTTERSTOCK



Conectando ideias

1. Qual ideia de Educação Física e de Arte a imagem lhe transmite? Explique.

Note a presença das cores primárias e secundárias na imagem, revelando a importância das cores no universo da Arte, aliada a formas e texturas. Do ponto de vista da Educação Física, perceba a representação das mãos como uma parte importante do corpo, que possibilitam realizar as atividades em nosso dia a dia, seja no trabalho, seja na vida pessoal.

2. Em que medida Arte e Educação Física são integradas em seu cotidiano profissional escolar?

Esse é um momento oportuno para refletir sobre sua prática pedagógica, especialmente no que se refere ao objetivo desta obra: pensar nos componentes Educação Física e Arte como integrantes da área de Linguagens e como formas de expressão e representatividade corporal, estética, visual, artística e cultural; refletir sobre como integrar esses dois componentes curriculares de modo que possibilitem aos alunos desenvolver-se como sujeitos ativos, protagonistas, cidadãos, que criam e manifestam a própria história.

A Educação Física é entendida como um componente curricular que tematiza e sistematiza as práticas corporais que compõem todo o universo da cultura corporal, ampliando as experiências dos estudantes. Essas experiências, de caráter corporal e lúdico, devem ser facilitadas e ancoradas em aprendizagens motoras, cognitivas e socioemocionais, pois são aspectos fundamentais para o desenvolvimento individual, social e com o meio em que vive.

Educação Física é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história.

(BRASIL, 2018, p. 213).

A Educação Física escolar ao longo do tempo e a integração com Arte nesta obra

Ao longo do tempo, a Educação Física escolar passou por diversas mudanças. Apesar de sua história estar muito atrelada ao entendimento higienista do corpo e do movimento, nos anos 1980, com base em estudos específicos da área, houve um grande movimento que colocou em xeque seus objetivos.

Na década de 1980, o movimento da Educação Física era de origem acadêmica e buscava estabelecer o objeto de conhecimento do qual trataria essa área. Esse movimento visava consolidar identidade e especificidade à área (para livrá-la de seu caráter meramente instrumental e higiênico), além de justificar sua presença na universidade, conferindo à Educação Física um *status* científico.

Uma das discussões levantadas sobre a especificidade da Educação Física durante esse período alertava os professores sobre o cuidado para não colocar a disciplina a serviço de outras áreas, o que a distanciaria de seu objeto: a cultura corporal. Desde então, muitas abordagens e muitos currículos foram criados, a fim de delimitar objetivos próprios para a área. Nesse contexto, surgiram os currículos Desenvolvimentista (TANI *et al.*, 1988), Psicomotor (FREIRE, 1989), Crítico-Superador (COLETIVO DE AUTORES, 1992) e Currículo da Saúde (GUEDES, 1995). Atualmente, os estudos pós-críticos resvalam em outra possibilidade de currículo: a Educação Física Cultural (NEIRA e NUNES, 2006).

Portanto, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao considerar hoje a Educação Física inserida na área de Linguagens e suas Tecnologias, um dos objetivos é tematizar as práticas corporais que fazem parte da cultura, e não mais valorizar somente a progressão da aptidão física e das técnicas esportivas.

A Educação Física, ao trabalhar com as práticas corporais, compromete-se não apenas com a qualidade do movimento, mas também com a qualidade das experiências, oferecendo oportunidades para que todos os estudantes possam ter acesso ao universo das manifestações da cultura corporal, considerando os princípios da inclusão, os conhecimentos fundamentados na ciência e o respeito às diferenças étnico-raciais e de gênero.

Assim como a Educação Física, a BNCC também considera o componente curricular Arte inserido na área de Linguagens e suas Tecnologias. Enquanto componente curricular da BNCC, a Arte corresponde a um campo do saber em contato com os elementos que compõem o patrimônio histórico e cultural da humanidade.

A BNCC reconhece como princípio fundamental a formação integral dos estudantes. Propõe o desenvolvimento global dos alunos, aliando perspectivas cognitivas e afetivas, além da formação de cidadãos plenos, com pensamento autônomo e preocupados com os desafios contemporâneos. Em Arte, no Ensino Fundamental 1, o ensino deve possibilitar aos alunos se expressarem e se manifestarem criativamente por meio de investigação, pesquisa e ludicidade, propondo uma vivência de continuidade em relação à Educação Infantil. Dessa maneira, é importante que as experiências e as vivências artísticas estejam voltadas aos interesses das crianças e às culturas infantis. Além de buscar desenvolver as competências relacionadas à alfabetização, o componente Arte deve ter como meta possibilitar o acesso à leitura, à criação e à produção nas linguagens artísticas, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à linguagem verbal e às linguagens não verbais.

Pressupostos teórico-metodológicos

Tendo em vista que a Educação Física é um componente curricular de suma importância no contexto escolar, uma vez que toda aprendizagem se dá pelo corpo, esta obra, em diálogo com as teorias críticas e pós-críticas de educação, tem o propósito de mediar possibilidades e ideias para que o professor, associado às leituras e aos entendimentos do contexto que está inserido, possa obter ferramentas para a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no ambiente escolar.

Assim, ao levar em consideração a BNCC, propomos uma possibilidade de modelo curricular de Educação Física que dialogue com as especificidades do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, organizando os saberes que correspondem a competências, habilidades, unidades temáticas e objetos de conhecimento.

Portanto, durante essa etapa do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, as atividades propostas têm de ser integradas ao cotidiano de cada um dos estudantes, para que seja possível fazer correspondências com o mundo em que vivem.

Durante toda a escolarização, considera-se a possibilidade de rever determinados temas e conteúdos, mas, com o avanço dos anos escolares, é necessário que isso seja feito de forma mais aprofundada. A aprendizagem em espiral possibilita a intersecção do que já faz parte do universo dos estudantes com novos conhecimentos adquiridos.

A Educação Física deve oferecer aos estudantes de toda etapa escolar acesso ao patrimônio cultural. Isso se resvala em um entendimento da própria corporalidade, com base em experiências corporais que sejam significativas, lúdicas, éticas e estéticas.

A interação com o mundo e com outras linguagens também nos possibilita ampliar o contexto da Educação Física e olhar para um corpo com uma visão mais ampla, ou seja, um corpo que brinca, joga, dança, cria e se expressa de diversas maneiras. E que se cria e se reinventa por meio da linguagem artística também.

Este Manual oferta possibilidades de diálogo para o professor, que, munido de conhecimentos sobre a BNCC, poderá pensar nos seus planejamentos de forma autônoma e crítica.

Cidadão do Mundo

Os jogos cooperativos são uma possibilidade para o trabalho da unidade temática **Brincadeiras e jogos**, em que valores morais como confiança e empatia são utilizados para o desenvolvimento do trabalho em equipe. A ideia é ajudar a criar uma cultura de parceria, em que os estudantes não participam para ganhar, e sim para contribuir com o processo que visa a uma meta comum (VALLE, 2010).

Em contrapartida, Neira e Nunes sugerem que é necessário estar atento para não artificializar as atividades propostas em aula com as práticas inventadas, a fim de desenvolver valores descolados das práticas sociais dos alunos. De acordo com esses autores, “deve-se jogar a partir da prática social do jogo, dançar a partir da prática social da dança etc.” (NEIRA e NUNES, 2006, p. 242).

Ainda na BNCC (2018), é ressaltada a importância de “fazer uma distinção entre jogo como conteúdo específico e jogo como ferramenta auxiliar de ensino” (p. 214).

Dessa forma, o professor deve considerar os elementos inerentes aos jogos, como a competição, a cooperação, o pacto coletivo (regras, códigos de conduta etc.), que estão presentes em sua estrutura desde a sua gênese. Se a competitividade se faz demasiado presente nos jogos propostos em aula, cabe a problematização da competição nas aulas de Educação Física. Qual é o objetivo da Educação Física escolar ao propor o jogo como conteúdo? Pode-se dizer seguramente que objetivo não lhe pertence: tornar as aulas de Educação Física um simulacro do esporte de alto rendimento. Se tais valores de competição permearem as aulas de Educação Física, caberá aos professores discutir com os alunos os objetivos da Educação Física, com a finalidade de diferenciar o sentido dado à competição nos contextos escolar, de lazer e de alto rendimento.

Em resumo, a competição no Jogo e no Esporte não é um mal em si, mas os significados atribuídos à competição, à vitória e à derrota devem ser objeto de preocupação dos professores no trato pedagógico desta unidade temática. Jogos cooperativos são válidos em um contexto que traga origem, história e ancoragem social e, também, como forma de exercício, realização de uma tarefa ou movimento; porém, não devem ser pensados em substituição aos jogos e brincadeiras presentes na cultura dos alunos, pois tal atitude ignora os problemas da competição, em vez de encará-los, problematizá-los e mostrar seus significados para a escola.



Crianças em jogos cooperativos.

FATCAMERA/ISTOCKPHOTO/GETTY IMAGES

- e-docente

O blogue **e-docente** <<https://www.edocente.com.br/blog/escola/jogos-cooperativos-no-ensino/>> é um caminho para ampliar seu repertório de práticas pedagógicas de jogos cooperativos.

- *Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência*, de Fábio Otuzi Brotto. São Paulo: Palas Athenas, 2013.

Com o foco na interface dos jogos cooperativos com a pedagogia do esporte, a obra destaca os principais aspectos que o exercício da convivência, por meio do jogo e do esporte, traz para o desenvolvimento pessoal e para a transformação social.



A área de Linguagens para o Ensino Fundamental e a integração entre Educação Física e Arte

A área de Linguagens, de acordo com a BNCC, comporta para o Ensino Fundamental – Anos Iniciais os seguintes componentes curriculares: Educação Física, Arte e Língua Portuguesa. Isso porque é importante que o estudante possa, com base em diferentes linguagens – verbal, corporal, visual, digital – usufruir das mais diversas práticas sociais.

Segundo o próprio documento, a finalidade dessa área de conhecimento é possibilitar aos estudantes participar de práticas de linguagens diversificadas, ampliando seus conhecimentos sobre essas linguagens, em continuidade às experiências vividas na Educação Infantil (BRASIL, 2018, p. 63).

Portanto, as aulas de Educação Física, inseridas no contexto da área de Linguagens, ampliam os conhecimentos e dão a possibilidade de pensar, de forma crítica, nas capacidades expressivas de produções culturais que se manifestam por meio da linguagem corporal.

Nesse sentido, é importante que o estudante entenda a linguagem corporal como construção humana, condição essencial para expressar seu ser e estar no mundo.

Para refletir sobre o corpo e suas subjetividades, este Manual procurou focalizar o trabalho interdisciplinar com o componente curricular de Arte ao trazer propostas que, além de estarem vinculadas aos parâmetros e às diretrizes que constam dos documentos oficiais da Educação Básica, podem nos oferecer novos desafios no nosso percurso escolar.

[...] cabe aos sistemas e redes de ensino, assim como às escolas, em suas respectivas esferas de autonomia e competência, incorporar aos currículos e às propostas

pedagógicas a abordagem de temas contemporâneos que afetam a vida humana em escala local, regional e global, preferencialmente de forma transversal e integradora. (BRASIL, 2018, p. 19).

O trabalho em conjunto com Arte contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico em torno do corpo e suas subjetividades, para a criatividade, bem como motiva os estudantes a pesquisar e compreender o mundo contemporâneo, pois é um componente sensível-cognitivo que, assim como os demais componentes da área de Linguagens, permite que os estudantes interajam consigo mesmos e com os outros, além de ser um campo de prática social e que também preconiza a criação e a apreciação.

O corpo, porém, não está apenas relacionado a esses dois componentes curriculares; portanto, o ensino e a aprendizagem precisam ir além do conhecimento das disciplinas escolares.

É importante que o professor de Educação Física se reúna com o professor de Arte para que possam organizar e planejar, antes das atividades interdisciplinares, quais serão os objetivos e as habilidades de cada componente curricular, que serão apresentados e discutidos com os estudantes.

A respeito dessa reflexão, é fundamental enfatizar a discussão sobre o lugar que o corpo tem na educação, sobretudo porque ainda hoje em algumas escolas nacionais muitos assuntos do corpo ainda são ignorados ou se não são excluídos totalmente, permanecem na antiga dicotomia entre cabeça (mente) e corpo.

É importante discutir com os estudantes que nosso corpo está em constante transformação e interage o tempo todo com o ambiente em que vivemos; e que isso vai muito além dos treinamentos físicos: ele nos leva a viver de forma multidisciplinar.

Assim, esta obra visa desenvolver nos alunos as capacidades relativas à expansão das práticas de linguagens e suas possibilidades, com vistas à ampliação de capacidades expressivas, à compreensão de como se estruturam as manifestações artísticas, corporais e linguísticas e ao reconhecimento de que as práticas de linguagem são produtos culturais que organizam e estruturam as relações humanas.

Abaixo, listamos as seis competências específicas da área de Linguagens para o Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

1. Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais.
2. Conhecer e explorar diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e linguísticas) em diferentes campos da atividade humana para continuar aprendendo, ampliar suas possibilidades de participação na vida social e colaborar para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.
3. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiên-

cias, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação.

4. Utilizar diferentes linguagens para defender pontos de vista que respeitem o outro e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, atuando criticamente frente a questões do mundo contemporâneo.
5. Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.
6. Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Versão final. Brasília: MEC, 2018. p. 65. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br>>. Acesso em: 2 mar. 2021.

No ensino interdisciplinar entre Educação Física e Arte, em consonância com os princípios da BNCC, as escolas devem contemplar, principalmente, atividades que promovam o diálogo entre conhecimentos dessas diferentes áreas, envolvendo os professores, os alunos e também outras pessoas da comunidade escolar e da comunidade local. O objetivo principal dessas atividades deve ser sempre o de proporcionar aos estudantes uma formação cidadã, que favoreça seu crescimento intelectual, social, físico, moral, ético, simbólico e afetivo. Por isso, é esperado que as escolas adequem as proposições da BNCC à realidade local, buscando, entre outras ações:

[...]

- contextualizar os conteúdos dos [dois] componentes curriculares, identificando estratégias para apresentá-los, representá-los, exemplificá-los, conectá-los e torná-los significativos, com base na realidade do lugar e do tempo nos quais as aprendizagens estão situadas;
- decidir sobre formas de organização interdisciplinar dos componentes curriculares e fortalecer a competência pedagógica das equipes escolares para adotar estratégias mais dinâmicas, interativas e colaborativas em relação à gestão do ensino e da aprendizagem;

[...]

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Versão final. Brasília: MEC, 2018. p. 16-17. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 29 ago. 2019.

A busca pela aproximação dos conhecimentos escolares com a realidade dos estudantes é uma atribuição da escola, mas também deve ser uma responsabilidade do professor. O texto a seguir apresenta dicas de como trabalhar os conteúdos escolares desses dois componentes de maneira interdisciplinar.

A realidade é um banco de ideias

O caminho mais seguro para fazer a relação entre as disciplinas é se basear em uma situação real. Os transportes ou as condições sanitárias do bairro, por exemplo, são temas que rendem desdobramentos em várias áreas. Isso não significa carga de trabalho além da prevista no currículo. A abordagem interdisciplinar permite que conteúdos que você daria de forma convencional, seguindo o livro didático, sejam ensinados e aplicados na prática — o que dá sentido ao estudo. Para que a dinâmica dê certo, planejamento e sistematização são fundamentais. [...] Quando as disciplinas são usadas para a compreensão dos detalhes, os alunos percebem sua natureza e utilidade.

[Atividades que promovam o diálogo entre conhecimentos] também pedem temas bem delimitados. Em vez de estudar a poluição, é preferível focar o rio que corta o bairro e recebe esgoto. A questão possibilita focar aspectos históricos, analisar a água e descobrir a verba municipal destinada ao saneamento.

Quantas disciplinas podem ser exploradas? É possível que um caso assim seja trazido pela garotada. Convém não desperdiçar a oportunidade mesmo que você não se sinta à vontade para tratar do assunto. Não precisa se envergonhar por não saber muito sobre o tema. Mostre à classe como é interessante buscar o conhecimento.

“A formação continuada do professor não se resume a realizar um curso atrás do outro, mas também [a] ler diariamente sobre assuntos gerais” [...].

Dessa maneira, ele aprende a aproveitar motes que surgem em sala e que tendem a ser produtivos se abordados de forma ampla.

[...]

Como ensinar relacionando disciplinas

- Parta de um problema de interesse geral e utilize as disciplinas como ferramentas para compreender detalhes.
- [...]
- Inclua no planejamento ideias e sugestões dos alunos.
- Se você é especialista, não se intimide por entrar em área alheia.
- Pesquise com os estudantes.
- Faça um planejamento que leve em consideração quais conceitos podem ser explorados por outras disciplinas.
- Levante a discussão nas reuniões pedagógicas e apresente seu planejamento anual para quem quiser fazer parcerias.
- Recorra ao coordenador. Ele é peça-chave e percebe possibilidades de trabalho.
- Lembre-se de que a interdisciplinaridade não ocorre apenas em grandes projetos. É possível praticá-la entre dois professores ou até mesmo sozinho.

CAVALCANTE, Meire. Interdisciplinaridade: um avanço na educação. *Revista Nova Escola*. n. 174, ago. 2004. p. 52-54.

▶ Competências específicas de Arte para o Ensino Fundamental

São estas as competências específicas de Arte para o Ensino Fundamental que visam à criação e à produção em linguagens artísticas:

1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.
2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.
3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.
4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.
5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.
6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.
7. Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.
8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.
9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Versão final. Brasília: MEC, 2018. p. 198. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br>>. Acesso em: 10 abr. 2021.

Como componente curricular, a Arte é uma abertura para a interação do aluno com o mundo e toda a complexidade que o envolve. Ela favorece, em todos os níveis de aprendizagem da Educação Básica, o diálogo e o respeito às diferenças, afirmando suas qualidades intercultural, pluriétnica e plurilíngue, perspectivas importantes para a formação cidadã. A grande riqueza da Arte, o que a torna um elemento essencial na formação educacional básica, é sua capacidade de

propiciar a troca entre culturas distintas, favorecendo nesse processo o reconhecimento das semelhanças e das diferenças entre elas. Isso faz com que o pensamento sobre as manifestações artísticas transcenda os espaços legitimadores das instituições culturais. A aprendizagem de Arte volta-se, nesse sentido, à experiência e à vivência artística como prática social, colocando o aluno como protagonista no processo de aprendizagem.

De acordo com a BNCC, no componente curricular de Arte, o que se espera do aluno durante a sua vida escolar no Ensino Fundamental é que ele expanda o seu repertório cultural e artístico, assim como amplie sua autonomia nas práticas artísticas, por meio de vivências que estimulem sua reflexão imaginativa e crítica sobre os conteúdos artísticos e seus elementos constitutivos e também sobre as experiências de pesquisa, invenção e criação.

É possível o professor pensar em como as práticas de Educação Física e as respectivas competências poderão dialogar com essas descritas, de Arte. As propostas de atividades apresentadas nesta coleção visam indicar sugestões e exemplos de como essas competências podem ser integradas.

► **Competências específicas de Educação Física para o Ensino Fundamental**

Além das seis competências específicas da área de Linguagens e das competências específicas de Arte para o Ensino Fundamental, há dez competências específicas do componente curricular Educação Física para o Ensino Fundamental, que levam em conta o caráter experiencial e subjetivo dessa disciplina. São elas:

1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.
2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.
3. Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais.
4. Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas.
5. Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.

6. Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.
7. Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.
8. Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.
9. Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.
10. Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Versão final. Brasília: MEC, 2018. p. 223. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br>>. Acesso em: 10 abr. 2021.

Assim, a partir das competências específicas de Educação Física, a (BNCC) propõe que os currículos sejam pensados em função de unidades temáticas, que reúnem objetos de conhecimento (nossos temas e conteúdos de aula) e habilidades a serem desenvolvidas.

Objetos de conhecimento

As unidades temáticas são organizadas, na BNCC, em dez objetos de conhecimento, que são os precursores dos temas e dos conteúdos de um currículo escolar. Para 1º e 2º anos, os objetos de conhecimento estão assim organizados:

Unidades temáticas	Objetos de conhecimento
Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional
Esportes	Esportes de marca Esportes de precisão
Ginásticas	Ginástica geral
Danças	Danças do contexto comunitário e regional

Unidades temáticas em Educação Física na BNCC

As práticas corporais, como textos da cultura, devem ser amplamente trabalhadas na Educação Física escolar. Segundo Silva (2014, p. 18):

Em síntese, pode-se dizer que as práticas corporais são fenômenos que se mostram, prioritariamente, ao nível corporal, constituindo-se em manifestações culturais, tais como os jogos, as danças, as ginásticas, os esportes, as artes marciais, as acrobacias, entre outras. Esses fenômenos culturais que se expressam fortemente no nível corporal e que, em geral, ocorrem no tempo livre ou disponível, com importante impacto orgânico. São constituintes da corporalidade humana e podem ser compreendidos como forma de linguagem.

A BNCC organizou as práticas corporais em **unidades temáticas**, que devem compor os currículos escolares para proporcionar aos estudantes o acesso a diferentes manifestações da cultura corporal, rompendo com uma perspectiva esportivista de currículo. Assim, a Educação Física do Ensino Fundamental organiza seus conhecimentos em seis unidades temáticas: Brincadeiras e jogos; Esportes; Ginásticas; Danças; Lutas; e Práticas corporais de aventuras. Salientamos, porém, que para o Ensino Fundamental – Anos Iniciais (1º e 2º anos), o documento indica o trabalho de quatro unidades temáticas, a saber: Brincadeiras e jogos; Esportes; Ginásticas e Danças.

Para finalizar, a BNCC organiza a aprendizagem das unidades temáticas a partir de oito dimensões do conhecimento, que não têm nenhuma hierarquia ou ordem entre si, mas direcionam a operação de conhecimentos importantes à aprendizagem. São elas: Experimentação, Uso e apropriação, Fruição, Reflexão sobre a ação, Construção de valores, Análise, Compreensão e Protagonismo comunitário.

Brincadeiras e jogos

Crianças brincam de cabo de guerra, representando um dos tipos de brincadeiras e jogos. A unidade temática Brincadeiras e Jogos, na Educação Física, remete à prática e ao conhecimento que visa à formação integral dos estudantes, estimulando a experimentação, a coordenação motora e o desenvolvimento de habilidades.



YURI_ARCURI/PEOPLEIMAGES/GETTY IMAGES

A unidade temática **Brincadeiras e jogos** é composta de um tipo de conhecimento fundamental para o desenvolvimento integral dos nossos estudantes. Por meio de jogos e brincadeiras, é possível experimentar e problematizar formas de intervir no mundo, resolver conflitos, socializar.

É importante salientar que, nessa unidade temática, os jogos e as brincadeiras não são meios para a aprendizagem de outras práticas corporais, mas, sim, são a própria finalidade, por meio de uma organização própria (contextos, tempo, espaço, regras), que manifestam e produzem sentidos e significados culturais. Tematizar Brincadeiras e jogos é entendê-los como produtos da cultura.

Cidadão do Mundo

Brincar é criar, divertir, propiciar, explorar, entreter-se, explorar a ludicidade. Partindo dessa premissa, o brincar tem um fator primordial nessa fase da criança ao trazer subsídios para a comunicação, a criatividade e as relações sociais tão importantes na formação e no desenvolvimento do sujeito. Utilizando-se do brincar a criança aprende, se comunica e se transforma. O seu repertório motor é também moldado pelo seu histórico de brincadeiras.

Segundo a BNCC (Brasil, 2018, p. 224): “É importante reconhecer, também, a necessária continuidade às experiências em torno do brincar, desenvolvidas na Educação Infantil”. Sendo assim, professor:

1. De que as crianças brincam em seus tempos e espaços de lazer?
2. De que você brincava quando criança?
3. É possível sistematizar aulas que dialoguem com as duas perguntas anteriores?

Para saber mais

- *Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil*, de Adriana Friedmann. São Paulo: Moderna, 1996.

O livro traz referências de como o brincar tem papel fundamental no desenvolvimento cognitivo, social e motor das crianças.

- *Cadê o brincar? Da Educação Infantil para o Ensino Fundamental*, de Flávia Cristina Oliveira Murbach de Barros. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

A autora, sob uma perspectiva histórico-cultural, aponta a importância da brincadeira e do brinquedo para as crianças entre 6 e 7 anos.



REPRODUÇÃO



REPRODUÇÃO

- **Território do brincar.** Disponível em: <<https://territoriodobrincar.com.br/>>. Acesso em: 12 mar. 2021.

O programa é um trabalho de escuta, intercâmbio de conhecimentos e difusão cultural infantil organizado pelos documentaristas Renata Meirelles e David Reeks, que percorrem comunidades quilombolas, indígenas, rurais etc. ao revelar o país por meio dos olhos de nossas crianças.

Esportes



ALBERTO DE STEFANO

Ao tematizar o esporte nas aulas de Educação Física, é preciso reconhecer suas diferentes possibilidades de manifestação na sociedade. Tubino (2006) reconhece três possibilidades de manifestação do Esporte: esporte-educação, esporte-participação e esporte-rendimento.

Para o esporte-educação, a prioridade é a formação de jovens para a cidadania, podendo estar presente dentro e fora da escola desde que preservado seu caráter educacional. O esporte-participação pode ser compreendido como sinônimo de lazer. É a manifestação mais livre do esporte, uma vez que não está comprometido com regras e convenções institucionalizadas, e sim com o prazer lúdico. Por fim, o esporte-rendimento está relacionado ao ambiente formal da competição esportiva, com regras institucionalizadas para todos os participantes que têm como objetivos a vitória e a alta *performance*.

Sobre o esporte de alto rendimento, trata-se de um fenômeno sociocultural, submetido a determinadas regras que definem as normas de disputa.

Segundo Vargas (2014, p. 19):

Esporte ou Desporto é uma atividade competitiva, institucionalizada, realizada conforme técnicas, habilidades e objetivos definidos pelas modalidades esportivas, determinada por regras preestabelecidas que lhe dá forma, significado e identidade, podendo também, ser praticado com liberdade e finalidade lúdica estabelecida por seus praticantes, realizado em ambiente diferenciado, inclusive na natureza (jogos: da natureza, radicais, orientação, aventura e outros), cuja aplicabilidade pode ser para a promoção da saúde e em âmbito educacional de acordo com diagnóstico e/ou conhecimento especializado, em complementação a interesses voluntários e/ou organização comunitária de indivíduos e grupos não especializados.

Assim como assinalado na sessão sobre os Jogos e brincadeiras, a competição nas aulas de Educação Física deve ser problematizada também no ensino dos Esportes.

Eles foram classificados em sete categorias, para fins didáticos:

- **Marca:** modalidades que comparam tempos, velocidades, percursos (corridas, patinação, natação etc.)
- **Precisão:** modalidades que têm por objetivo acertar um alvo em específico, lançando ou arremessando determinado objeto (bocha, *curling*, golfe, tiro com arco, tiro esportivo etc.).
- **Técnico-combinatório:** modalidades cujo resultado da ação motora é a qualidade do movimento observado, a partir da estética e da dificuldade na realização de determinado movimento (ginástica artística, ginástica rítmica, nado sincronizado, patinação artística, saltos ornamentais etc.).
- **Rede/quadra dividida ou parede de rebote:** modalidades que se caracterizam por arremessar, lançar ou rebater a bola em direção a setores da quadra adversária nos quais o rival seja incapaz de devolvê-la da mesma forma (voleibol, vôlei de praia, tênis de campo, tênis de mesa, *badminton*, pelota basca, raquetebol, *squash* etc.).
- **Campo e taco:** modalidades que se caracterizam por rebater a bola lançada pelo adversário o mais longe possível, para tentar percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância possível entre as bases, enquanto os defensores não recuperam o controle da bola, e, assim, somar pontos (beisebol, críquete, *softbol* etc.).
- **Invasão ou territorial:** modalidades que se caracterizam por comparar a capacidade de uma equipe introduzir ou levar uma bola (ou outro objeto) a uma meta ou setor da quadra/campo defendida pelos adversários (gol, cesta,

touchdown etc.), protegendo, simultaneamente, o próprio alvo, meta ou setor do campo (basquetebol, *frisbee*, futebol, futsal, futebol americano, handebol, hóquei sobre grama, polo aquático, rúgbi etc.).

- **Combate:** modalidades caracterizadas como disputas, nas quais o oponente é vencido por deslocamento, imobilização ou exclusão de determinado espaço, por meio de combinações de ações de ataque e defesa (judô, boxe, esgrima, *taekwondo* etc.).

A gama de possibilidades para o trabalho de modalidades esportivas é muito ampla. Isso não significa que você, professor, tenha que ter total domínio de todas elas. Porém, é de suma importância que os estudantes reconheçam a diversidade de práticas esportivas existentes na cultura corporal e possam tematizá-las ao longo do percurso escolar. Nem todas as modalidades são passíveis de experimentação na escola – o nado sincronizado é um exemplo disso –, mas ainda assim é uma modalidade que eles podem conhecer por meio de um trabalho sistematizado.

Nos objetos de conhecimento para 1º e 2º anos, a BNCC sugere o trabalho de **Esportes de marca e Esportes de precisão**. É importante que os estudantes tenham acesso a diferentes esportes categorizados dessa forma, como corridas de velocidades, salto em distância, salto em altura, boliche, tiro ao alvo, lançamento de dardos etc., pois o acesso a um variado leque de atividades permite que experimentem, modifiquem e reconstruam as atividades, criando, dessa maneira, hipóteses e estratégias para a execução dessas práticas.

É muito comum que os estudantes se identifiquem com modalidades esportivas coletivas com bola – futebol, handebol, basquetebol e voleibol –, mas é papel da Educação Física escolar reconstruir e ampliar esse repertório, trazendo novas e potentes experiências esportivas.

Cidadão do Mundo

A prática esportiva pode ser um ambiente profícuo para o desenvolvimento de valores morais, tais como a justiça, a honestidade e o respeito. Em uma situação de competição, caso algum desses valores que anteriormente foi combinado entre todos seja invalidado, o professor tem a possibilidade de discutir com os estudantes as razões de isso acontecer. O professor pode indagar os estudantes: Se não houvesse um juiz, como saberíamos quem realmente ganhou essa competição? A regra que foi combinada é justa e possibilita a participação de todos? A honestidade é um valor que nos ajuda fora do ambiente do esporte também? Qual é o valor de uma vitória obtida sem o valor da honestidade?

É necessário lembrar que o desenvolvimento sociomoral é responsabilidade de toda a escola e, portanto, faz parte das aprendizagens da Educação Física também.

Ginásticas



A Ginástica é uma prática corporal que desde a Antiguidade é executada pelos sujeitos. Essa prática trabalha algumas capacidades físicas importantes para o desenvolvimento do estudante, como a força, a flexibilidade, o equilíbrio e a coordenação motora.

A unidade temática, ao longo de todo o Ensino Fundamental, é categorizada em três possibilidades: Ginástica geral, Ginásticas de Condicionamento Físico e Ginásticas de Conscientização Corporal.

1º ao 5º ano: Ginástica geral – Anos Iniciais

6º e 7º anos: Ginástica de condicionamento físico – Anos Finais

8º e 9º anos: Ginástica de condicionamento físico e de conscientização corporal – Anos Finais

- **Ginástica geral:** é uma ginástica de apresentação e explora as práticas corporais acrobáticas e expressivas do corpo, a interação social, o compartilhamento do aprendizado e a não competitividade; ela pode ser praticada no ar (saltos), no solo ou utilizando aparelhos, como a corda e o trapézio, reunindo um combinado de piruetas, por exemplo. Além disso, pode ser praticada tanto individual como coletivamente.
- **Ginástica de condicionamento físico:** trabalha o exercício corporal com o intuito de melhorar o rendimento, a aquisição e a manutenção da condição física individual ou da modificação da composição corporal.
- **Ginástica de conscientização corporal:** usa movimentos com o intuito de ampliar a percepção sobre o próprio corpo. Exemplos: o alongamento, a ioga, o *tai chi chuan*, a eutonia.

Vale destacar que a BNCC considera as ginásticas competitivas como práticas esportivas e, portanto, elas compõem a unidade temática Esportes (técnico-combinatórias). Alguns exemplos de ginásticas competitivas são: a Ginástica artística, a Ginástica rítmica e a Ginástica aeróbica.

Apesar dessa classificação, a BNCC propõe o trabalho com Ginástica Geral durante todo o ciclo do Ensino Fundamental – Anos Iniciais. Uma possibilidade de planejamento é tematizar a prática corporal Circo, com suas acrobacias individuais (rolamentos, saltos, piruetas), acrobacias em dupla/grupo (pirâmides humanas) e malabarismo (com véus e bolinhas).

Um aspecto muito importante da unidade temática Ginásticas é a segurança na execução. Muitas vezes, para determinadas movimentações, o estudante precisará prezar pela segurança do próprio corpo e do corpo do outro. Esse estado de atenção também deve estar sistematizado ao longo do planejamento. O professor pode propor exercícios em que o valor moral confiança seja posto em prática.

O circo

Pessoas voando, se equilibrando em alturas inimagináveis, arremessando objetos a centímetros de outras. O circo não é só um espetáculo exuberante aos olhos do público, é também uma manifestação artístico-cultural do movimento humano. Movimentos básicos e complexos que, diante de um treinamento intenso, beiram à perfeição. Movimentos corporais que podem ser explorados com os estudantes, proporcionando uma diversidade de novos conhecimentos, sempre conectado a uma aprendizagem histórico-cultural dessa inspiradora manifestação artística.



SIMONE ZIASCH

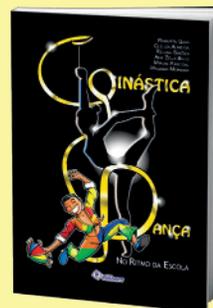
Para saber mais

- *Ginástica e dança: no ritmo da escola*, de Roberta Gaio et al. São Paulo: Fontoura, 2010.

Os autores trazem a proposta de sintonizar o ensino da ginástica e da dança com a vida contemporânea de convivência, construção, reconstrução e criação, o que é relevante para o professor, pois é nesse ambiente lúdico que ele aprimora sua atuação e é onde se dá a oportunidade do fenômeno educativo.

- *Ginástica geral e Educação Física escolar*, de Eliana Ayoub. Campinas: Editora da Unicamp, 2014.

A Ginástica geral abre novas perspectivas para o profissional de Educação Física e para a pessoa comum em busca de uma prática corporal que respeite sua individualidade, ofereça novas experiências e promova a integração entre os participantes.



REPRODUÇÃO



REPRODUÇÃO

Danças

A BNCC traz o trabalho das Danças sob duas perspectivas: como uma unidade temática da Educação Física e como uma Linguagem no componente curricular Arte. Portanto, trata-se de uma espécie de conhecimento com características interdisciplinares. Os dois componentes podem conversar entre si sobre como trabalhar esse conhecimento de forma conjunta e significativa.

Em apoio à Lei n. 10.639/2003, atualizada pela Lei n. 11.645/2008, que incluiu no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade das temáticas africanas e indígenas, pensar em um projeto conjunto, que aborde as manifestações da cultura africana ou indígena, trazendo elementos para reconhecer e valorizar essas culturas, se faz necessário. O universo de possibilidades é grande: conhecer e vivenciar suas danças, músicas, artesanato, culinária etc.



Grupo de jongo Núcleo de Arte e Cultura de Campos de Goytacazes (RJ), 2019.

As Danças simbolizam um universo de práticas rítmicas, que dizem respeito a determinados contextos aos quais elas estão inseridas. Podem ser trabalhadas por meio de coreografias ou não. Os movimentos livres de uma formatação pré-estipulada também fazem parte do universo infantil e podem ser explorados como formas de expressar-se/comunicar-se.

Todo esse universo pode ser trabalhado com as brincadeiras cantadas e musicais; ou com base na exploração das possibilidades de movimento no espaço (planos, linhas, tempos); ou até mesmo no reconhecimento das manifestações da cultura popular, como símbolos da cultura de determinado povo, abrindo um leque de oportunidades para que você possa explorar as danças típicas de algumas regiões.



Grupo de dança se apresenta durante festival de Cururu e Siriri, Cuiabá (MT), 2013.

Trabalhar dança na escola nos permite discutir algumas questões sobre a contemporaneidade (quais músicas escutamos hoje em dia? Como as pessoas expressam as músicas por meio da dança?), sobre a mídia (acesso a determinadas manifestações da cultura) e sobre o gênero (dançar não pode estar associado a um gênero em detrimento do outro: ela é uma prática livre que compõe a corporalidade das pessoas, independentemente de etnia, idade, gênero ou sexualidade). Todo movimento é possível, e o lugar para se falar disso é a escola.

O trabalho com as danças não deve estar vinculado apenas a apresentações e datas comemorativas em determinadas épocas do ano atreladas ao calendário dos eventos da comunidade escolar, como a festa junina. O trabalho com as danças deve permear todo o currículo, como conhecimento de relevância aos nossos estudantes, e não como procedimento para pontuais finalidades. Explore o universo cultural dos estudantes, ouça o que eles escutam e apresente-lhes outras possibilidades. Amplie o seu conhecimento a respeito de ritmos e movimentos. A dança faz parte da cultura corporal e oferece um repertório rico e imenso de possibilidades.

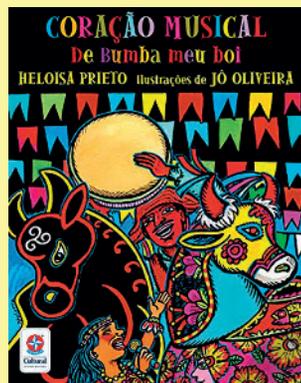
Para saber mais

- *Coração musical de Bumba meu boi*, de Heloisa Prieto. São Paulo: Estrela Cultural, 2018.

A autora convida o leitor a percorrer a cultura da dança, do poema e da música, resgatando a tradição de bumba meu boi, entre outros temas da nossa cultura popular.

- *Dançando na escola*, de Isabel A. Marques. São Paulo: Cortez, 2020.

A pesquisadora e fundadora do Instituto Caleidos busca, nesse livro, aprofundar as discussões sobre o corpo, o currículo e a história de professores para a difusão de um ensino de dança ao analisar o cenário sob uma abordagem teórica e prática.



REPRODUÇÃO



REPRODUÇÃO

Habilidades da BNCC para 1º e 2º anos

As habilidades organizadas na BNCC para 1º e 2º anos possibilitam a você o alinhamento das unidades temáticas com os objetos de conhecimento, deixando de forma explícita os objetivos de aprendizagem no seu planejamento cotidiano.

É importante que, durante todo o planejamento de um período – que pode ser bimestral, trimestral, semestral ou anual –, voltemos a olhar para as habilidades propostas na BNCC e como elas dialogam com todo o cotidiano escolar. Esse alinhamento entre objetivos, competências, habilidades, conteúdos e avaliação é condição essencial para o sucesso de um currículo.

Desejamos dessa forma que, ao final do ciclo, os estudantes tenham a possibilidade de ampliar seu repertório motor, cognitivo e socioemocional por meio de experiências corporais intencionais, variadas e significativas.

Habilidades específicas para 1º e 2º anos

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.

(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

(EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.

(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.

(EF12EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.

(EF12EF09) Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.

(EF12EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais.

(EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.

(EF12EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.

Nos capítulos 4 e 5, apresentaremos propostas de atividades nas unidades temáticas de Educação Física, de modo que linguagens e habilidades artísticas permeiem essas propostas. O objetivo é que o aluno, ao mesmo tempo que desenvolve competências e habilidades de atividades e culturas corporais, expresse-se artisticamente por meio de unidades temáticas como Artes Visuais, Danças, Música e Teatro.

Nos capítulos 4 e 5, exemplificaremos os roteiros de aula em consonância com as competências, as habilidades, as unidades temáticas e os objetos de conhecimento para o 1º e o 2º anos no ensino de Educação Física.

Os quadros de conteúdos a seguir são uma sugestão de como trabalhar, no ano letivo, os roteiros de aula nos próximos capítulos (4 e 5 deste Manual do Professor).

Quadros de conteúdos

■ Educação Física e Arte 1º ano

	AULAS	UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	TEMA DA AULA
FEVEREIRO	Aulas 1 e 2	Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	Avaliação diagnóstica (*)
	Aulas 3 e 4	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	
	Aulas 5 e 6	Ginásticas	Ginástica Geral	
	Aulas 7 e 8	Esportes	Esportes de Marca	
MARÇO	Aulas 1 e 2	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	Brincadeiras populares: Amarelinha (Capítulo 4; roteiro de aula 1)
	Aulas 3 e 4	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	
	Aulas 5 e 6	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	
	Aulas 7 e 8	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	
ABRIL	Aulas 1 e 2	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	Movimento e ritmo (Capítulo 4; roteiro de aula 4)
	Aulas 3 e 4	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	
	Aulas 5 e 6	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	
	Aulas 7 e 8	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	
MAIO	Aulas 1 e 2	Ginásticas	Ginástica Geral	Locomoção (Capítulo 4; roteiro de aula 3)
	Aulas 3 e 4	Ginásticas	Ginástica Geral	
	Aulas 5 e 6	Ginásticas	Ginástica Geral	
	Aulas 7 e 8	Ginásticas	Ginástica Geral	

	AULAS	UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	TEMA DA AULA
JUNHO	Aulas 1 e 2	Esportes	Esportes de Marca	Salto em altura (Capítulo 4; roteiro de aula 2)
	Aulas 3 e 4	Esportes	Esportes de Marca	
	Aulas 5 e 6	Esportes	Esportes de Marca	
	Aulas 7 e 8	Esportes	Esportes de Marca	
AGOSTO	Aulas 1 e 2	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	Avaliação diagnóstica (*)
	Aulas 3 e 4	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	
	Aulas 5 e 6	Ginásticas	Ginástica Geral	
	Aulas 7 e 8	Esportes	Esportes de Marca	
SETEMBRO	Aulas 1 e 2	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	Jogos de rua (Capítulo 4; roteiro de aula 5)
	Aulas 3 e 4	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	
	Aulas 5 e 6	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	
	Aulas 7 e 8	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	
OUTUBRO	Aulas 1 e 2	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	Propriedades da dança (Capítulo 4; roteiro de aula 8)
	Aulas 3 e 4	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	
	Aulas 5 e 6	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	
	Aulas 7 e 8	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	

	AULAS	UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	TEMA DA AULA
NOVEMBRO	Aulas 1 e 2	Ginásticas	Ginástica Geral	Rolamentos (Capítulo 4; roteiro de aula 7)
	Aulas 3 e 4	Ginásticas	Ginástica Geral	
	Aulas 5 e 6	Ginásticas	Ginástica Geral	
	Aulas 7 e 8	Ginásticas	Ginástica Geral	
DEZEMBRO	Aulas 1 e 2	Esportes	Esportes de Precisão	Arremesso ao alvo (Capítulo 4; roteiro de aula 6)
	Aulas 3 e 4	Esportes	Esportes de Precisão	
	Aulas 5 e 6	Esportes	Esportes de Precisão	
	Aulas 7 e 8	Esportes	Esportes de Precisão	

Consideramos 10 meses de aula, retirando do calendário janeiro e julho, prováveis meses de recesso/férias no calendário escolar.

- Estão sinalizadas, no campo **TEMA DA AULA** do cronograma, as aulas descritas no Capítulo 4 deste Manual.
- As cores sinalizam os meses de aula e uma possibilidade de trabalho com as unidades temáticas.

(*) A avaliação diagnóstica é sugerida em cada início de semestre para que o professor possa identificar o que as crianças já conhecem a respeito da unidade temática, incluindo a prática corporal de cada uma e quanto a dominam. Em agosto, pode-se retomar o que foi visto e desenvolvido no semestre anterior, o que ficou de aprendizado, ou ampliar outros repertórios e vivências semelhantes, resignificando o percurso do estudante.

A avaliação formativa é proposta em todo o percurso do aprendizado, de modo que se realizem a constante avaliação e o monitoramento dos estudantes ao longo do ano letivo, visando garantir o seu sucesso escolar. Nos roteiros de aula deste volume, há sugestões de avaliações formativas com o intuito de aferir não apenas a expressividade e a habilidade físico-motora, mas também as dimensões cognitiva e socioemocional.

Nos roteiros de aula deste volume, para 1º e 2º anos (Capítulo 4), propõe-se a conexão Educação Física-Arte, para trabalhar as competências específicas e as habilidades de cada componente, conforme cada sugestão de atividade.

■ Educação Física e Arte 2º ano

	AULAS	UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	TEMA DA AULA
FEVEREIRO	Aulas 1 e 2	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	Avaliação diagnóstica (*)
	Aulas 3 e 4	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	
	Aulas 5 e 6	Ginásticas	Ginástica Geral	
	Aulas 7 e 8	Esportes	Esportes de Marca	
MARÇO	Aulas 1 e 2	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	Brincadeiras com corda (Capítulo 5; roteiro de aula 1)
	Aulas 3 e 4	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	
	Aulas 5 e 6	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	
	Aulas 7 e 8	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	
ABRIL	Aulas 1 e 2	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	Percussão corporal: Corpo sonoro (Capítulo 5; roteiro de aula 4)
	Aulas 3 e 4	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	
	Aulas 5 e 6	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	
	Aulas 7 e 8	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	
MAIO	Aulas 1 e 2	Ginásticas	Ginástica Geral	Equilíbrio (Capítulo 5; roteiro de aula 3)
	Aulas 3 e 4	Ginásticas	Ginástica Geral	
	Aulas 5 e 6	Ginásticas	Ginástica Geral	
	Aulas 7 e 8	Ginásticas	Ginástica Geral	

	AULAS	UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	TEMA DA AULA
JUNHO	Aulas 1 e 2	Esportes	Esportes de Precisão	Arremessos com bola (Capítulo 5; roteiro de aula 2)
	Aulas 3 e 4	Esportes	Esportes de Precisão	
	Aulas 5 e 6	Esportes	Esportes de Precisão	
	Aulas 7 e 8	Esportes	Esportes de Precisão	
AGOSTO	Aulas 1 e 2	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	Avaliação diagnóstica (*)
	Aulas 3 e 4	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	
	Aulas 5 e 6	Ginásticas	Ginástica Geral	
	Aulas 7 e 8	Esportes	Esportes de Marca	
SETEMBRO	Aulas 1 e 2	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	Construção de brinquedos (Capítulo 5; roteiro de aula 5)
	Aulas 3 e 4	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	
	Aulas 5 e 6	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	
	Aulas 7 e 8	Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	
OUTUBRO	Aulas 1 e 2	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	Ritmo (Capítulo 5; roteiro de aula 8)
	Aulas 3 e 4	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	
	Aulas 5 e 6	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	
	Aulas 7 e 8	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	

	AULAS	UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	TEMA DA AULA
NOVEMBRO	Aulas 1 e 2	Ginásticas	Ginástica Geral	Lateralidade (Capítulo 5; roteiro de aula 7)
	Aulas 3 e 4	Ginásticas	Ginástica Geral	
	Aulas 5 e 6	Ginásticas	Ginástica Geral	
	Aulas 7 e 8	Ginásticas	Ginástica Geral	
DEZEMBRO	Aulas 1 e 2	Esportes	Esportes de Marca	Salto em distância (Capítulo 5; roteiro de aula 6)
	Aulas 3 e 4	Esportes	Esportes de Marca	
	Aulas 5 e 6	Esportes	Esportes de Marca	
	Aulas 7 e 8	Esportes	Esportes de Marca	

- Consideramos 10 meses de aula, retirando do calendário janeiro e julho, prováveis meses de recesso/férias no calendário escolar.
- Estão sinalizadas, no campo **TEMA DA AULA** do cronograma, as aulas descritas no Capítulo 5 deste Manual.
- As cores sinalizam os meses de aula e uma possibilidade de trabalho com as unidades temáticas.

(*) A avaliação diagnóstica é sugerida em cada início de semestre para que o professor possa identificar o que as crianças já conhecem a respeito da unidade temática, incluindo a prática corporal de cada uma e quanto a dominam. Em agosto, pode-se retomar o que foi visto e desenvolvido no semestre anterior, o que ficou de aprendizado, ou ampliar outros repertórios e vivências semelhantes, ressignificando o percurso do estudante.

A avaliação formativa é proposta em todo o percurso do aprendizado, de modo que se realizem a constante avaliação e o monitoramento dos estudantes ao longo do ano letivo, visando garantir o sucesso escolar. Nos roteiros de aula deste volume, há sugestões de avaliações formativas com o intuito de aferir não apenas a expressividade e a habilidade físico-motora, mas também as dimensões cognitiva e socioemocional.

Nos roteiros de aula deste volume, para 1º e 2º anos (Capítulo 5), propõe-se a conexão Educação Física-Arte, para trabalhar as competências específicas e as habilidades de cada componente, conforme cada sugestão de atividade.

A Educação Física como aprendizagem motora

Observe a imagem.

SERGEY NOVIKOV/SHUTTERSTOCK



Conectando ideias

1. Para você, de que forma a Educação Física e a Arte se revelam nessa imagem?
Perceba que as cores, as formas e a composição dos objetos estão presentes na imagem, revelando uma inter-relação com Arte, e que o movimento da criança e a unidade temática Jogos e brincadeiras remetem ao universo da Educação Física.
2. Em seu dia a dia, você procura diversificar as atividades que trabalha em Educação Física e Arte para favorecer a aprendizagem motora e o senso artístico respectivamente? Reflita.

A resposta é pessoal, de modo que proporcione um momento para refletir se o trabalho com a aprendizagem motora e o senso artístico está satisfatório no dia a dia de sua profissão.

A proposta de um currículo de Educação Física que tenha como objeto de estudo a cultura corporal considera todas as dimensões do corpo – motora, cognitiva e socioemocional – e não nega a possibilidade de a Educação Física ter, entre os seus objetivos, a aprendizagem motora. O Ensino Fundamental é uma etapa de suma importância para o desenvolvimento motor do estudante, além de ser um período em que ele tem a oportunidade de ampliar o olhar para o próprio corpo e para as questões que nele se apresentam. Ao desenvolver a cultura e o olhar do próprio corpo, a dimensão de corporeidade, o aluno poderá simultaneamente desenvolver formas de expressão e linguagens artísticas. Eis a integração entre Arte e Educação Física.

Segundo Barnett (2009), é no Ensino Fundamental – Anos Iniciais que o desenvolvimento de habilidades motoras básicas pode acontecer e pode ser organizado com o propósito de contribuir para a constituição de estruturas motoras mais complexas. Conforme defende Piaget (2013), é um processo de aquisição e acomodação da aprendizagem.

Aprender sobre as possibilidades do seu corpo é aprender sobre si mesmo. A aprendizagem motora, na proposição do desenvolvimento de um repertório motor vasto, compõe três campos de possibilidades:

1. Atividades locomotoras. Exemplos: correr, saltar, rolar.
2. Atividades estabilizadoras. Exemplos: equilibrar, girar.
3. Atividades manipulativas. Exemplos: arremessar, chutar, receber, quicar, rebater.



▶ Características do desenvolvimento da motricidade e da cognição de crianças de 6 e 7 anos

Tratando-se do processo de desenvolvimento motor e cognitivo, um ambiente repleto de estímulos pode ser muito benéfico para a aprendizagem. Para essa faixa etária, de acordo com os estímulos propostos no ambiente, enquanto o estudante percebe e elabora estratégias de ação, ele está desenvolvendo sua capacidade cognitiva. Nas ações realizadas na resolução desses problemas, ele desenvolve-se motoramente.

Esse processo necessita de uma interação com estímulos externos, e é papel do currículo sistematizar intencionalmente essa demanda. Portanto, se esse for um ambiente rico de estímulos e possibilidades, aumenta-se a potência da construção de novas aprendizagens, tanto motoras quanto cognitivas.

O processamento das informações e a captação de estímulos através dos sentidos acontecem no sistema nervoso central, que pode gerar novas interpretações e ações. As mudanças no comportamento motor refletem os processos de desenvolvimento cognitivo. Tudo acontece de forma dinâmica e relacional.

De acordo com os estágios de desenvolvimento propostos por Piaget, a faixa etária do Ensino Fundamental – Anos Iniciais abarca processos pré-operacionais, aproximando-se dos jogos simbólicos, onde a imaginação e a fantasia estão presentes nas suas representações de mundo. A aprendizagem sobre conservação em relação aos objetos está sendo construída, bem como em relação à extensão, ao volume, à área, à quantidade e ao peso. Por exemplo: Quando se tem uma garrafa cheia de água e esse conteúdo é transposto para um recipiente maior, para as crianças dessa faixa etária ainda é difícil perceber que o volume da água é o mesmo; o que mudou foi o recipiente.

O desenvolvimento das habilidades motoras básicas e suas possíveis variações é muito importante para essa faixa etária, pois as crianças estão refinando uma série de movimentos básicos isoladamente – correr, saltar, equilibrar –, mas já podem começar a explorar algumas combinações entre determinadas habilidades (correr saltando em apenas um pé, por exemplo).

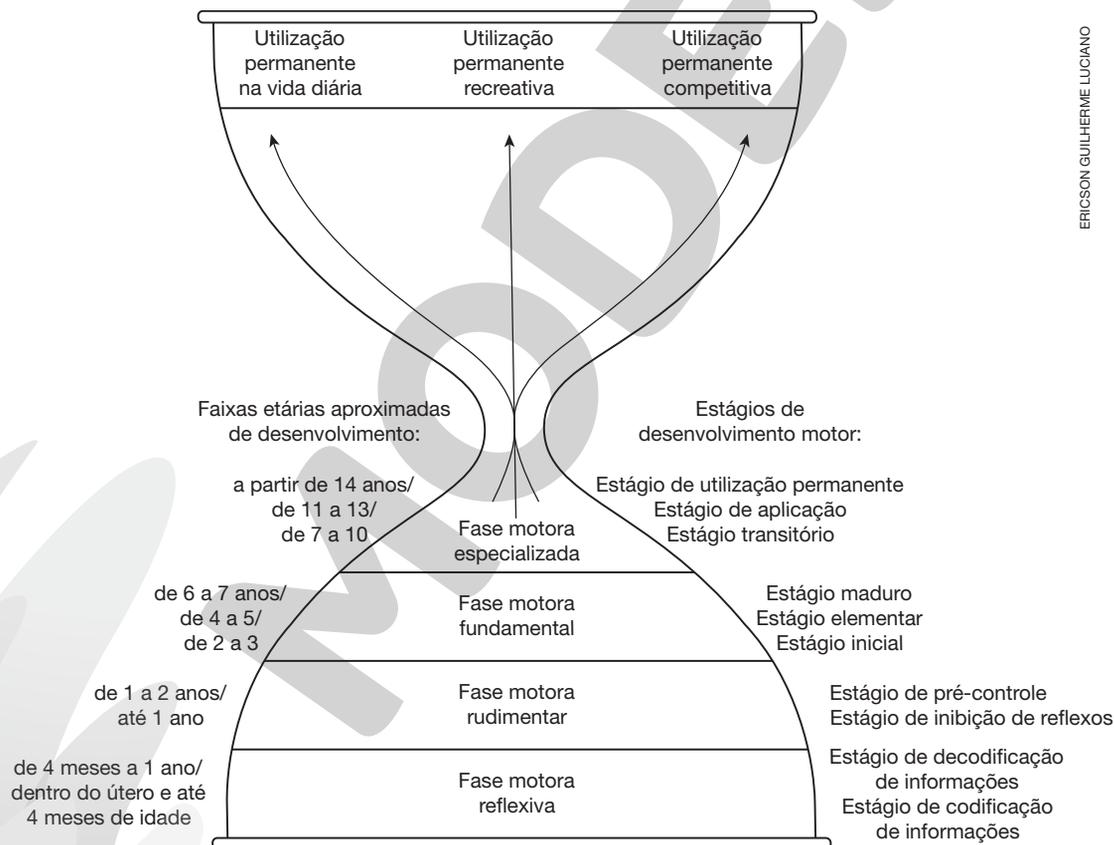
Para a aprendizagem e o refinamento de habilidades motoras, existem as características do contexto e as características da tarefa. O professor que consegue organizar as duas variáveis está mais próximo de alcançar seus objetivos, que vai ao encontro do desenvolvimento da corporalidade de seus estudantes, que eles sejam autônomos sobre seus movimentos e seus desafios corporais.

De acordo com Gallahue e Ozmun (2006), podemos classificar as fases do desenvolvimento motor da seguinte maneira:

- **Fase motora reflexiva:** movimentos involuntários; respostas do bebê ao ambiente o qual ele é exposto de imediato. Esses movimentos são a chave de entrada para auxiliar o bebê a relacionar-se com o ambiente externo.

- **Fase motora rudimentar:** movimentos voluntários que têm como referência a sobrevivência; a estabilização do tronco e o controle da cabeça e do pescoço. O engatinhar e o caminhar são movimentos observados nessa faixa de desenvolvimento.
- **Fase de movimentos fundamentais:** a criança reconhece seu corpo e começa a explorar e experimentar o ambiente colocando seus movimentos estabilizadores, locomotores e manipulativos em prática. O equilíbrio é um dos grandes desafios dessa fase e gradualmente é colocado na rotina, estimulado pela necessidade de adaptação desse momento.
- **Fase de movimentos especializados:** os movimentos adquirem uma complexidade maior e são utilizados para atividades mais desafiadoras. As habilidades locomotoras, manipulativas fundamentais e estabilizadoras têm uma evolução gradativa e muito relevante diante de todo o seu desenvolvimento.

■ Desenvolvimento motor: faixas etárias aproximadas, fases e estágios



ERICSON GUILHERME LUCIANO

GALLAHUE, D. L.; OZMUN, J. C. *Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos*. São Paulo: Phorte, 2003.

Nos capítulos 4 e 5, vamos propor algumas atividades com o objetivo de explorar habilidades locomotoras, manipulativas, fundamentais e estabilizadoras, com foco em uma evolução gradativa e de desenvolvimento, ao mesmo tempo que o aluno trabalhará habilidades importantes do ponto de vista da linguagem artística.

A aula de Educação Física

Observe a imagem.



BENTINHO

Conectando ideias

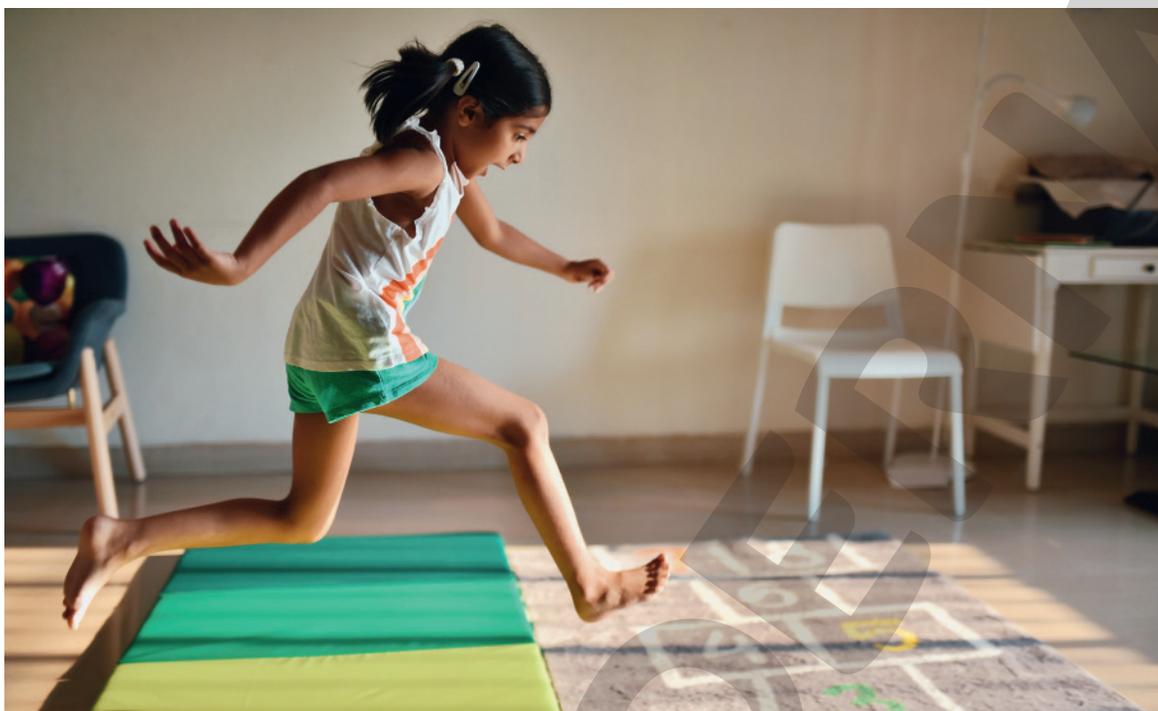
1. Como você planeja e estrutura suas aulas de Educação Física?

Este é um momento oportuno para autoavaliação e reflexão sobre sua prática pedagógica e o modo como organiza suas aulas: se segue alguma fundamentação, baseada em teorias, se segue o planejamento combinado com a direção e a coordenação escolar, ou outro caminho. Enfim, é uma oportunidade para analisar os limites e as potencialidades de sua prática pedagógica e o modo como encaminha suas aulas.

2. Em que medida o componente curricular Arte é integrado no planejamento de suas aulas?

Como esta obra dialoga com o componente curricular Arte, de acordo com as especificidades da área de Linguagens (ver capítulo 1 deste volume), é sempre importante analisar como Arte pode ser integrada às aulas de Educação Física. Nos capítulos 4 e 5, em nossas propostas de roteiros de aula, sugerimos um caminho para estabelecer conexão entre Educação Física e Arte, na seção Misturando linguagens.

A Educação Física, como componente curricular da área de Linguagens, comunica, a todo momento, formas de ser e de estar no mundo. Na medida em que o sujeito se apropria de sua corporalidade, ele consegue entender-se como sujeito em potência.



MAYUR KAKADE/ISTOCKPHOTO/GETTY IMAGES

Por meio da prática corporal, a criança tem acesso a uma vasta experiência e pode desenvolver aptidões que ela não teria de outro modo.

► Perspectivas de ensino-aprendizagem em Educação Física

No componente de Educação Física, há uma dimensão experiencial que é intrínseca e muito significativa, mas não significa que diálogos sobre outras diversas dimensões – para além do físico/motor – não o compoñham.

A Educação Física é um componente curricular que tem saberes para além da dimensão exclusiva do fazer e é fundamental para o desenvolvimento pleno do ser humano. Para isso, assume algumas importantes perspectivas:

1. A criança aprende pelo corpo

Perceber que uma criança em movimento consegue desenvolver-se em muitos outros aspectos, desde aprendizagens cognitivas até as relacionais.

2. Ludicidade

Validar a importância do brincar como lógica intrínseca da infância, em que as possibilidades de conviver, criar e negociar são postas em prática.

3. Estudante no centro

Entender o estudante como protagonista da própria aprendizagem, na construção de seus saberes e no desenvolvimento de sua autonomia. O professor atua como mediador desse processo.

4. Diversificação das aulas

Possibilitar diferentes experiências corporais para que a aprendizagem seja estabelecida, variando os espaços de aula, os estímulos, os materiais, a metodologia e abordagem escolhidas pelo professor (por exemplo: aulas diretivas, de exploração, circuito, pesquisa/ investigação, entre outras).

A possibilidade de incluir diferentes linguagens, como a escrita, a oralidade e uma abordagem artística que proporcione uma experiência estética para trabalhar o componente Arte, pode ser planejada nesta etapa.



Crianças participando de um circuito de atividades lúdicas.

5. Repertório de práticas corporais

Explorar as mesmas unidades temáticas ao longo do percurso escolar, mas ampliando seus objetos de conhecimento, suas possibilidades e complexidade. Apresentar uma gama de práticas corporais aos estudantes é um dos objetos da Educação Física.

Diante de tudo o que foi explicitado até aqui, o objetivo deste capítulo é estruturar as aulas propriamente ditas, fornecendo subsídios para um bom planejamento. Lembrando que o planejamento e a avaliação estão interligados durante todo o processo de ensino-aprendizagem.

► Estrutura e desenvolvimento da aula

Tendo em vista as perspectivas, conforme foram indicadas anteriormente, que devem compor todo o planejamento das aulas – A criança aprende pelo corpo; Ludicidade; Estudante no centro; Diversificação das aulas; e Repertório de práticas corporais –, o professor deve organizar seu planejamento de acordo com todos esses aspectos. Em consonância com as sugestões fornecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), uma proposta de currículo se estrutura da seguinte forma:

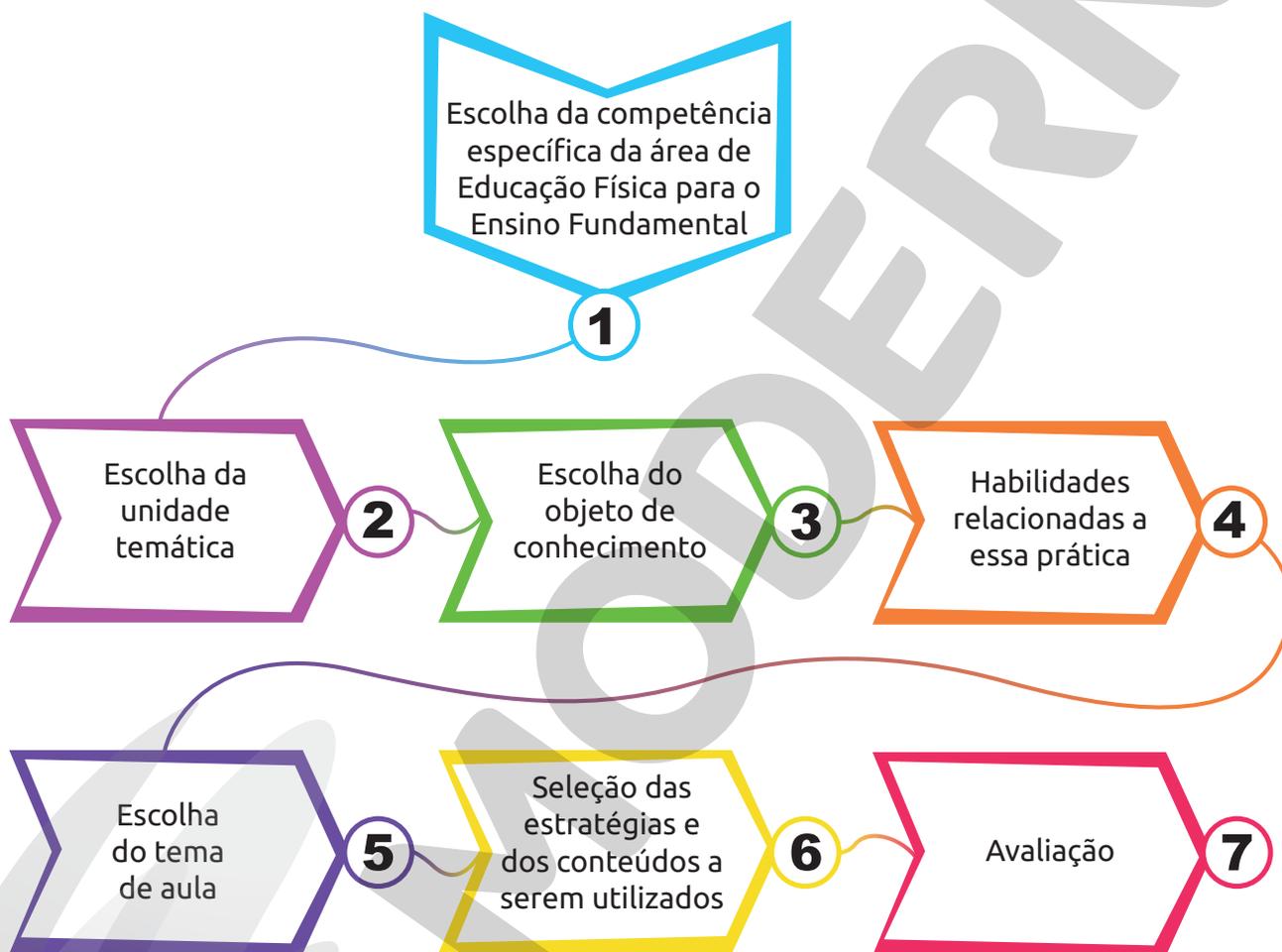


ILUSTRAÇÃO: BENTINHO

■ Processo do planejamento na estruturação da aula

1. Escolha da competência específica da área de Educação Física para o Ensino Fundamental – Elencar uma entre as dez competências disponíveis na BNCC.

Exemplo: Competência 7: Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.

2. Escolha da Unidade temática – Para 1º e 2º anos, são quatro possibilidades: Brincadeiras e jogos, Danças, Ginásticas e Esportes.

Exemplo: Danças.

3. Escolha do objeto de conhecimento – Em algumas unidades temáticas, há a sugestão de mais de um objeto de conhecimento, o que é o caso de Esportes. Sugere-se o trabalho com Esportes de marca e Esportes de precisão.

Exemplo: Danças do contexto comunitário e regional.

4. Habilidades relacionadas a essa prática – As habilidades são norteadoras das aprendizagens, segundo a BNCC.

Exemplos: (EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal. (EF12EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.

5. Escolher o tema de aula – Entre as inúmeras possibilidades abarcadas pelo objeto de conhecimento, escolher a prática corporal que deverá ser trabalhada durante as aulas.

Exemplo: Frevo.

6. Selecionar as estratégias e os conteúdos a serem utilizados – Nesse tópico, o professor de fato escolhe os conteúdos e a metodologia que usará para alcançar seus objetivos. O componente curricular Arte pode também ser contemplado neste momento.

Exemplo: Começar a aula confeccionando, em integração com Arte, uma sombrinha de frevo e, em seguida, perguntar aos estudantes se já conheciam ou tinham visto esse objeto e, assim, trabalhar em sala de aula com a possibilidade de os estudantes identificarem esse artefato cultural. Em seguida, você pode tocar uma música de frevo e pedir aos estudantes que dançam conforme sua ideia a respeito de como as pessoas dançam em seus contextos. Depois, você pode ensinar alguns movimentos básicos da dança e explicar o contexto de surgimento, tanto dos passos específicos quanto dos nomes (ferrolho, tesourinha, arrastão etc.). Por fim, os estudantes podem compartilhar os movimentos que aprenderam e os movimentos que inventaram, em uma partitura construída coletivamente.

7. Avaliação – Nessa etapa, você pode retomar o percurso escolhido e verificar como foi o desenvolvimento de competências e habilidades, a fim de avaliar o grau de aprendizagem dos estudantes. Além disso, por exemplo, ao trabalhar em sala de aula com a competência específica 7 da área de Educação Física, você pode verificar se os estudantes respeitam as práticas corporais de outras culturas, se eles demonstram interesse em saber sobre a prática corporal que fizeram e o quanto ela foi importante e agregou mais conhecimento a eles.

Exemplo: Os estudantes podem construir e brincar com um jogo da memória de diversas danças, incluindo o frevo, a fim de identificar essa manifestação da cultura corporal.

Tais escolhas devem levar em conta também os contextos específicos que você está inserido, incluindo, por exemplo, os materiais e suas quantidades disponíveis, o espaço usual na sua escola, o número de estudantes na sua turma, o número de aulas semanais, o tempo de aula. É importante extrapolar os espaços tradicionais de aula, construir os próprios materiais com os estudantes, envolvê-los em corresponsabilidade no engajamento das aulas. Igualmente importante é validar que a exploração das práticas corporais ocorre dentro e fora da escola, com a comunidade escolar, em que o apoio da direção e das famílias é condição para um trabalho cada vez mais amplo e rico.

Cidadão do Mundo

Apropriar-se da cidade em que vive e participar de eventos comemorativos que nela ocorrem faz parte da formação e integração cidadã de seus habitantes. O texto a seguir mostra um exemplo de como as práticas corporais podem ocorrer fora da escola e integrar a comunidade em um evento comemorativo, cidadão e inclusivo.

Prefeitura realiza inscrições para corrida em comemoração ao aniversário da cidade

A prefeitura de Santa Inês [MA], por meio do Departamento de Esportes da Educação está realizando inscrições para circuito de ciclismo e corrida rústica que acontecerá no dia 14 de março, uma das programações em comemoração ao aniversário de emancipação política do Município. As inscrições estão sendo realizadas até o dia 20 de fevereiro [de 2020] na Secretaria de Educação – Semed, localizada na Rua 7 de Setembro, Centro, no horário das 8 ao meio-dia e das 14h às 18h. Serão sete categorias na corrida rústica:

Categoria Kids – Masculino: dos 12 anos, ano-base 2008, a 15 anos, ano-base 2005.

Categoria Novos – Masculino: a partir dos 16 anos, exemplo: ano-base 2004 a nascidos até 1986.

Categoria Novos – Masculino: a partir dos 16 anos, exemplo: ano-base 2004 a nascidos até 1986.

Categoria Veteranos – Masculino: a partir dos 35 anos, exemplo: ano-base 1985.

Categoria Máster – Masculino: a partir de 45 anos, exemplo: ano-base 1975.

Categoria Kids – Feminino: dos 12 anos, ano-base 2008, a 15 anos, ano-base 2005.

Categoria Novos – Feminino: a partir dos 16 anos, exemplo: ano-base 1981.

Categoria Veteranos – Feminino: A partir dos 40 anos, exemplo: ano-base 1980.

Aqueles que residem em outros municípios podem fazer as inscrições pelo *e-mail*: santaines14demarco@gmail.com. A ficha de inscrição deve ser preenchida eletronicamente e assinada manualmente. Escanear e enviar com os documentos: RG, CPF e comprovante de residência para o e-mail citado.

A entrega dos kits de corrida acontecerá um dia antes do circuito (13/3), na Semed, ou, para quem residir fora, receberá uma hora antes dos circuitos. De acordo com a coordenação, a concentração do primeiro circuito-categoria novos e veteranos feminino, masculino e máster – acontecerá às 6h30, com largada às 7h, no dia 14 de março. A categoria kids masculino e feminino acontecerá às 7h40, todos com largada em frente ao prédio da Prefeitura Municipal de Santa Inês, na Av. Luiz Muniz, nº 1005, Centro.

Mais informações na Secretaria de Educação – Semed.

Fonte: SETOR de comunicação. Prefeitura realiza inscrições para corrida em comemoração ao aniversário da cidade. Portal da Prefeitura de Santa Inês, 5 fev. 2020.

Disponível em: <<https://santaines.ma.gov.br/prefeitura-realiza-inscricoes-para-corrída-em-comemoracao-ao-aniversario-da-cidade/>>. Acesso em: 12 maio 2021. (Adaptado.)



ROGÉRIO REIS/PULSAR/IMAGENS

Grupo de ciclistas pedalandando na avenida Atlântica, em Copacabana, na cidade do Rio de Janeiro (RJ), em 2021.

Para saber mais

- *300 dias de bicicleta: 22 mil km de emoções pelas Américas*, de Sven Schmid, tradução de Kristina Michahelles. Rio de Janeiro: Edições de Janeiro, 2016.

Aproveitando o tema de ciclismo em evento comemorativo da cidade, sugerimos a leitura desta obra.

Sven Schmid, obrigado a deixar o Brasil, parte de bicicleta em uma viagem de 300 dias pela América. Durante 10 meses, ele percorreu sozinho mais de 20.000 km da Argentina até o Canadá. O autor, em sua emocionante viagem pela América, nos convida a conhecer as surpreendentes e intrigantes histórias em sua trajetória rumo ao desconhecido. Experiências vividas, desafios, encontros inesquecíveis e inusitados, momentos de solidão, medo e gratidão são narrados na obra em tom peculiar pelo autor que vivenciou esta grande jornada de autoconhecimento e de desbravamento.



REPRODUÇÃO

Baseado no documento oficial da BNCC, esperamos que, ao final do processo, os estudantes possam ter vivenciado, discutido, se apropriado de diferentes práticas da cultura corporal. Que tenham acesso a experiências corporais diversas, profundas e ricas. Que possam concluir o Ensino Fundamental – Anos Iniciais, portanto, sabendo mais sobre si, respeitando o próprio corpo e o corpo do outro.



OKSANA SHUFFRYCH/SHUTTERSTOCK

Avaliação

A avaliação é um dos processos mais importantes de um planejamento, já que por meio dela é possível olhar novamente para o percurso para identificar em que aspectos ele foi efetivo e apontar possíveis lacunas. Vale ressaltar que o ato de avaliar está diretamente relacionado a ensinar e aprender, uma vez que essas são uma das principais funções da escola.



MBI/SHUTTERSTOCK

Apesar de a avaliação em Educação Física ter as suas especificidades, uma vez que esse componente curricular tem dinâmicas muito diferentes de outras disciplinas, ela não pode ser deixada de lado. Avaliar com qualidade durante o percurso permite relações de ensino-aprendizagem com mais qualidade.

A avaliação passa a ter finalidade de fornecer sobre o processo pedagógico informações que permitam aos agentes escolares decidir sobre as intervenções e redirecionamentos que se fizerem necessários em face do projeto educativo definido coletivamente e comprometido com a garantia da aprendizagem do aluno. Converte-se então em um instrumento referencial e de apoio às definições de natureza pedagógica, administrativa e estrutural que se concretiza por meio de relações partilhadas e cooperativas. (SOUSA, 1993, p. 46)

A avaliação formativa e diagnóstica

Pretende-se que, sobretudo neste ciclo de escolarização, a avaliação seja **formativa**. É importante que as práticas avaliativas façam parte do cotidiano escolar do professor e que estejam atreladas a seus objetivos. Assim, você pode, sempre que possível, rever se o que está avaliando de fato é o que se objetivou para o processo de ensino-aprendizagem.

A avaliação formativa possibilita aproximar-se de uma das principais funções da escola, conforme dito anteriormente: o ato de ensinar e o ato de aprender. Nessa perspectiva, o processo de avaliar possibilita ao professor coletar informações, a fim de aprimorar cada vez mais a aprendizagem dos estudantes e, assim, desenvolver melhores práticas para as aulas.

De caráter estritamente pedagógico, a avaliação formativa acontece durante todo o processo educativo. Ela fornece *feedbacks* constantes, para que adaptações possam ocorrer durante o percurso, e não ao final dele, apenas como aferição do que foi aprendido pontualmente.

Por isso, vale ressaltar que é importante que o processo seja avaliativo durante todo o ano escolar, a fim de evitar o distanciamento entre o que se ensina e o que se avalia, pois muitas vezes o professor planeja e organiza todo o processo didático-pedagógico e, no fim, a avaliação acaba não se relacionando com o plano que foi desenvolvido por ele em sala de aula.

Um exemplo disso seria neste caso: o professor ensina, sob uma perspectiva voltada para o treinamento esportivo, o conceito das regras do jogo de basquete e diz aos estudantes que eles não podem quicar a bola com as duas mãos nem andar segurando a bola com as duas mãos e, depois, indica na avaliação da prática esportiva as regras associadas à noção do que é permitido no jogo de basquete. Embora o foco seja aula de basquete, o raciocínio lógico é diferente entre o que foi realizado durante a aula e a avaliação.



RAWPIXEL.COM/SHUTTERSTOCK

Na avaliação formativa, as estratégias pedagógicas têm o intuito de promover avaliações mais objetivas e assertivas. Essa etapa avaliativa consiste na orientação e na formação do conhecimento por meio da retomada dos conteúdos abordados e da percepção dos professores e dos alunos sobre os progressos e as dificuldades no desenvolvimento do ensino. Esse processo requer uma avaliação pontual, um acompanhamento constante das atividades realizadas pelo aluno. Pesquisas, entrevistas, trabalhos em grupos e discussões em sala de aula podem ser algumas estratégias de avaliação formativa e avaliação dos próprios métodos de ensino.

A prática de avaliação formativa consta de alguns documentos oficiais, como a BNCC, que preconiza o desenvolvimento de dez competências gerais para serem desenvolvidas ao longo de toda a Educação Básica e, dessa forma, aponta também para a importância da mudança nos processos de avaliação de aprendizagem.

[...] construir e aplicar procedimentos de avaliação formativa de processo ou de resultado que levem em conta os contextos e as condições de aprendizagem, tomando tais registros como referências para melhorar o desempenho da escola, dos professores e dos alunos. (BRASIL, 2018, 17)

Quanto à **avaliação diagnóstica**, no início de um bloco de conteúdos, de um projeto ou de um novo tema, ela poderá ser realizada, para que você possa articular os saberes que os estudantes já detêm ou conquistaram com novas possibilidades de aprendizagem.

Um exemplo disso é, ao trabalhar a unidade temática Ginásticas, no objeto de conhecimento Ginástica Geral, cujo tema seja Rolamentos, você pode propor aos estudantes que mostrem para a turma todas as possibilidades de rolar que já conhecem. Dessa forma, você poderá, por exemplo, adequar seu planejamento articulando novos saberes com o que os estudantes já conhecem. Nenhuma turma é igual à outra; muitas vezes, o que funciona em um contexto não é o mesmo que funcionará em outro; portanto, uma avaliação diagnóstica é imprescindível ao processo educativo.



FERNANDO FAVORETTO/CRIAR IMAGEM

A avaliação diagnóstica é o momento de verificar os conhecimentos prévios e saberes dos alunos antes de começar a trabalhar um determinado conteúdo. Possibilita, como o nome diz, fazer um diagnóstico do estágio de conhecimentos e habilidades da turma de estudantes em um dado momento do processo de ensino-aprendizagem.

No quadro-cronograma da Introdução deste volume, sugerimos dois momentos de avaliação diagnóstica, sempre no começo de semestre, para que, antes de trabalhar com as unidades temáticas e as aulas planejadas, se possa dedicar um tempo a averiguar o que os estudantes já conhecem ou sabem fazer a respeito cada uma delas.

Observe o quadro:

Quadro com sugestão de avaliação diagnóstica

O que eu vou aprender?

Você pode propor, ao longo do ano, investigações sobre as unidades temáticas, a fim de estimular a curiosidade e o interesse dos alunos. Em seguida, para encaminhar a avaliação diagnóstica, reúna-os em roda, leia as perguntas a seguir em voz alta e peça que comentem oralmente as respostas. Registre as respostas da turma para que possa acompanhar e sistematizar melhor o aprendizado.

Os rolamentos na aula de Ginástica geral	Sim	Parcialmente	Não
Você sabe o que é rolamento?			
Consegue fazer um?			
Consegue fazer um rolamento diferente do anterior?			
Quais partes do corpo você movimenta ao fazer um rolamento?			

Se os objetivos da Educação Física não são aquisição de aptidão física, não faz sentido que as avaliações o sejam. Investigar se as aprendizagens das diferentes dimensões da Educação Física estão sendo construídas deve ser um norte a todo o processo pedagógico.

Nas atividades avaliativas, não só os saberes práticos devem ser considerados, mas também os contextos históricos e culturais, a dimensão socioafetiva, os princípios morais e cognitivos. Nossa perspectiva e objetivo é a formação integral dos estudantes.

Sugerimos neste Manual os roteiros de aulas e, neles, ao final de cada aula, sugerimos também uma atividade de avaliação. Lembrando que as possibilidades de instrumentos avaliativos são variadas e podem ser aplicadas por meio de registros de diferentes métodos (desenhos, colagens, fotografias e vídeos), fichas de observação, portfólios, autoavaliação e rodas de conversa.



Introdução

Os capítulos a seguir apresentam roteiros de aula e têm por objetivo auxiliar o professor na construção da sua prática pedagógica. Pensando nas características do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental – Anos Iniciais –, explicitadas ao longo dos capítulos anteriores, os roteiros de aula foram criados com base em sugestões de temas.

O objetivo dos roteiros é expor as crianças dessa faixa etária a um variado repertório de experiências corporais, potentes e mobilizadoras, que lhes motivem a conhecer-se nas mais variadas dimensões – motora, cognitiva e socioemocional e para que possam exercer, com autonomia, o respeito a si e ao outro através da multiplicidade de possibilidades que seus corpos são e do que produzem.

Para cada ano escolar, propusemos oito roteiros de aula, sendo dois deles referentes à cada uma das unidades temáticas, a saber: Brincadeiras e Jogos, Danças, Ginásticas e Esportes.

Sabemos, pois, da importância do movimentar-se nessa faixa etária. A brincadeira e a ludicidade são preponderantes para uma aprendizagem de corpo inteiro (DAOLIO, 2013, p. 37).

O homem, por meio do seu corpo, vai assimilando e se apropriando dos valores, normas e costumes sociais, num processo de incorporação (...). Diz-se correntemente que um indivíduo incorpora algum novo comportamento ao conjunto de seus atos, ou uma nova palavra no seu vocabulário, ou ainda, um novo conhecimento ao seu repertório cognitivo. Mais do que um aprendizado intelectual, o indivíduo adquire um conteúdo cultural, que se instala no seu corpo, no conjunto de suas expressões. Em outros termos, o homem aprende a cultura por meio do seu corpo.

Os objetivos pedagógicos dos roteiros de aula são:

- Desenvolver competências e habilidades de Educação Física por meio das unidades temáticas e objetos do conhecimento com base na BNCC;
- Desenvolver competências e habilidades integradas de Arte.

Para alcançar esses objetivos, cada roteiro apresenta os seguintes recursos ao professor:

1. Tema e processo pedagógico, onde estruturamos e sugerimos possíveis intervenções práticas para a elaboração da aula;
2. Proposta de avaliação, que pode ser diagnóstica ou formativa, a depender dos objetivos traçados para o percurso;
3. Sugestões de atividades de Arte, integradas às de Educação Física que foram apresentadas no roteiro de aula, ampliando ou aprofundando os conhecimentos e percepções sob o olhar desse componente.

Frisamos a total autonomia do professor em reelaborar as propostas de trabalho aqui descritos, de maneira a adaptá-los de acordo com os objetivos de trabalho, o contexto específico em que atua com seus estudantes, as características de cada turma, o espaço e materiais disponíveis, para um projeto curricular eficiente.

Observe a imagem.

AFRICA.STUDIO/SHUTTERSTOCK



Crianças brincando de amarelinha. Essa é uma brincadeira muito antiga que desenvolve, entre outras habilidades, a capacidade de respeitar regras e de esperar a vez, principalmente quando praticada com um grupo de colegas.

Conectando ideias

1. Você costuma trabalhar com a amarelinha em seu roteiro de aulas para a turma do 1º ano?
2. E com o salto em altura?
3. De que forma o componente Arte pode ser incorporado em seu planejamento?

Aproveite estas questões iniciais do capítulo para refletir sobre os roteiros de aula em sua prática pedagógica. A amarelinha será proposta neste capítulo como tema da unidade temática Brincadeiras e jogos; o salto em altura será proposto no trabalho com a unidade temática Esportes. Como uma obra de Linguagens, reflita também como o componente curricular Arte pode estar presente nas aulas de Educação Física. Neste capítulo, vamos propor algumas conexões entre Educação Física e Arte na seção “Misturando linguagens”.

Neste capítulo, o objetivo é exemplificar o trabalho com as unidades temáticas para o 1º ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

São ideias que você pode aplicar em sua prática pedagógica a fim de envolver seus alunos em um processo de ensino-aprendizagem que tenha relação com a realidade deles e seus interesses. Você pode adaptar as práticas aqui propostas de acordo com as especificidades de seu planejamento, de seu grupo de alunos e de sua realidade escolar.

Ao final de algumas aulas, na seção “Misturando linguagens”, há a possibilidade de correlacionar determinados saberes com Arte, pensando os dois componentes curriculares sob um viés interdisciplinar.

▶ Proposta de roteiros de aulas

Roteiro de aula 1

■ Unidade temática

Brincadeiras e jogos.

■ Objetos de conhecimento

Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.

■ Competência específica de Educação Física

1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.

■ Competência específica de Arte

4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.

■ Habilidades de Educação Física

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

■ Habilidades de Arte

(EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.

(EF15AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.

(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

(EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

■ Tema: Brincadeiras populares – amarelinha

Sendo os jogos e as brincadeiras manifestações da cultura corporal, é importante que as crianças possam experimentar e usufruir desse universo cultural, podendo reconhecer suas semelhanças e diferenças.

Para tal, a brincadeira popular amarelinha é conhecida e jogada de diferentes maneiras, ao levar em consideração o contexto cultural em que se encontra.

Antes de iniciar a aula de amarelinha com os estudantes, mostre a escultura do artista Ivan Cruz, que criou uma representação dessa brincadeira antiga e conhecida por nomes diferentes em várias regiões brasileiras.

Pulando amarelinha, escultura de bronze do artista Ivan Cruz. Essa escultura foi feita em 2001 e é a primeira da série do artista “Brincadeiras de criança”, em que esculpiu várias brincadeiras da infância, criando obras de aproximadamente 15 cm de altura. De acordo com Ivan Cruz, essas esculturas de bronze são pintadas com o verniz em escamas e dissolvido em álcool com pigmento.



IVAN CRUZ - COLEÇÃO PARTICULAR

■ Processo pedagógico

- Para estabelecer conexão com o conhecimento prévio dos estudantes, você pode dar início à aula perguntando a eles se já ouviram falar dessa brincadeira, ou mesmo já experimentaram brincar de amarelinha. Nesse sentido, é possível começar a aula a partir da amarelinha que eles já reconhecem.
- Você também pode apresentar aos estudantes outros nomes que essa brincadeira pode ter, dependendo do contexto cultural. Por exemplo: no Rio de Janeiro, ela é conhecida como **academia** ou **cademia**; no Rio Grande do Sul, **sapata**; na Bahia e no Pará, é conhecida como **macaca**.

- Diga aos estudantes que há outros modos de praticar a amarelinha. Neste momento, você pode apresentar diversos tipos de amarelinha, cada um com suas regras e seus objetivos. Por exemplo: a africana e a caracol, em que há variações tanto na disposição dos desenhos quanto nos materiais utilizados.
- Uma possibilidade estratégica é começar a vivenciar as amarelinhas, das mais simples às mais complexas, podendo iniciar com a tradicional, que é desenhada no chão com giz ou fita e os números estão dispostos diante da criança, facilitando o lançamento da pedrinha, sem que ela necessite de uma interação com outras crianças para desenvolver o jogo. Segue-se, assim, para variações de desenhos como a caracol e terminando com algumas mais complexas, como a africana, que demanda uma interação entre os estudantes para se desenvolver, podendo ser feita de duas ou mais maneiras, dependendo do número de quadrados produzidos.

Para saber mais

Diversidade na amarelinha africana. *Tempo junto*. Por Patricia Camargo, 24 jul. 2019. Disponível em: <<https://www.tempojunto.com/2019/07/24/diversidade-de-culturas-na-brincadeira-de-amarelinha-africana/>>. Acesso em: 11 maio 2021.

Explica as características da amarelinha africana com imagens que ilustram como se brinca. Apresenta também vídeos mostrando a interação entre duas pessoas que brincam de amarelinha africana.



ARQUIVO TEMPOJUNTO

Crianças brincam de amarelinha africana, em São Paulo (SP), 2019.

- Outra possibilidade estratégica: Proponha um circuito de amarelinha em pequenos grupos, com experimentação livre. De acordo com seu contexto de aula, você tem autonomia para escolher o método mais apropriado para a aula e para seu grupo de alunos.

■ Avaliação

Os estudantes, após vivenciarem diferentes possibilidades desse jogo, agora têm repertório e autonomia para criar as próprias amarelinhas. Com diferentes materiais, você pode propor a eles que, com base na criatividade e na imaginação, criem os próprios jogos de amarelinha. A criação do tipo de amarelinha pode ocorrer em dois níveis: o da experimentação (com a aplicação prática e a vivência do jogo em si) e o do registro artístico.

A diversidade de possibilidades que será criada pode ser um disparador para vivências em aulas subsequentes.

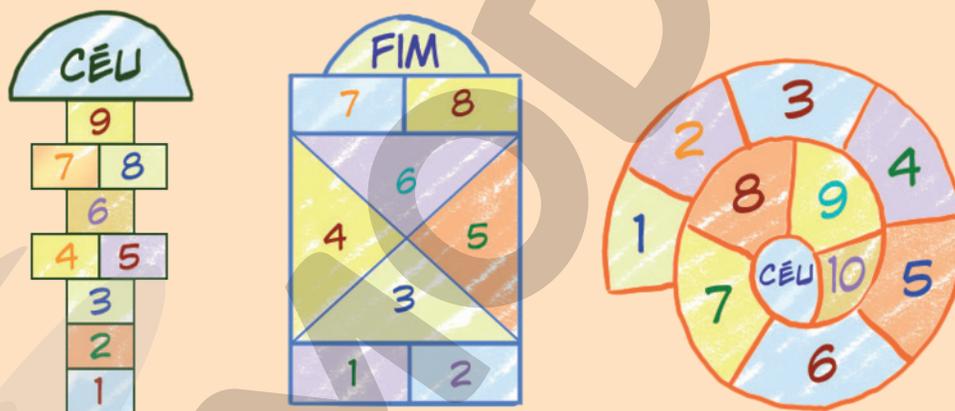
Lembrando que, nas atividades avaliativas, não só os saberes práticos devem ser considerados, mas também os contextos históricos e culturais e a dimensão socioafetiva, para atingir o objetivo de formação integral dos estudantes. As possibilidades de instrumentos avaliativos também são variadas e podem ser aplicadas por meio de registros de diferentes métodos (desenhos, colagens, fotografias e vídeos), fichas de observação, portfólios, autoavaliação e/ou rodas de conversa.

Misturando linguagens

Em integração com Arte, a criação de diferentes possibilidades de amarelinhas pode ser um portfólio rico para uma exposição na classe ou na escola.

Você pode pedir que esse registro seja feito com o uso diferentes materiais (tinta, colagens, giz de cera, lápis de cor, canetas hidrocor ou até mesmo grafite e folha sulfite). As próprias criações artísticas das amarelinhas, que antes foram item de avaliação, agora são produções culturais e dialogam com a perspectiva do estudante como protagonista da própria aprendizagem. Para aprofundar a vivência com esse jogo popular, é possível propor uma pintura permanente de variadas amarelinhas, dentre as abordadas nas aulas.

Desse modo, eles poderão ampliar a fruição desses jogos em outros momentos, ampliando seu envolvimento e tornando a aprendizagem ainda mais significativa.



Ainda em integração com o componente Arte, retome a escultura “Pulando Amarelinha”, do início deste roteiro de aula, e comente com os alunos sobre a vida e a obra do artista Ivan Cruz, que criou esculturas de bronze representando brincadeiras da infância. Para mais subsídios, leia o texto:

Pintando diversão: Ivan Cruz

Bola de gude, bambolê, amarelinha, aviãozinho de papel. Em seus quadros, o artista plástico Ivan Cruz pintou mais de 100 tipos de brincadeiras diferentes. E ele diz que já brincou de todas elas! “Se eu não brincar, não tenho como passar para os meus quadros a emoção e os movimentos que as brin-

cadeiras provocam no corpo da gente, então eu só pinto o que já brinquei”, conta o artista.

Mesmo depois de ter pintado mais de 600 quadros sobre o tema (que compõem o que ele chama de série “Brincadeiras de Criança”), Ivan não tem uma brincadeira preferida. Para ele, cada uma tem o seu próprio tempo. “No momento em que você está brincando, aquela é a melhor brincadeira do mundo”, aposta.

Ivan começou a produzir os quadros da série em 1990, alguns anos depois de ter decidido que não trabalharia mais como advogado e que se dedicaria somente à arte. Nessa época, ele tentava mudar o estilo de pintura que vinha adotando, que era mais abstrato, para um estilo mais figurativo, ou seja, que representasse objetos, pessoas e paisagens com mais realismo.

“Acabei ficando no meio do caminho, pois as formas que faço não são fechadas como nas pinturas figurativas. As crianças dos meus quadros não têm rostos, mãos e pés definidos”, explica. “Mas eu gostei e continuei desenhando assim”. Ele confessa também que acha que o autor tem que ser o primeiro a gostar do próprio desenho. Faz sentido, não é?

Ivan também adora usar cores vivas em seus quadros e pinta sempre o mesmo cenário. “Nos meus quadros, as ruas são de barro e as casas têm portas simples e telhados triangulares”, descreve. “São assim porque pinto as ruas de Vigário Geral, no subúrbio Rio de Janeiro, na época em que eu era criança e brincava por lá”. [...] Ivan deixa um recado: “Brinquem muito! E continuem brincando mesmo depois que se tornarem adultos...”

Pode deixar com a gente, Ivan!

Pintando diversão. *Ciência Hoje das Crianças*, 24 jan. 2013.
Disponível em: <<http://chc.org.br/pintando-diversao/>>. Acesso em: 11 jun. 2021.

Se achar pertinente, pergunte aos estudantes quais sensações a escultura de Ivan Cruz lhes transmite e o que acharam do conselho dado pelo artista: “Brinquem muito! E continuem brincando mesmo depois que se tornarem adultos ...”.

Roteiro de aula 2

■ Unidade temática

Esportes.

■ Objeto de conhecimento

Esportes de marca.

■ Competência específica de Educação Física

2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.

■ **Competência específica de Arte**

4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.

■ **Habilidade de Educação Física**

(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

■ **Habilidade de Arte**

(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

■ **Tema: Salto em altura**

Os esportes são manifestações culturais, em que as diversas formas de praticar variam dependendo da região e dos hábitos de determinada sociedade. O saltar é uma habilidade motora de locomoção importante para o ser humano e para a vida cotidiana que, relacionada ao contexto de jogos, pode ser organizada como uma modalidade do atletismo conhecida por salto em altura.

■ **Processo pedagógico**

- Para iniciar a aula, você deve fazer perguntas sobre os tipos de salto que os estudantes conhecem, se já realizaram algum deles e o nome que eles dão ao salto mencionado.
- Antes do início da aula, você vai espalhar alguns acessórios pela quadra, aleatoriamente. Após a conversa inicial, os estudantes deverão caminhar pela quadra livremente e, seguindo seu comando, eles devem realizar algum salto, da maneira que eles quiserem, usando os acessórios. Em um segundo momento, cada acessório está relacionado a um salto de determinada maneira (se for um uma corda, pular em um pé só; se for um brinquedo, saltar de olhos fechados, e assim por diante). Essa dinâmica poderá ser realizada com a turma realizando movimento de andar ou de correr.
- Para estafeta (atividades de desafios com os alunos organizados em grupos): Pendure pelo espaço da trave algumas fitas de tamanhos diferentes, identificadas por cores. Cada fita tem um valor correspondente. Organize a turma em quatro equipes; cada estudante de cada equipe deverá correr quando for a sua vez e saltar para tentar encostar em alguma fita, contabilizando o número correspondente de pontos. O jogo de estafeta termina quando todos os estudantes da coluna tiverem vivenciado a atividade. Você pode

promover algumas variações de estímulos no deslocamento até a trave ou na disposição das fitas, quanto à altura, aumentando ou diminuindo o nível de dificuldade e oferecendo diferentes possibilidades para a tomada de decisão.

■ Avaliação

Nesta aula, a proposição foi uma avaliação diagnóstica; no início do processo, você pôde aferir quais tipos de salto os estudantes já conhecem e como os nomearam. Nas aulas subsequentes, você poderá retomar alguns exercícios que dialoguem com o que foi falado por eles.

Misturando linguagens

Após a experimentação prática, os estudantes podem registrar seus saltos por meio de desenhos, comparando o próprio desenho com a altura de outros objetos dispostos na escola. “Você acha que saltou mais ou menos que a altura de uma cadeira? Você acha que saltou mais ou menos que a altura de um armário? Saltou mais ou menos que a

altura de um escorregador?” Pensar em escalas e fazer esse tipo de registro ajuda os estudantes a desenvolver e construir habilidades cognitivas acerca do espaço. Além de estabelecer conexão entre Educação Física e Arte, à medida que a linguagem do desenho será explorada.



ALBERTO DE STEFANO

Roteiro de aula 3

■ Unidade temática

Ginásticas.

■ Objetos de conhecimento

Ginástica geral.

■ Competência específica de Educação Física

6. Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.

■ **Competência específica de Arte**

2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.

■ **Habilidades de Educação Física**

(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.

(EF12EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.

■ **Habilidades de Arte**

(EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.

(EF15AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.

■ **Tema: Locomoção**

A locomoção é um meio de movimentação e, para a humanidade, a capacidade de se locomover, individualmente e em grupo, definiu as condições de sobrevivência dos diversos grupos sociais. Na contemporaneidade, a locomoção não define somente a capacidade de estar presente em diversos lugares, mas também possibilita vivenciar diferentes atividades e experiências. Essas experiências nos proporcionam vivenciar e se apropriar de diferentes lugares, sensações, emoções e até mesmo pensamentos.

■ **Processo pedagógico**

- No início da aula, converse com os estudantes sobre os diferentes tipos de locomoção que eles conhecem e dispare a seguinte questão norteadora: “Será que existem outras maneiras de se locomover que não seja andando ou correndo? Sem contar com os meios de transporte”.
- Os estudantes vão explorar pela quadra algumas formas de locomoção em diferentes apoios, começando com dois tipos de apoio. Assim que você der o comando, eles deverão se locomover com três apoios e, em seguida, com quatro apoios. Depois, vão se locomover em quatro apoios de costas. Os estudantes deverão descobrir por conta própria a melhor forma de se locomover, ou a forma com que se sintam mais confortáveis.

- Os estudantes realizarão um pega-pega simples em quadrupedia, podendo-se ter mais de um pegador e restringindo a área de jogo, se necessário.
- Depois de vivenciar o pega-pega, coloque diversos acessórios em um lado da quadra e lance um desafio para a turma, em que todos devem se locomover de diferentes formas (que não seja andando nem correndo) e levar os materiais para o outro lado da quadra. Tratando-se de acessórios grandes, os estudantes poderão ajudar uns aos outros, promovendo a cooperação entre eles para concluir o desafio.

■ Avaliação

Em uma roda de conversa, leve os estudantes a refletir sobre os diferentes modos de locomoção e quais as dificuldades e os benefícios que eles encontraram na realização. Depois, ajude-os a se organizar em pequenos grupos, para que cada grupo realize um tipo de locomoção, negociando entre os pares uma forma de se apresentar. Quando eles se decidirem qual a forma de se apresentar, oriente-os a fazer uma “pose” para que seja tirada uma foto desse grupo.



Misturando linguagens

Peça aos grupos que pesquisem e tragam fotos de animais que se locomovem de diferentes formas. Estimule-os a comparar o modo como se locomoveram com as formas de locomoção desses animais.

Com as fotos de cada grupo impressas ou expostas, proponha uma conversa sobre outros animais que se locomovem de forma parecida com as que escolheram, mobilizando o repertório e a imaginação dos estudantes (por exemplo: cobra para o grupo que rastejou, canguru/sapo para o grupo que saltou, entre outras opções). Em seguida, em integração com Arte, peça que desenhem e pintem esses animais, bem como analisem como se locomovem e quais são os benefícios desse tipo de locomoção para o modo de vida deles. Além de Arte, promova uma conexão com a área de Ciências.

Para integrar à área de Ciências, você pode explorar com os estudantes as ideias do texto a seguir:



MARCOS ANDRE/SHUTTERSTOCK

Gaivota (largura aproximada das asas: 1,5 m).



WILDLIFEWORLD/SHUTTERSTOCK

Rã da espécie *Pelophylax ridibundu* (comprimento aproximado: 14 cm).

Dúvida Animal: Como animais sem pernas e braços conseguem se mover?

A maioria dos animais consegue ir de um lugar para outro sem problemas. Há raras exceções, como as esponjas (que vivem no fundo do mar, não confunda com as esponjas da cozinha), que sempre estão fixas em um único lugar.

Dependendo da espécie, a locomoção pode acontecer pelo ar (como aves, insetos e morcegos), pela água (como peixes, tartarugas marinhas, baleias e golfinhos) e pela terra (como cavalos, leões, zebras, elefantes e lobos). Existem

até animais que se adaptaram muito bem para se locomover pelos galhos das árvores, como algumas espécies de macacos que quase não tocam o chão.

Mas e os animais que não têm braços e pernas? O primeiro bicho do tipo que nos vem à cabeça é a cobra. Ela não tem patas, mas possui uma musculatura de dar inveja. Basta contrair os músculos certos para conseguir rastejar por aí. Dependendo da espécie, ela também sabe nadar superbem com movimentos chamados de “serpentear”, que são ondulações do corpo, e até consegue subir nas árvores.

Outros bichos também se locomovem de forma parecida, como as minhocas. Já as lesmas usam uma tática superlegal: elas secretam uma gosma, chamada de muco, que ajuda o animal a deslizar por onde quiser. De um jeito ou de outro, a natureza sempre encontra uma saída.



MICHAEL & PATRICIA FOGDEY/
MINDEN PICTURES/FOTARENA

Cobra da espécie *Bitis peringueyi* (comprimento aproximado: 22 cm).



CHINAHEZYG/SHUTTERSTOCK

Lesma encontrada no norte da China (comprimento aproximado: 5 cm).

DOMENICHELLI, Guilherme. Dúvida Animal: Como animais sem pernas e braços conseguem se mover?. *Jornal Joca*. Disponível em: <<https://www.jornaljoca.com.br/duvida-animal-como-animais-sem-pernas-e-bracos-conseguem-se-mover/>>. Acesso em: 11 jun. 2021.

Pergunte aos alunos o que acharam mais interessante a respeito das ideias deste texto e da locomoção dos animais e relacione com o roteiro de aula de Educação Física.

E, para finalizar, apresente as obras de arte a seguir e convide os estudantes a perceber como os artistas representaram os bichos de maneiras diferentes.



DIREITO DE REPRODUÇÃO GENTILMENTE CEDIDO POR JOÃO CÂNDIDO PORTINARI/IMAGEM DO ACERVO DO PROJETO PORTINARI - COLEÇÃO PARTICULAR

Floresta, de Cândido Portinari, 1938. Óleo sobre tela, 180 × 145 cm.

Nessa obra de Cândido Portinari, pergunte aos alunos quais são os bichos que conseguem identificar. Talvez apontem facilmente a borboleta, a arara e o esquilo, que estão em primeiro plano. Veja se sabem nomear os cervos e as cutias que aparecem em vários planos.

Relacionando a obra ao texto que foi lido anteriormente, pergunte como cada um desses animais se locomovem e quais apresentam uma maneira semelhante de se locomover.

Estimule-os a perceber quais são as cores predominantes na imagem e quais são as sensações causadas por elas. Em seguida, poderá pedir que fechem os olhos e se imaginem caminhando nessa floresta. Quais sons será que ouviriam?



Xica, a gata e Jonas, o gato, de Leda Catunda, 1984. Acrílica sobre pêlo artificial, plástico e luzes. Coleção Gilberto Chateaubriand – MAM RJ.

Convide os estudantes a observar a obra de Leda Catunda. De que maneira ela representou os gatos? Pergunte se ela apresenta esses bichos da mesma maneira que os outros artistas representaram suas obras. Veja se apontam o fato de que a artista representa os gatos apenas por meio de partes do corpo como a cabeça e o rabo, utilizando materiais sólidos e que dão um aspecto tridimensional, e técnica diferente da pintura. Estimule-os a descrever os possíveis materiais utilizados e a imaginar se esses gatos são reais e como seria a sua história.

Proponha aos alunos que escolham a obra que mais gostaram, como referência e inspiração para que possam criar suas próprias obras e representem seu animal preferido. Eles poderão aplicar várias técnicas, como desenho, pintura, escultura, utilizando materiais disponíveis em casa ou recicláveis. Peça a todos que criem um título para a sua obra de arte, escrevendo o nome, a data e a técnica e os materiais utilizados.

Monte uma exposição com as obras de arte dos alunos. Ela pode ser virtual, com as imagens digitalizadas de cada obra, ou presencial na escola ou na comunidade.

Roteiro de aula 4

■ Unidade temática

Danças.

■ Objetos de conhecimento

Danças do contexto comunitário e regional.

■ Competência específica de Educação Física

7. Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.

■ **Competência específica de Arte**

9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.

■ **Habilidade de Educação Física**

(EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.

■ **Habilidades de Arte**

(EF15AR09) Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.

(EF15AR10) Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.

■ **Tema: Movimento e ritmo**

O movimento corporal tem grande importância no cotidiano, pois é uma maneira para nos comunicarmos, expressarmos e nos relacionarmos.

Movimentos guiados por um ritmo expressam sentimentos e possibilitam a apreciação. É muito importante que os estudantes possam realizar diferentes práticas corporais envolvendo ritmo e que tenham conhecimento de danças populares de diferentes regiões. A cultura é pluridimensional e é importante os estudantes reconhecerem que fazem parte dela.

■ **Processo pedagógico**

- No início da aula, traga questões sobre o movimento e quais são as possibilidades de movimento que o corpo tem.
- Em seguida, proponha que realizem alguns deslocamentos pela quadra, fazendo movimentos corporais de maneira livre e do modo como acharem melhor; mas o “comandante” do movimento deve ser determinada parte do corpo (exemplo: movimento que seja com o braço direito, movimento que seja com a barriga, entre outros).
- Na sequência, aumente o nível de dificuldade, propondo mais partes do corpo para serem movimentadas ao mesmo tempo (exemplo: cabeça e dedão do pé; cotovelos e ombros; língua e mãos).
- Na sequência, os estudantes vão realizar a mesma atividade, desta vez respondendo a um estímulo sonoro para movimentar uma parte específica do corpo, começando com um som e um movimento. Pode-se aumentar o nível de dificuldade, alterando a quantidade de estímulos sonoros e as partes do corpo que vão se movimentar (exemplo: quando o professor apitar uma vez, só pode mexer a perna; quando o professor bater uma palma, só pode mexer o braço).

- Em duplas ou trios, os estudantes escolhem uma parte do corpo para movimentar durante um trecho de música que você selecionará. Todos os grupos se apresentam simultaneamente.

■ Avaliação

Escolha algumas músicas rápidas e algumas lentas de forma a garantir diversos andamentos. Os estudantes deverão realizar um movimento com os braços quando o ritmo da música for lento e deverão realizar movimento com as pernas quando o ritmo for acelerado. Quando for tocada uma música que envolva os dois ritmos, eles deverão alternar o movimento se adequando ao ritmo tocado. Uma sugestão seria registrar essa prática em vídeo e assistir a ele com toda a turma. Em seguida, discuta com os estudantes as emoções que tiveram ao assistir ao vídeo deles dançando.

Misturando linguagens

Em integração com Arte, comente com os alunos que a dança e o movimento do corpo já foram retratados em muitas obras de arte, em letras de música e poemas. Veja, por exemplo, a obra de arte ao lado.

Pergunte aos alunos se já viram a dança e o movimento do corpo sendo expressados e retratados em obras de arte e letras de música. Aproveite o momento e diga que há bailarinos também, muitos deles conhecidos no mundo todo, desconstruindo a ideia de que balé é coisa de menina/mulher. É importante ressaltar que, nas aulas de Educação Física, a dança pode ser vista com certa resistência por alguns alunos e, até mesmo, por alguns professores. Há preconceitos do tipo: “dança é coisa de menina”. Comente que, para fazer dança na escola, não é necessário saber passos, coreografias ou já ter feito curso de dança fora da escola. A proposta de trabalhar a dança na escola é para mostrar também, entre outras coisas, que dança não é só uma coreografia montada com passos prontos. A dança é uma criação, na qual o corpo se movimenta ao ritmo da música e expressa sentimentos por meio do movimento. Isso pode ser feito por meninas e meninos.

Ainda em integração com Arte, os estudantes podem movimentar o corpo, dançar e se expressar por meio de cantiga de roda. A brincadeira musical “Linda rosa juvenil” é uma conhecida cantiga de roda. É um reconto e versão de “A Bela Adormecida”, em que as crianças podem cantar, encenar, dramatizar a história, movimentando-se e brincando com a letra da música.



MUSEU D'ORSAY, PARIS

Ballet, de Edgar Degas, 1876.
Pastel, 58,4 × 42 cm, Museu de Orsay, França.

Linda rosa juvenil

A linda rosa juvenil, juvenil, juvenil

A linda rosa juvenil, juvenil

Vivia alegre em seu lar, em seu lar, em seu lar

Vivia alegre em seu lar, em seu lar

E um dia veio uma bruxa má, muito má, muito má

Um dia veio uma bruxa má, muito má

Que adormeceu a rosa assim, bem assim, bem assim

Que adormeceu a rosa assim, bem assim

E o tempo passou a correr, a correr, a correr

E o tempo passou a correr, a correr

E o mato cresceu ao redor, ao redor, ao redor

E o mato cresceu ao redor, ao redor

E um dia veio um belo rei, belo rei, belo rei

E um dia veio um belo rei, belo rei

Que despertou a rosa assim, bem assim, bem assim

Que despertou a rosa assim, bem assim

Batemos palmas para os dois, para os dois, para os dois

Batemos palmas para os dois, para os dois.

Blog Caixinha Musical. Disponível em:

<<https://www.caixinhamusical.com.br/brincadeira-musical-a-linda-rosa-juvenil/>>. Acesso em: 10 jun. 2021.

- Para saber como cantar: Linda rosa juvenil. Baby Ballet. Tamiris Amaral. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CfL18_U8oUk>. Acesso em: 10 jun. 2021.

Para saber mais

- *Se essa rua fosse minha*, de Bel Linares, ilustrações de Alcy. Formato, 2019.

Sugerimos este livro para trabalhar com seus alunos, pois traz várias cantigas de roda, resultado de um longo trabalho de pesquisa e curadoria da autora. Ela descobriu versões originais antigas, mas que até hoje divertem as crianças. A obra ainda traz outra sugestão de brincadeira: os textos vêm com desenhos no lugar de algumas palavras, e você precisa adivinhar para completar o sentido da letra.





- CD *Cantigas de Roda*, de Palavra Cantada (Sandra Peres e Paulo Tatit), 1998.

A coletânea traz 17 canções para você estimular seus alunos a brincar e a dançar. Algumas delas: A canoa virou; Sapo Jururu; Alecrim; Hoje é domingo, entre outras.

Roteiro de aula 5

■ Unidade temática

Brincadeiras e jogos.

■ Objetos de conhecimento

Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.

■ Competência específica de Educação Física

1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.

■ Habilidades de Educação Física

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

■ Tema: Jogos de rua

Antigamente, as possibilidades de brincar se estendiam além dos muros da escola. Na contemporaneidade, os espaços públicos para lazer e os lugares de interação são cada vez mais escassos nas médias e grandes cidades. Será que o que era brincado antigamente nas ruas pode ser readaptado para a escola?

Infância

Aninha
pula amarelinha
Henrique
brinca de pique
Marília
de mãe e filha
Marcelo
é o rei do castelo

Mariazinha
sua rainha
Carola
brinca de bola
Renato
de gato e rato
João
de polícia e ladrão
Joaquim
anda de patins
Tieta
de bicicleta e
Janete
de patinete
Lucinha!
Eu estou sozinha.
Você quer brincar comigo?

MIRANDA, Sonia. *Pra boi dormir*. Rio de Janeiro: Record, 1999.

■ Processo pedagógico

- Leia o poema anterior para seus alunos antes de iniciar a aula. Depois, encaminhe a aula por meio de uma brincadeira popular, que pode ter outros nomes em muitos lugares do Brasil, conhecida como mãe da rua. Nessa brincadeira, os estudantes ficam dispostos de um lado da quadra e apenas um estudante se posiciona no centro dela. Assim que você der o comando, os estudantes atravessarão a quadra com o objetivo de não serem pegos pelo colega que se encontra no meio. Ao serem pegos, também viram pegador. O objetivo é conseguir atravessar a quadra sem ser pego pelos colegas.
- Em um segundo momento, a sugestão seria você deixar a atividade mais complexa com base em outros comandos (sonoros, visuais e táteis). Exemplos: Quando você levantar uma bandeira vermelha, os estudantes só poderão andar na brincadeira. Quando levantar uma bandeira branca, só poderão andar de costas. Quando ouvirem determinado som, os estudantes só poderão engatinhar. Você pode criar diversas alternativas, dependendo do grupo e dos materiais disponíveis.
- Por último, você pode conversar com os estudantes sobre quais seriam as dificuldades de brincar desse jogo em outros espaços, que não na escola.

■ Avaliação

Em uma roda de conversa, proponha um diálogo sobre aumentar o nível de dificuldade na realização das tarefas. Dessa maneira, os estudantes pensarão em possibilidades para o jogo, que deverão ser vivenciadas em outras aulas.



Crianças brincam de “Mãe da Rua”, em escola de Goiânia (GO), em 2017.

Roteiro de aula 6

■ Unidade temática

Esportes.

■ Objetos de conhecimento

Esportes de precisão.

■ Competência específica de Educação Física

2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.

■ Habilidade de Educação Física

(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

■ Tema: Arremesso ao alvo

O arremesso a determinado alvo é um objetivo comum a vários esportes. As crianças vão explorar essa habilidade, desenvolvendo estratégias para a resolução de problemas e priorizando o trabalho em grupo para atingir um objetivo em comum.

■ Processo pedagógico

- No início da aula, monte na parede um grande espaço de alvos (feitos com folhas sulfite e números variados), para que os estudantes possam escolher um dos alvos e arremessar bolas de diversos pesos e tamanhos. Essa atividade de exploração os auxiliará nas atividades subsequentes.
- Em seguida, converse com os estudantes sobre o que é um trabalho em grupo e o que é cooperação, avaliando o que eles sabem e o que eles têm de referência sobre o tema. Em seguida, ajude-os a se organizar em quatro

equipes. Cada equipe vai se posicionar no canto da quadra. No círculo central, estarão disponibilizados alguns objetos de diferentes tamanhos, formas, pesos e cores, por exemplo: cones, bolas e discos. Esses objetos estarão separados para cada time, na mesma quantidade.

- Cada equipe deverá arremessar os objetos que estão no meio da quadra em um alvo fixo determinado. Cada equipe terá seu alvo. Esse alvo pode ser um bambolê, um cesto, uma caixa. Os estudantes deverão ficar atrás de uma marcação predeterminada para efetuar o arremesso. A princípio, esse alvo ficará numa distância fácil para cumprirem a tarefa, mas o grau de complexidade deve aumentar.
- Num segundo momento, a distância de arremessar ao alvo vai aumentando a cada rodada, até que seja impossível conseguirem acertar o alvo, considerando a marcação determinada. Nessa hora, você pode explicar aos estudantes uma regra que poderá ajudá-los, ou seja, os estudantes poderão ajudar uns aos outros – como se dar as mãos, por exemplo –, podendo, assim, se aproximar do alvo. Dessa forma, leve-os a perceber que a cooperação foi fator fundamental para atingir um objetivo em comum.

Cidadão do Mundo

E, por falar em esportes de arremesso a determinado alvo e em cooperação, cite o exemplo do basquete e da cooperação que precisa haver entre os integrantes da equipe para atingir a meta de vencer a partida. Como em uma orquestra, cada integrante desempenha uma função, um papel, e, todos juntos, jogando em equipe, de acordo com as regras, buscam atingir o objetivo de acertar o arremesso.

Pautados também pela colaboração, os **jogos cooperativos** são outro exemplo de que o trabalho em equipe e a união de esforços auxiliam a atingir um objetivo comum. Sobre isso, leia:

Qual a importância dos jogos cooperativos

Os jogos cooperativos, assim como outras atividades relacionadas à **educação socioemocional**, estão pautados no aprendizado através de um desenvolvimento motor-lógico. Os princípios pedagógicos dos jogos cooperativos são de inclusão, coletividade, respeito mútuo e desenvolvimento integral.

Acima de tudo, os jogos cooperativos representam uma retomada de contato entre pessoa, natureza e espaço, explorando todos os sentidos e estimulando a afetividade. É uma das iniciativas da **educação biocêntrica**, forma de educar que está centrada na valorização da diversidade humana, da inteligência emocional, da criatividade e do movimento físico.

O uso dos jogos. *E-Docente*, 12 nov. 2019. Disponível em: <https://www.edocente.com.br/blog/escola/jogos-cooperativos-no-ensino/>. Acesso em: 10 maio 2021.

■ Avaliação

Antes do início deste bloco de aulas, você poderá construir os alvos iniciais com a própria turma e pendurar os materiais desenvolvidos por ela. Durante o processo, você poderá fotografar os estudantes quando fizerem os arremessos e depois compartilhar as imagens com eles. Em seguida, eles poderão dialogar sobre o que estavam sentindo/pensando/fazendo ao fazer o arremesso. Peça que registrem essas sensações.



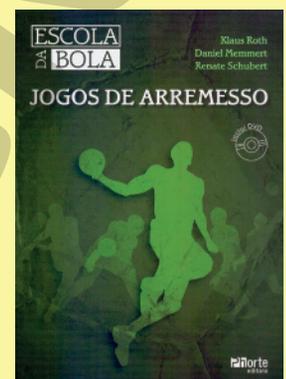
THOMAS KOCH/SHUTTERSTOCK

Crianças treinam arremesso de basquete. Istambul, Turquia, 2012.

Para saber mais

Escola da Bola. Jogos de arremesso, de Klaus Roth et al. São Paulo: Phorte, 2016.

Nessa obra, os autores demonstram que, no jogo livre, em experiências de movimentos de formas de jogar, as crianças adquirem competências táticas, de coordenação motora e habilidades técnicas básicas. O livro contém uma quantidade de jogos e exercícios que pode ser aplicada no ensino do esporte, seja na escola, seja em clubes.



REPRODUÇÃO

Midialogando

Você gosta de *games*? Os *games* podem estimular valores que são importantes para as práticas de jogos e esportes, como planejamento de ações, compreensão de regras, trabalho em equipe, cooperação, saber perder. Existem *games* que simulam esportes, o que pode ser interessante do ponto de vista da simulação antes de praticá-los. Eles também são capazes de estimular coordenação motora, atenção e até mesmo promover exercícios físicos, como naqueles jogos que permitem a realização de movimentos por meio de sensores ou de controles especiais. Os *games* já são considerados *e-sports*, com competições oficiais.

Dois boxeadores lutando na arena de boxe *on-line* de uma plataforma de *videogame* (*e-sport*).



PROSTOCKSTUDIO/SHUTTERSTOCK

Roteiro de aula 7

■ **Unidade temática**

Ginásticas.

■ **Objeto de conhecimento**

Ginástica geral.

■ **Competência específica da Educação Física**

6. Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.

■ **Competência específica de Arte**

1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.

■ **Habilidades de Educação Física**

(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.

(EF12EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.

■ **Habilidade de Arte**

(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

■ **Tema: Rolamentos**

Os rolamentos são habilidades básicas presentes em diversas práticas corporais, em que o deslocamento ocorre em diferentes planos. Ao serem vivenciados, possibilitam o enfrentamento de medos, a sensação de vertigem e a experimentação de novas possibilidades do movimentar-se.

■ **Processo pedagógico**

- Antes de tudo, para a execução dos rolamentos, você deve pensar sempre na segurança dos estudantes, provendo um ambiente favorável para a prática. O ideal é que eles possam explorar os rolamentos em uma superfície macia,

como um colchão especial para ginástica. Se não houver um espaço adequado para essa prática, você poderá fazer adaptações para promover e garantir a segurança e o bem-estar deles.

- No início da aula, mostre a eles um circuito, em que deverão passar por diversos obstáculos a partir de rolamentos (os que fazem parte do seu repertório corporal).
- Com o seu auxílio, eles deverão realizar o movimento de rolamento para a frente. Você pode aumentar a complexidade, pedindo que, depois do rolamento, os estudantes finalizem o movimento em pé, por exemplo.
- Nas turmas em que for possível, você poderá ensinar também o rolamento para trás e o rolamento em planos inclinados.

■ Avaliação

Cada estudante poderá pensar em uma sequência de ginástica em que haja pelo menos um rolamento. Em pequenos grupos, todos poderão se apresentar para a turma e fazer um registro artístico dessa apresentação.

Misturando linguagens

A turma, em conjunto, poderá escolher duas ou três músicas para que todos os estudantes possam se apresentar. Em grupos de três ou quatro estudantes, mas com partituras individuais, eles poderão apresentar uma dança/coreografia com movimentos da ginástica. Os estudantes poderão dividir as funções: um estudante poderá fotografar os colegas; outro será o responsável por iniciar e pausar a música; outro poderá organizar o palco. Assim, um pequeno festival poderá ser organizado no tempo de aula.

Depois, é preciso conversar com o grupo sobre todas as etapas dessa organização, os desafios e as observações decorrentes da atividade.



Crianças fazem coreografia com movimentos de ginástica.

Roteiro de aula 8

■ Unidade temática

Danças.

■ Objetos de conhecimento

Danças do contexto comunitário e regional.

■ Competência específica de Educação Física

1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.

■ Competência específica de Arte

4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.

■ Habilidade de Educação Física

(EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.

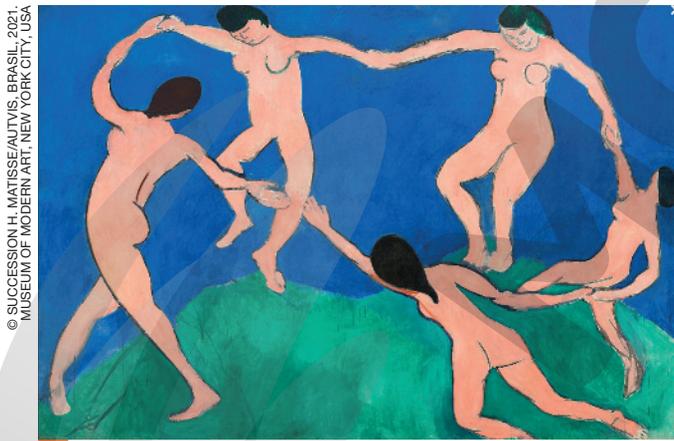
■ Habilidades de Arte

(EF15AR09) Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.

(EF15AR10) Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.

(EF15AR12) Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.

■ Tema: Propriedades da dança



© SUCCESSION H. MATISSE/ALTYVIS - BRASIL, 2021
MUSEUM OF MODERN ART, NEW YORK CITY, USA



© SUCCESSION H. MATISSE/ALTYVIS - BRASIL, 2021
MUSEU HERMITAGE, SÃO PETERSBURGO - RÚSSIA

A *Dança* é uma das obras mais importantes do pintor francês Henri Matisse (1869-1954). Duas versões dessa pintura foram produzidas por Matisse: a primeira, de 1909 (óleo sobre tela, 259,7 × 390,1 cm), que está no Museu de Arte Moderna, em Nova York, nos Estados Unidos, foi provavelmente um protótipo para a obra definitiva, de 1910 (óleo sobre tela, 260 x 391 cm), que está no Museu Hermitage, em São Petersburgo, na Rússia.

■ Processo pedagógico

- Peça aos estudantes que se movimentem livremente pela quadra, realizando qualquer movimento.

- Em seguida, peça que se movimentem de acordo com uma música que será tocada pelo professor. A música terá variações de ritmo, de andamento, de melodia e de altura. Quando a música parar, eles deverão fazer uma “estátua”.
- No comando da brincadeira, alterne os planos de movimento corporal (alto, médio ou baixo), estimulando a percepção corporal dos estudantes e a intencionalidade de seus movimentos.



- Em pequenos grupos, eles deverão apresentar uma dança livre, com uma música que escolherem. A única regra é que estabeleçam de antemão qual o plano escolhido e se os movimentos serão lentos ou rápidos.

■ Avaliação

As apresentações poderão ser gravadas em vídeo e depois apresentadas para toda a turma, sendo disparador para uma conversa sobre o processo do movimento na dança e suas implicações.

Misturando linguagens

■ Dançarina de origami

Forme uma roda com os alunos e crie uma dobradura da bailarina que “dança”, conforme se dobra ou se desdobra o papel.



Tutoriais de montagem disponíveis em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9W7mhXkUulM.40>>; <<https://www.youtube.com/watch?v=l6Ani0E2yWY&t=56s>>; <<https://www.youtube.com/watch?v=jKxPKsoM17g>>. Datas de acesso: 11 jun. 2021.

Cidadão do Mundo

Desafio incentiva pessoas a recriar obras de arte em casa

A proposta é recriar obras de arte com ao menos três itens encontrados em casa

Em tempos de isolamento social por causa do novo coronavírus, alguns museus, que estão fechados, lançaram um desafio para divertir quem está em casa. A proposta é recriar obras de arte com ao menos três itens encontrados em casa e postar a foto nas redes sociais. A ideia surgiu no perfil holandês [...] *Tussen Kunst & Quarantaine* (entre arte e quarentena, em tradução livre), criado em março especialmente para isso, e logo foi seguida pelos museus J. Paul Getty e Metropolitan Museum of Art, dos Estados Unidos, e Rijksmuseum, da Holanda, por exemplo.

As instituições incentivam as pessoas a consultar as obras no acervo digital e escolher uma pintura, escultura ou fotografia para reproduzir com itens do dia a dia. Assim, os participantes aprendem sobre arte enquanto se divertem tentando recriar as cenas. Confira algumas das obras mais criativas e se inspire para criar a sua!



A obra *Após o baile* (1895), de Ramon Casas i Carbó (óleo sobre tela) e sua releitura.

Passo a passo

Quer participar do desafio?

Confira as dicas a seguir [...] e mãos à obra!

1. Navegue por *sites* de museus de arte e escolha uma obra que chame a sua atenção.
2. Procure em casa o que você pode usar para recriá-la. São necessários ao menos três “itens”, por exemplo: você mesmo, sua família, seu animal de estimação, alimentos ou objetos como lápis, roupas e móveis.
3. Preste atenção ao fundo da obra, suas cores e luzes. Tente encontrar um canto parecido na casa para reproduzir o cenário.
4. É hora do clique! Peça a ajuda de alguém para tirar foto.



No desafio lançado pelos museus ao redor do mundo, a proposta foi desafiar as pessoas a recriarem suas obras de arte favoritas, usando objetos simples encontrados em suas casas de maneira criativa. Ao lado, a obra *O grito* (1910), de Edvard Munch (têmpera e óleo em papelão, 83,5 × 66 cm) e sua recriação.

Desafio incentiva pessoas a recriar obras de arte em casa. Jornal *Joca*, 15 maio 2020. Disponível em: <<https://www.jornaljoca.com.br/desafio-incentiva-pessoas-a-recriar-obras-de-arte-em-casa/>>. Acesso em: 11 jun. 2021.

Roteiros de aula para o 2º ano

Observe as imagens.



(1) Criança exercitando o arremesso. (2) Criança saltando em distância. O arremesso e o salto em distância são temas que podem ser explorados nas aulas de Educação Física, possibilitando aos estudantes desenvolver a coordenação motora, a força e a velocidade.

Conectando ideias

1. Você costuma trabalhar com arremesso em seu roteiro de aulas para a turma do 2º ano?
2. E com saltos em geral?
3. Que critérios você leva em consideração ao fazer o planejamento de suas aulas de Educação Física? O componente Arte costuma ser incorporado em seus roteiros de aula? De que maneira?

Este é um bom momento para refletir sobre os critérios envolvidos ao fazer o planejamento das aulas, definindo os objetos de conhecimento, as competências e as habilidades de Educação Física e de Arte que serão desenvolvidos. Aproveite estas questões iniciais do capítulo para refletir sobre os roteiros de aula em sua prática pedagógica. O arremesso com bola e o salto em distância serão propostos neste capítulo como temas da unidade temática Esportes. Como uma obra de Linguagens, reflita também como o componente curricular Arte pode estar presente nas aulas de Educação Física. Neste capítulo, vamos propor algumas conexões entre Educação Física e Arte na seção “Misturando linguagens”.

Neste capítulo, o objetivo é exemplificar o trabalho com as unidades temáticas para o 2º ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

São ideias práticas que você pode adaptar de acordo com as especificidades de seu planejamento, seu grupo de alunos e sua realidade escolar.

Ao final de algumas aulas, sugerimos, na seção “Misturando linguagens”, uma possibilidade de correlacionar determinados saberes com Arte, pensando os dois componentes sob um viés interdisciplinar.

Proposta de roteiros de aulas

Roteiro de aula 1

■ Unidade temática

Brincadeiras e jogos.

■ Objeto de conhecimento

Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.

■ Competência específica de Educação Física

8. Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.

■ Competência específica de Arte

4. Experimentar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.

■ Habilidade de Educação Física

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

■ Habilidade de Arte

(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

■ Tema: Brincadeiras de corda

A corda é um brinquedo popular e de procedência africana que habita a infância por várias gerações. Ela se mantém viva em nossa cultura por meio de brincadeiras possíveis de realizar ao usar esse objeto, pois é um material de fácil acesso e muita versatilidade, com diversas aplicações práticas.

■ Processo pedagógico

- A primeira parte da aula poderá ser oferecida em circuito de quatro estações:
 - 1ª estação: andar sobre cordas retas dispostas no chão.
 - 2ª estação: andar sobre cordas curvas dispostas no chão.
 - 3ª estação: com uma corda disposta em V, pular de um lado para o outro – nessa situação, alguns estudantes poderão escolher a parte do V onde a distância é menor, enquanto outros poderão escolher o desafio de pular nas partes em que os lados das cordas têm uma distância maior entre si.
 - 4ª estação: com a corda esticada e amarrada em cada lado a um cone, os estudantes deverão saltar como se estivessem transpondo barreiras. Veja a ilustração desta página.
- Em seguida, maneeje a corda, de modo que os estudantes deverão atravessar de um lado para o outro da quadra; ora correndo, ora parando no meio e tentando pular uma vez. Esse exercício pode ser bem explorado, sendo feito individualmente, depois em duplas, trios e até mesmo em grupos maiores.

■ Avaliação

Depois das vivências anteriores, você pode disponibilizar várias cordas e observar as maneiras como os estudantes exploram esse material e interagem com ele, servindo de avaliação diagnóstica para a continuidade desse bloco de conteúdo em aulas subsequentes.





Mostre artefatos e objetos artísticos feitos com outros materiais parecidos com corda – barbante, sisal, fibra natural. Peça aos estudantes que tragam de casa, se tiverem, objetos feitos com esses materiais e explore a textura, o tamanho, a largura, a espessura deles. Pesquise imagens de objetos feitos com esses materiais, de diversas localidades do país, e peça aos alunos que escolham um e o desenhem. Depois, peça que criem legendas-texto para esses objetos representados, de modo a explorar as características dos materiais de que são feitos e a compará-los com a corda. Leve-os a perceber que materiais parecidos (corda e sisal, por exemplo) adquirem funções diferentes, dependendo do contexto de uso. Essa é uma aprendizagem possível e interessante aos estudantes dessa faixa etária.

Outra possibilidade de explorar o componente Arte é mostrar obras cujo tema seja pular corda. Neste momento, pode-se utilizar a obra de Marta Diniz, por exemplo, para exemplificar a permanência das brincadeiras com corda ao longo do tempo. Você pode perguntar aos alunos: O que vocês estão vendo? Que brincadeira é essa? Vocês já brincaram disso? Se sim, como foi a experiência?

Em seguida, conte um pouco da vida e da obra de Djanira da Motta e Silva, outra artista que representou pessoas pulando corda em suas telas:

- Djanira da Motta e Silva

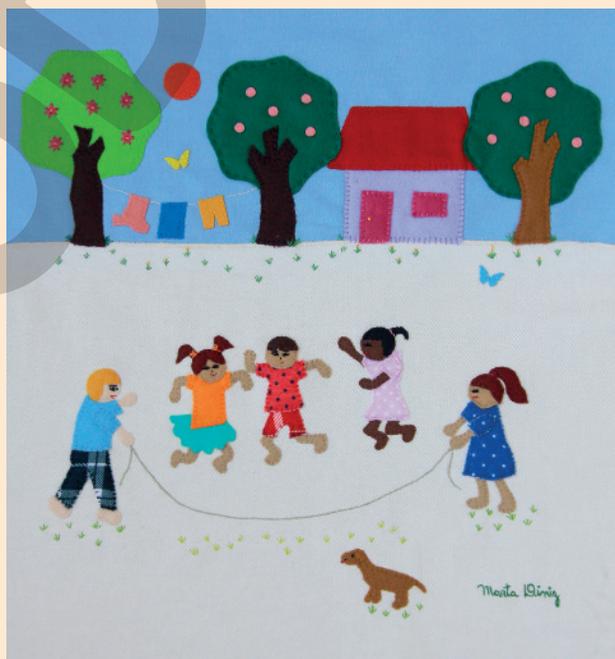
(1914, Avaré, SP – 1979, Rio de Janeiro, RJ)

Disponível em Catálogo das Artes: <<https://www.catalogodasartes.com.br/artista/Djanira%20da%20Motta%20e%20Silva>>. Acesso em: 21 jun. 2021.



FABIO COLOMBINI

O artesanato é um dos meios de subsistência em muitas comunidades do país. Na foto, cesto feito com sisal, em Fortaleza (CE), 2012.



GALERIA JACQUES ARDIES, SÃO PAULO

Pulando corda, de Marta Diniz. Ilustração bordada em tecido, 50 cm x 40 cm, Galeria Jacques Ardies, São Paulo (SP), 2018.

Roteiro de aula 2

■ Unidade temática

Esportes.

■ Objeto do conhecimento

Esportes de precisão.

■ Competência específica de Educação Física

2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.

■ Competência específica de Arte

8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.

■ Habilidade de Educação Física

(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

■ Habilidade de Arte

(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

■ Tema: Arremessos com bola

Em diversas práticas corporais, emprega-se a habilidade **arremesso** como meio para atingir determinado objetivo esportivo. O handebol é um bom exemplo disso. Desde cedo, é importante que as crianças possam explorar a maior quantidade de arremessos possível, com objetos diferentes, de diferentes tamanhos, pesos e texturas. A relação corpo e instrumento é um grande diferencial para o desenvolvimento motor e cognitivo.

Mesmo o arremesso sendo geralmente validado em fins esportivos, ele é um precursor para o trabalho de força e referência corpo/instrumento que pode ser utilizado em muitos movimentos do cotidiano. Neste roteiro de aula, os estudantes vão explorar formas de arremessar.

■ Processo pedagógico

- No início da aula, você disponibilizará diferentes objetos para explorar diferentes tipos de arremesso (objetos com diferentes tamanhos, texturas, cores e pesos).



Jogadoras de handebol durante jogo em campeonato nacional na Romênia, em 2020.

- Após essa exploração inicial, a turma será organizada em quatro grupos para a realização de um circuito. Em cada estação do circuito, haverá pelo menos três bolas diferentes para a execução das tarefas.
- Na primeira estação, faça marcações na parede, em diversas alturas, e os estudantes deverão arremessar a bola o mais alto possível, em direção a essas marcações na parede, tentando sempre superar o arremesso anterior.
- Na segunda estação, faça marcações no chão. Os estudantes arremessarão o mais longe possível, tentando superar as marcações feitas no chão.
- Na terceira estação, deixe um objeto pesado fixo no chão, a determinada distância dos estudantes. O objetivo é arremessar as bolas para que elas fiquem o mais perto possível desse objeto.
- Na quarta estação, amarre alguns bambolês no gol, e os estudantes deverão arremessar as bolas para que elas atravessem o espaço interno dos bambolês (quanto mais bambolês estiverem disponíveis, mais chance de sucesso do estudante na tarefa).

■ Avaliação

Ao final da aula, pergunte aos estudantes se conhecem algum esporte ou jogo que envolve a habilidade de arremessar. Peça que tragam, para a próxima aula, uma imagem ou figuras que representem tal esporte ou jogo. Com essas imagens a turma vai elaborar uma lista coletiva de usos para o arremesso.



Misturando linguagens

Nas aulas de Arte, os estudantes levarão as imagens pesquisadas durante as aulas de Educação Física e construirão um painel coletivo sobre arremessos, com as figuras pesquisadas, além de desenhos feitos e imagens da aula. Posteriormente, esse painel coletivo poderá ser apresentado à comunidade em uma exposição ou feira do conhecimento. Poderá também compor o portfólio processual do estudante.

Uma das imagens que podem ser exploradas neste momento é a do *Discóbolo*, a famosa estátua produzida pelo escultor grego Míron, que poderá compor o painel coletivo organizado pela turma. O *Discóbolo* de Míron foi escolhido, em reunião plenária do Conselho Federal de Educação Física, como símbolo da Educação Física, por representar a força, a vitalidade e o dinamismo característicos dessa profissão.



AZOOORPHOTO/ALAMY/FOTOAERENA

Discóbolo, c. 200-c. 300. Cópia reduzida em bronze, Coleção de Antiguidades do Estado da Baviera, Alemanha, 2018.

Roteiro de aula 3

■ Unidade temática

Ginásticas.

■ Objeto de conhecimento

Ginástica geral.

■ Competência específica de Educação Física

2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.

■ Competência específica de Arte

8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.

■ Habilidades de Educação Física

(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.

(EF12EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.

■ **Habilidade de Arte**

(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

■ **Tema: Equilíbrio**

Os movimentos corporais requerem equilíbrio, seja ele estático, seja dinâmico.

Diversas atividades físicas e do cotidiano necessitam de equilíbrio corporal. As crianças devem ser estimuladas, desde cedo, a trabalhar essa habilidade estabilizadora, e a ginástica, em razão de seus movimentos específicos, é uma prática que possibilita a vivência desses estímulos.

■ **Processo pedagógico**

- Você pode iniciar a aula com o pega-pega aviãozinho. Quando um estudante for pego, ele deverá fazer a pose de aviãozinho, equilibrando-se em uma perna só. Para ser salvo, outro estudante deve encostar em sua cabeça.
- Você deverá montar dois percursos na quadra, em que os obstáculos que os estudantes deverão passar são exercícios que trabalham o equilíbrio. A diferença entre os dois percursos é o nível de dificuldade para a execução. Sugestão de exercícios para os percursos:
 - 1. Percurso 1 (nível fácil):** Andar em cima de uma fita ou corda posicionada no chão (em todos os sentidos, de frente, de lado e de costas); equilibrar-se em uma perna só em uma superfície plana; saltar com os dois pés e cair com um pé só em apoio; saltar com os dois pés em uma sequência de bambolês dispostos no chão.
 - 2. Percurso 2 (nível difícil):** Andar em cima de uma trave/banco sueco ou algo similar, que esteja em um nível mais alto que o chão; equilibrar-se em uma perna só em superfícies irregulares; saltar com uma perna só em progressão (para a frente; lateralmente e para trás); saltar com os dois pés diagonalmente em uma sequência de bambolês dispostos no chão.
 - É importante você promover a oportunidade de o estudante começar no percurso 1 e, quando ele se sentir confortável e confiante, possa experimentar o percurso 2.
 - Para finalizar, os estudantes podem andar pelas linhas da quadra sobre “pés de lata”, brinquedo que pode ser construído em integração com o componente Arte.

Para saber mais

Pé de lata. Prefeitura de Goiânia. Coordenação Estadual de Implementação da BNCC no Estado de Goiás. Disponível em:

<https://sme.goiania.go.gov.br/conexoes/cola/ensino_fundamental/pe-de-lata/>. Acesso em: 13 maio 2021.

Traz o passo a passo sobre o modo de construir o pé de lata e um vídeo sobre possibilidades de brincar com ele.

Um dos benefícios do brinquedo “pé de lata” é nos fazer treinar o equilíbrio. Sugerimos a leitura de um texto que fala sobre a parte do corpo responsável pelo equilíbrio.

Como conseguimos manter o equilíbrio, de Paula Louredo Moraes. Mundo Educação.

Disponível em: <<https://mundoeducacao.uol.com.br/biologia/equilibrio.htm>>. Acesso em: 21 jun. 2021.



FERNANDO FAVORITTO/CRIFAR IMAGEM

Brincadeira de pé de lata, em São Paulo, 2016.

■ Avaliação

O principal objetivo neste roteiro de aula (de acordo também com a habilidade desenvolvida nele) é que os estudantes possam experimentar e fruir atividades de equilíbrio. A avaliação do professor nesse caso será feita por meio de observação e anotações referentes ao processo. Assim, terá dados para organizar novas etapas de aprendizagem no decorrer do percurso.

Misturando linguagens

O pé de lata é uma brincadeira que pode ser uma boa forma de mostrar como as gerações brincavam no passado. Ainda hoje o pé de lata pode ser brincado não só nas escolas, mas também em casa.

É uma brincadeira indicada a partir dos 3 anos. Ela estimula a coordenação motora e o equilíbrio e, para construir o brinquedo, incentiva a reciclagem e o reaproveitamento de materiais que seriam descartados.

O pé de lata pode ser customizado pelo estudante, que pode pintar as latas, colocar cordas e fitas, colar figuras, encapar com tecido etc.

Na hora de brincar e de montar o brinquedo, ajude seus alunos a fazer os furos na lata e amarrar as cordas. Ajude-os também a colocar os pés sobre as latas, de modo que fiquem bem equilibrados e, ao puxar as cordinhas, pressionando-as junto aos pés, consigam caminhar.

Roteiro de aula 4

■ Unidade temática

Danças.

■ Objeto de conhecimento

Danças do contexto comunitário e regional.

■ Competência específica de Educação Física

1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.

■ Competência específica de Arte

1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.

■ Habilidade de Educação Física

(EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.

■ Habilidades de Arte

(EF15AR09) Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.

(EF15AR15) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.

■ Tema: Corpo sonoro

O corpo humano é capaz de produzir inúmeros sons, inclusive por meio de diferentes partes do corpo, desde uma sonorização vocal até a percussão corporal. A exploração de possibilidades sonoras – que forma, assim, um ritmo com o próprio corpo – é uma estratégia para estabelecer relações entre Música e Dança.

■ Processo pedagógico

- No início da aula, converse com os estudantes sobre diferentes possibilidades que eles conhecem de sons produzidos pelo próprio corpo. Em uma roda de conversa, você pode demonstrar alguns desses sons, possibilitando um repertório possível, por exemplo: tipos de palmas, bater em

diferentes partes do corpo e observar que os sons são diferentes, como o som produzido numa batida na coxa e o produzido numa batida na barriga.

- Em pequenos grupos, os estudantes deverão criar uma sequência rítmica com alguns sons corporais que eles poderão escolher, com base no que foi vivenciado em roda anteriormente. Apenas quatro movimentos bastam.
- Após criarem uma sequência de quatro movimentos, deverão misturar os grupos e uns poderão ensinar aos outros seus repertórios de sons e movimentos.
- Para finalizar a aula, você poderá apresentar aos estudantes um vídeo dos Barbatuques, conversando sobre possíveis semelhanças e diferenças entre as produções feitas por eles e as produções que os grupos criaram.

■ Avaliação

Ao final da aula, os grupos que criaram a sequência rítmica poderão apresentar para os demais estudantes da escola, de outras salas, a sua partitura coletiva.

Para saber mais

- Barbatuques

No *site* oficial <<https://www.barbatuques.com.br/>> (acesso em: 6 ago. 2021), você pode pesquisar vídeos do grupo musical paulistano que aborda a música corporal por meio de algumas técnicas de percussão corporal e vocal.

Grupo Barbatuques mostrando técnicas de percussão corporal e vocal em estreia do *show Ayú*. São Paulo (SP), 2015.



BETO MENDONÇA/GRUPO BARBATUQUES

Roteiro de aula 5

■ Unidade temática

Brincadeiras e jogos.

■ Objeto de conhecimento

Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.

■ Competência específica da Educação Física

10. Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.

■ **Competência específica de Arte**

6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.

■ **Habilidade de Educação Física**

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

■ **Habilidades de Arte**

(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

■ **Tema: Construção de brinquedos**

A possibilidade de transformar materiais que poderiam ser descartados ou sem características fundamentalmente lúdicas nos ajuda a entender os brinquedos e as brincadeiras como produtos da cultura, desconstruindo valores empregados aos brinquedos pelo viés de mercado: nem todos precisam ser comprados, alguns podem ser construídos, criados.

■ **Processo pedagógico**

- Em conexão com as aulas de Educação Física e Arte, os estudantes serão expostos a diferentes materiais: jornais, caixas de papelão, tampinhas de garrafa, caixas de leite, cartelas de ovo, pedaços de tecidos, entre outros.
- Na primeira etapa, peça que explorem esses materiais livremente.
- Em seguida, forme uma roda de conversa e proponha a elaboração de uma lista de objetos que poderiam virar brinquedos.
- Os estudantes poderão, em pequenos grupos, construir alguns brinquedos anteriormente registrados na lista.
- Em seguida, forme circuito, em que os estudantes experimentarão os brinquedos construídos por eles e pelos demais grupos.
- Por último, encaminhe uma discussão sobre o valor dos brinquedos construídos.

■ **Avaliação**

Os estudantes deverão organizar uma exposição com os brinquedos construídos a partir dos materiais disponibilizados. Organize uma exposição de fotos dos brinquedos, com o “antes” e o “depois”, mostrando os materiais usados no começo de tudo e o produto final depois de confeccionado.

Misturando linguagens

Os brinquedos feitos com materiais recicláveis poderão ser customizados pelos estudantes, que podem encapá-los com tecido ou um tipo de papel especial, pintá-los, enfeitá-los com cordas, fitas, figuras, tecidos, botões e objetos diversos.

Na hora de brincar e de mostrar os brinquedos na exposição, oriente os alunos a explicar por que escolheram montar esse brinquedo e como o fizeram (descrever o passo a passo). Esse encaminhamento ajuda a desenvolver a expressão oral e o trabalho com organização e memória.



Cidadão do Mundo

Conheça no texto a seguir uma iniciativa que alia a construção de brinquedos reciclados de plástico a empregabilidade, sustentabilidade e revitalização de espaços públicos da cidade. Uma verdadeira aula de cidadania!

Projeto A Mágica da Reciclagem transforma plástico em brinquedos para praças

Praças públicas ganharão brinquedos reciclados de plástico [...]. O projeto Mágica da Reciclagem [...] também vai gerar emprego e renda para a cooperativa de catadores de Irajá, na Zona Norte [do Rio de Janeiro, RJ].

A iniciativa integra o Rio Novo Olhar, programa da Comlurb que revitaliza espaços públicos degradados, reunindo órgãos da Prefeitura e a iniciativa privada.

Nesta nova etapa, haverá uma campanha de conscientização para aumentar o recebimento de embalagens plásticas de produtos de limpeza (como amaciantes, sabão e alvejantes) e tampinhas de plástico (de refrigerantes, sucos e água). O material arrecadado será levado para a cooperativa de catadores, que fará a separação e comercializará os produtos. O plástico recolhido será transformado em brinquedos para praças públicas da cidade.

[...]



Área de parquinho em escola municipal construída com material reciclado, em Rosário Oeste (MT), 2018.

Paulo Manguiera, Presidente da Comlurb, está confiante com essa nova campanha.

– Com o aumento do recolhimento de materiais, vamos poder levar ainda mais mobiliários urbanos e brinquedos para áreas que precisam, além de ajudar mais famílias que dependem desses resíduos recicláveis. Mas tudo depende da colaboração e boa vontade da população. Então, vamos colaborar! – enfatizou.

A madeira plástica tem muitas vantagens sobre a natural, como durabilidade, impermeabilidade, resistência a pragas e baixa manutenção dos equipamentos instalados em ambientes abertos.

Fonte: Projeto A Mágica da Reciclagem transforma plástico em brinquedos para praças. *Rio Prefeitura*, 11 dez. 2019. Disponível em:

<<https://prefeitura.rio/cidade/projeto-a-magica-da-reciclagem-transforma-plastico-em-brinquedos-para-pracas/>>. Acesso em: 13 maio 2021.

Misturando linguagens

E por falar em brinquedos e brincadeiras, o poema “Pipa”, de José de Nicola, mostra as delícias desse brinquedo que pode ser construído pelos alunos. A sugestão é ler cada estrofe do poema, sem ler o título dele, e pedir à turma que tente descobrir qual é o brinquedo. Deixe para ler o título do poema ao final.

Pipa

Presa por um fio,
agita-se no ar:
dá pinote,
sacode o rabo,
pula cercas invisíveis

Por um instante para
imóvel no espaço
como águia
em busca da caça.

Cá embaixo,
o menino-âncora
sorri de felicidade
sem entender
que a pipa
se alimenta
de liberdade.

NICOLA, José de. *Alfabetário*. São Paulo: Moderna, 2002.

Fazer pipas pode ser uma brincadeira divertida, unindo a família toda. Considerando que a pipa pode ser difícil para uma criança do 2º ano montar, convide as famílias a comparecer à escola e passar um dia para construir e soltar pipa na escola. Junto com a família, as crianças podem divertir-se com essa brincadeira tão antiga, e os pais podem relembrar de seus momentos de infância.

Como fazer uma pipa

Voar é um sonho antigo do homem. Empinar pipas (ou papagaio, pandorga, quadrado, tapioca, cafifa, raia, maranhão — dependendo da região onde você mora) é a maneira mais fácil de realizá-lo. Que tal fazer uma com seu filho?

O que é preciso comprar:

- papel de seda de várias cores (no mínimo duas folhas);
- 2 varetas de bambu com 50 cm de comprimento e 3 mm de espessura;
- cola branca e tesoura;
- linha nº 10.

Passo a passo de como fazer:

1. Divida o papel ao meio. De uma das metades, faça um quadrado exato para o corpo da pipa. Com as sobras do papel, ou outro, faça tiras de 4 cm (largura) para as barbatanas, e cole-as.
2. Cole uma das varetas na diagonal do quadrado. Deixe três dedos de sobra na ponta da vareta que fica no meio das barbatanas. Será o lado inferior da pipa.
3. Enrole a linha em uma das duas pontas de uma segunda vareta, envergando a vareta para que se curve até ficar com o mesmo comprimento da diagonal da pipa. Prenda a linha na outra ponta e passe cola na vareta.
4. Grude o arco que a linha e a vareta formaram na folha de seda.
5. Faça dois pequenos furos no papel no ponto onde as varetas se cruzam. Passe uma linha de modo que ela atravesse o papel pelo cruzamento das varetas. Depois, dê um nó na parte da frente, mas não corte a linha.
6. Segurando a linha, estique-a para o lado até chegar a 4 dedos de distância do fim da vareta envergada. Agora, estique a linha para baixo até a ponta da outra vareta. Isto é só para fazer a medida, formando uma “barriga”.
7. Quando a linha chegar à parte de baixo da vareta, amarre-a com cuidado e corte. Essa linha presa é chamada de cabresto.
8. Amarre a linha para empinar. Para descobrir o lugar certo, segure a pipa pelo cabresto. Amarre um pouco acima do meio dele.
9. Com outro papel, corte tiras de 2 cm (largura) para fazer as rabiolas. Decida o tamanho delas, se curtas ou longas. Cole as tiras na parte de baixo e empine!

Como fazer uma pipa. Revista *Crescer*, 4 mar. 2013. Disponível em: <<https://revistacrescer.globo.com/Quintal/Facam-voce-mesmos/noticia/2013/03/como-fazer-uma-pipa.html>>. Acesso em: 21 jun. 2021.

Roteiro de aula 6

■ Unidade temática

Esportes.

■ Objetos do conhecimento

Esportes de marca.

■ Competência específica de Educação Física

2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.

■ Competência específica de Arte

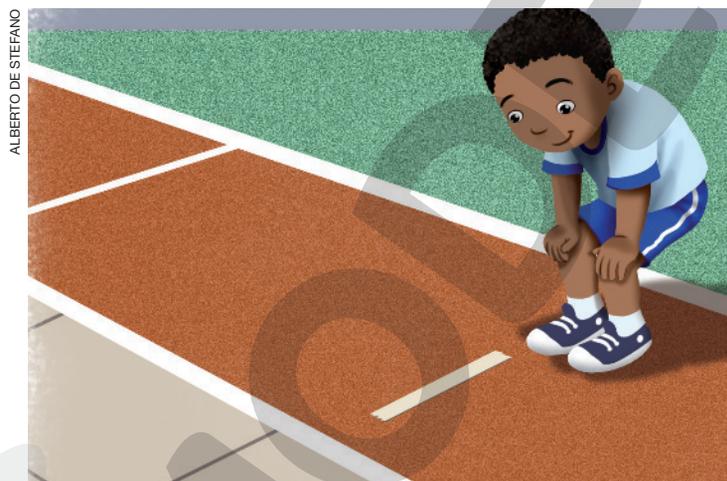
3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.

■ Habilidade de Educação Física

(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

■ Habilidade de Arte

(EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.



■ Tema: Salto em distância

O salto em distância é uma prova oficial do atletismo, mas o salto como forma de deslocamento horizontal é utilizado em diferentes práticas corporais. Pode ser aplicado em diversas atividades do cotidiano e deve ser experimentado durante a infância.

■ Processo pedagógico

- Solicite aos estudantes que relembrem quais tipos de salto eles conhecem. Em seguida, em um circuito lúdico, convide-os a saltar diferentes obstáculos (de um arco até outro; de um *step* até outro – você pode montar esse circuito com base nos materiais disponíveis).
- Em seguida, os estudantes vivenciarão um pega-pega na linha, em que quem for pego deve se transformar em uma pedra, na linha da quadra onde foi pego. Para fugir, os outros alunos devem descobrir um jeito de transpor esse obstáculo.

- Por último, proponha uma dinâmica em que cada estudante, depois de correr em velocidade, salte a partir de determinada marca. Sinalize com uma fita-crepe a distância que o estudante conseguiu saltar. É importante que ele possa ver, concretamente, o quanto conseguiu saltar.

■ Avaliação

Os estudantes deverão registrar, por meio de um desenho ou pela câmera do celular, o quanto e como eles próprios saltaram durante as aulas. Esses desenhos ou imagens poderão compor seu portfólio de atividades ou poderão ser expostos na sala de aula.

Misturando linguagens

Incentive os alunos a observar a HQ a seguir e tentar descobrir qual esporte ela quer retratar. Motive os alunos a explicar suas hipóteses. Pergunte, ainda, o que significam os números nas plaquinhas, para que percebam as notas recebidas pelo “atleta” Rex.



IVAN ZIGG

Um passeio pela história e pela ciência nas olimpíadas, do HQ do Rex, *Revista Ciência Hoje das Crianças*, edição nº 280 de julho de 2016.

Roteiro de aula 7

■ Unidade temática

Ginásticas.

■ Objeto de conhecimento

Ginástica geral.

■ Competência específica de Educação Física

2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.

■ Habilidades de Educação Física

(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.

(EF12EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.

■ Tema: Lateralidade

O trabalho de relação e interdependência de membros é um modo muito eficiente de trabalhar a lateralidade. O conhecimento de direita e esquerda é fundamental para o desenvolvimento do ser humano.



■ Processo pedagógico

- Você pode começar a aula com um jogo de “vivo ou morto”, mas também com comando para os lados.
- Em seguida, promova um pega-pega caranguejo, em que os estudantes só podem se locomover lateralmente.

- Depois, peça que apoiem no chão apenas um dos pés; depois o outro; depois o pé esquerdo e a mão direita, variando os comandos (pode ser com um apoio, dois apoios, três apoios e quatro apoios).

■ **Avaliação**

Os estudantes deverão fazer o registro da aula por meio de um desenho com a mão dominante. Em seguida, com a mão não dominante. Depois, deverão compartilhar suas impressões e dificuldades.

Roteiro de aula 8

■ **Unidade temática**

Danças.

■ **Objeto de conhecimento**

Danças do contexto comunitário e regional.

■ **Competência específica de Educação Física**

1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.

■ **Competência específica de Arte**

9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.

■ **Habilidade de Educação Física**

(EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.

■ **Habilidade de Arte**

(EF15AR09) Estabelecer relações entre as partes do corpo e estas com o todo corporal na construção do movimento dançado.

■ **Tema: Ritmo**

O ritmo é um valor presente em diversos âmbitos da nossa vida cotidiana. Quando dançamos ele está presente, mas também se apresenta na nossa fala, na forma como andamos, quando batemos uma bola, quando batemos palmas, quando corremos, quando fazemos atividades físicas e em outras atividades do dia a dia. Desenvolvemos essas ações em determinado ritmo. Além disso, nosso coração bate em um ritmo próprio, o que explicita a ideia de ritmo como fator da vida.



■ Processo pedagógico

- Você pode mostrar um exercício de coordenação motora e pedir aos estudantes que o realizem. Em seguida, apresente mais dois ou três exercícios, com um grau de dificuldade maior, para compor um desafio a ser superado pelos estudantes.
- Assim que eles experimentarem os movimentos, cada estudante deverá criar e praticar um exercício.
- Em roda, assim que um estudante praticar o seu exercício, todos batem palmas uma vez e o próximo estudante, da direita, deverá realizar o seu exercício. Assim, a atividade continua até todos terem a oportunidade de mostrar o que criaram.
- Para finalizar a aula, na mesma formação em círculo, peça a um estudante que quique uma bola no chão, passe-a para qualquer colega e em seguida bata palmas uma vez. O colega que recebeu a bola continua a dinâmica: quica a bola no chão, passa-a para qualquer outro colega do círculo e bate palmas uma vez. Cada aluno fará a atividade no próprio ritmo. Ela termina no tempo determinado pelo professor.

■ Avaliação

Os estudantes serão convidados a observar a natureza em diversos espaços da escola, para identificar situações nas quais o ritmo esteja presente (no bater de asas do passarinho, no latir do cachorro, nos passos do professor, no esvoaçar das folhas de uma árvore ao vento; no ritmo da chuva; no ritmo do dia). Depois, você deve conversar com os alunos sobre a presença do ritmo em diversas dimensões da nossa vida, incluindo a dimensão interna (o tempo interno, o amadurecimento diante dos acontecimentos e dos desafios da vida; o florescer para a vida; o retroceder em momentos necessários; o desenvolvimento psicológico e socioemocional de cada

indivíduo e dele em grupo etc.). Convide-os a observar os próprios batimentos cardíacos; se achar conveniente, meça os ritmos cardíacos de cada um; compare-os com o ritmo cardíaco após fazer um exercício físico, mostrando o ritmo cardíaco em cada situação (estando em repouso/estando em movimento).



Misturando linguagens

Retome a atividade da aula – de quicar a bola no chão, passá-la para o colega e bater palmas uma vez. Pergunte aos alunos quais foram as relações entre as partes do corpo para fazer esses movimentos. Depois, vá adicionando mais etapas de movimentos dançados a esse inicial; o objetivo é que a turma perceba as relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção dos movimentos dançados.

É possível registrar os movimentos que os alunos vão criar por meio de uma animação: com fotos, em diferentes movimentos, ou criando com massinha de modelar os movimentos realizados pelos alunos. Para montar as fotos em **sequência**, você utilizará um editor de vídeos e pronto: está feita uma apresentação em “stop-motion”.

Para saber mais

- Como fazer uma animação em “stop-motion” nas aulas de Arte, reportagem da *Nova Escola*, 25 out. 2011. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/3592/como-fazer-uma-animacao-em-stop-motion-nas-aulas-de-arte>>. Acesso em: 21 jun. 2021. Mostra o trabalho de alunos de uma escola pública do Rio de Janeiro (RJ), que gravaram uma animação para a música “Faroeste caboclo”, da banda Legião Urbana.



Conclusão

As atividades desenvolvidas ao longo do ano letivo devem mobilizar novas habilidades e competências e é preciso acompanhar a evolução desse trabalho. Esse acompanhamento torna-se possível por meio da avaliação formativa. Trata-se de um instrumento que deve permear todo o processo pedagógico, pois sua finalidade é justamente mapear de forma contínua e qualitativa os pontos fortes e os aspectos de aprendizagem que precisam de investimento, além de planejar ações coordenadas para mobilizar essas habilidades e competências, promovendo o aprendizado. O monitoramento contínuo desse processo oferece ao professor informações consistentes sobre a curva de aprendizado das crianças e da turma, tornando possível verificar a evolução do trabalho realizado e tomar decisões sobre os próximos passos.

Como descrito nas propostas de avaliação apresentadas ao final de cada roteiro de aula, as possibilidades de instrumentos avaliativos são variadas e podem ser aplicadas por meio de registros de diferentes métodos (textos, desenhos, colagens, fotografias e vídeos), fichas de observação, portfólios, autoavaliação e rodas de conversa. Algumas propostas, como desenhos ou registros feitos individualmente, podem focar na avaliação pessoal e outras, como a roda de conversa ou trabalhos em grupos, podem promover um aprendizado e avaliação coletivos. Um dos aspectos da avaliação formativa é sua natureza qualitativa; o próprio momento de avaliação, em grupo, por exemplo, pode proporcionar aprendizados para os estudantes, como ouvir o colega, respeitar opiniões diversas, mudar de opinião, dialogar para alcançar um consenso, falar em público, expressar suas ideias e opiniões, representando momentos fundamentais de aprendizado e construção de conhecimento.

A autoavaliação possibilita ao estudante exercitar a reflexão e a ser protagonista no processo de aperfeiçoar a aprendizagem e desenvolver o seu conhecimento. Portanto, é importante incentivá-los a participarem nas atividades e também na tomada de decisões, para que assumam o seu papel e responsabilidades, contribuindo para o seu desenvolvimento integral, inclusive das habilidades socioemocionais. Lembrando que, nas atividades avaliativas, não só os saberes práticos devem ser considerados, mas também os contextos históricos e culturais e a dimensão socioafetiva, para atingir o objetivo de formação integral dos estudantes.



Referências bibliográficas

ABREU, Martha; MATTOS, Hebe. Em torno das Diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana: uma conversa com historiadores. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, v. 21, n. 41, jan.-jun. 2008, p. 5-20.

Ao discutir conceitos como cultura afro-brasileira e identidade negra, este artigo gera uma reflexão sobre o aumento de documentos e políticas públicas de combate ao racismo, dialogando com professores e instâncias oficiais relacionadas à Educação sobre o oferecimento de subsídios para a implementação das “Diretrizes curriculares nacionais para o ensino das relações étnico-raciais e de história e cultura afro-brasileira e africana”, de 2004.

ADELSIN. *Barangandão arco-íris*. São Paulo: Editora Peirópolis, 2008.

Neste livro, o autor compila brinquedos populares e tradicionais de diversos estados do Brasil, com dicas de materiais acessíveis e métodos de construção pelas próprias crianças.

ARANTES, A. A. *O que é cultura popular*. São Paulo: Brasiliense, 1983.

O autor aborda a relação entre cultura popular e a cultura erudita, refletindo sobre suas intersecções na realidade brasileira.

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

Considerado importante referência para artistas, educadores e historiadores, o crítico e ensaísta italiano discorre sobre os desdobramentos da arte moderna partindo da premissa que a arte é fruto de seu momento histórico.

BARBE-GALL, Françoise. *Como falar de arte com as crianças*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

O livro propõe uma mediação acessível e significativa de obras de arte junto às crianças. Com linguagem simples e cotidiana, traz imagens de referência e possibilidades de interação direta com elas.

BARBOSA, Ana Mae. Arte-educação no Brasil. Realidade hoje e expectativas futuras. *Estudos Avançados*, v. 3, n. 7, p. 170-82, 1989.

Este artigo foi escrito em colaboração por autores internacionais e a brasileira Ana Mae Barbosa, referência no tema da arte-educação no país.

BARBOSA, Ana Mae (org.). *Inquietações e mudanças no ensino da arte*. São Paulo: Cortez, 2002.

O livro organizado por Ana Mae Barbosa reúne profissionais que dominam temas relacionados ao olhar da educação no ensino de Arte. Dessa forma, são discutidas as diversas mudanças que marcaram o ambiente escolar ao longo dos anos e são abordadas as questões acerca da formação dos professores e da aplicabilidade de diferentes metodologias em sala de aula.

BARNETT, Lisa. M. *et al.* Childhood motor skill proficiency as a predictor of adolescent physical activity. *Journal of Adolescent Health*, 44, 2009, 252-259.

O artigo trata da importância de adquirir proficiência em habilidades motoras na infância que vão repercutir na execução de atividades físicas na adolescência.

BRASIL. Lei n. 10.639, de 9 de janeiro de 2003. *DOU*, Brasília, DF, 10 jan. 2003. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm#:~:text=LEI%20No%2010.639%2C%20DE%209%20DE%20JANEIRO%20DE%202003.&text=Altera%20a%20Lei%20no,%22%2C%20e%20d%C3%A1%20outras%20provid%C3%AAs>. Acesso em: 3 maio 2021.

A lei altera a Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional e inclui no currículo oficial a obrigatoriedade da temática “História e cultura afro-brasileira”.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 3 maio 2021.

A BNCC é o documento do Ministério da Educação que define as aprendizagens essenciais (competências e habilidades) que todos os estudantes devem desenvolver em todas as etapas da Educação Básica.

BORTOLETO, M. A. C.; CARVALHO, G. A. Reflexões sobre o circo e a educação física. *Revista Corpoconsciência*, Santo André. São Paulo, n. 11, jan. 2003.

Este artigo apresenta uma breve discussão sobre a história do Circo e conceitos contemporâneos relacionados, como o Novo Circo ou o Circo do Homem. Além disso, traz discussões sobre os âmbitos de aplicação da atividade circense, recreativo, educativo e profissional e apresenta a relevância dessa prática como conteúdo da Educação Física.

CAVALCANTE, Meire. *Interdisciplinaridade: um avanço na educação*. Revista *Nova Escola*, n. 174, ago. 2004, p. 52-54.

A reportagem dá exemplos e dicas de como trabalhar relacionando disciplinas e ajuda a compreender que desenvolver atividades e projetos interdisciplinares contribui para inovar a realidade em sala de aula. Partindo de uma questão ou um problema motivador e envolvente, auxilia a ensinar conteúdos curriculares e a trabalhar cooperativamente para atingir os objetivos dos projetos e a resolução de problemas.

COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do ensino de Educação Física*. São Paulo: Cortez, 1992.

A obra trata de abordagens metodológicas para cada etapa do ensino escolar, bem como de estratégias para sistematizar o conhecimento e organizar as atividades escolares, levando em consideração as práticas avaliativas.

COLL, César; TEBEROSKY, Ana. *Aprendendo arte: conteúdos essenciais para o Ensino Fundamental*. São Paulo: Ática, 2000.

César Coll, professor de Psicologia e um dos consultores do Ministério da Educação no Brasil, e Ana Teberosky, referência em educação e doutora em Psicologia, apresentam uma obra baseada em importantes pesquisas na área educacional. Feito em colaboração com uma equipe de educadores, o livro aborda os conhecimentos de artes visuais, música, dança, teatro e outras formas artísticas que devem ser transmitidas aos alunos de Ensino Fundamental.

FAZENDA, I. *A integração e interdisciplinaridade no ensino brasileiro: efetividade ou ideologia*. 2. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

A interdisciplinaridade no ensino é um tema cada vez mais discutido por educadores, considerando-se sua terminologia, motivações e possibilidades. Ivana Fazenda é referência no campo da educação brasileira e traz em seu livro um convite para que professores inovem suas teorias e metodologias no cotidiano escolar. Em seis capítulos, a obra engloba pesquisas teóricas a respeito do valor, da aplicabilidade, dos obstáculos e das possibilidades de integração e interdisciplinaridade no processo de aprendizagem.

FERRAZ, M. H. C. T.; FUSARI, M. F. R. *Metodologia do ensino de Arte: fundamentos e proposições*. São Paulo: Cortez, 2009.

É um livro que tem como objetivo contribuir para a intermediação entre o professor de arte e seu aluno. Para os autores, o ensino da arte possibilita maior conscientização do sujeito sobre seu lugar no mundo, o que acarreta transformações na sociedade. Dessa forma, são apresentadas novas reflexões sobre as práticas educativas na escola e a aquisição

de conhecimento artístico e estético. O livro mostra ao professor como incentivar os alunos a explorar suas potencialidades e a lidar com problemas e frustrações por meio da arte.

FERRAZ, Oswaldo Luiz. *Educação Física escolar: conhecimento e especificidade, a questão da pré-escola*. Revista *Paulista de Educação Física*, São Paulo, suplemento 2, 1996.

Nesse artigo, o autor procurou refletir sobre a natureza do conhecimento da Educação Física ao definir as funções do componente curricular nos diferentes níveis de escolarização.

FREIRE, João Batista. *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física*. São Paulo: Scipione, 1994.

A obra enfatiza a importância de se estabelecer um elo entre o desenvolvimento tanto do corpo como da mente das crianças, além de apontar também que a escola deve cultivar o respeito entre esse elo.

GALLAHUE, David L. *Educação Física desenvolvimentista para todas as crianças*. São Paulo: Phorte, 2008.

Os autores abordam nessa obra os conceitos e as sugestões práticas para a aplicação prática da abordagem desenvolvimentista, com o estudo desse conhecimento direcionado para o crescimento das crianças e o seu desenvolvimento motor, respeitando a individualidade de cada estudante em seu processo de aprendizagem.

GALLAHUE, D. L.; OZMUN, J. C. *Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos*. São Paulo: Phorte, 2003.

A obra aborda as fases do desenvolvimento motor, com base nos aspectos biológicos, afetivos, cognitivos e comportamentais de cada fase, utilizando o método da Ampulheta Triangulada, que auxilia o leitor no entendimento do desenvolvimento motor em cada etapa da vida.

GOMBRICH, E. H. *A História da Arte*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1993.

Importante referência entre artistas e educadores, o autor apresenta, neste livro, o desenvolvimento da arte ao longo da história, bem como as relações com o contexto histórico e social de sua produção.

GUEDES, Dartagnan Pinto. *Educação para a saúde mediante programas de Educação Física Escolar*. *Motriz*, v. 5, n. 1, jun. 1999.

Disponível em: <<https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/6619>>. Acesso em: 15 maio 2021.

Nesse artigo, o autor discute a possibilidade de a Educação Física escolar ter seus conhecimentos atrelados à promoção da saúde.

HODGE, Susie. *Breve História da Arte*. São Paulo: Gustavo Gili, 2018.

Neste livro, a autora traça um panorama sucinto da história da arte classificando-a por Movimentos, Obras, Temas e Técnicas.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

O autor aborda o jogo desde produto e fruto de uma perspectiva histórica até outras noções, como linguagem, competição, direito, guerra e conhecimento. Ele contempla também as formas lúdicas que os jogos podem assumir.

LOUREIRO, Maristela; TATIT, Ana. *Festas e danças brasileiras*. São Paulo: Melhoramentos, 2016.

As autoras apresentam canções da cultura popular, contemplando uma grande variedade de festas e ritmos musicais presentes em todas as regiões brasileiras. A publicação acompanha um CD com as músicas gravadas e um DVD que explora as danças e os movimentos corporais que fazem parte das manifestações abordadas.

NEIRA, Marcos Garcia. *A reflexão e a prática do ensino: Educação Física*. São Paulo: Blucher, 2011.

O professor Marcos Garcia Neira é considerado um dos principais pesquisadores do currículo cultural da Educação Física no Brasil e seu livro apresenta uma ampla discussão desse componente curricular da área de Linguagens, tratando as manifestações corporais como artefatos culturais. O livro também discute as influências das teorias curriculares pós-críticas e as análises dos Estudos Culturais na construção desse currículo.

NEIRA, Marcos Garcia. O multiculturalismo crítico e suas contribuições para o currículo da Educação Física. *Temas em Educação Física Escolar*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, jan./jun. 2016, p. 3-29.

Esse artigo explica as principais correntes do multiculturalismo e sua relação com as políticas culturais e suas influências na prática pedagógica e no currículo da Educação Física.

NEIRA, Marcos Garcia; NUNES, Mario Luiz Ferrari. *Pedagogia da cultura corporal: crítica e alternativas*. São Paulo: Phorte, 2006.

A obra é voltada para os estudiosos da educação transformadora e aborda as vivências da pedagogia crítica da cultura corporal. Além disso, os autores enfatizam a importância da escola como um espaço que põe em prática o conhecimento e a ação transformadora.

NOBRE, Carlos A. Síntese da Importância da Interdisciplinaridade. In: PHILIPPI JR., Arlindo. *Interdisciplinaridade em Ciências Ambientais*. São Paulo: Signus Editora, 2000.

Carlos A. Nobre é engenheiro, professor e pesquisador do Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais e seu capítulo aborda a temática da interdisciplinaridade e os resultados para a sociedade, percorrendo sobre propostas para envolver diversos setores sociais em projetos interdisciplinares, superação de conflitos, dificuldades políticas e proposição de alternativas.

OSTROWER, F. *Criatividade e processos de criação*. São Paulo: Editora Vozes, 2014.

Neste livro, a autora aborda o potencial criativo existente em todos nós, refletindo sobre os processos de criação que se desenvolvem na relação entre intencionalidade do ser e a materialidade do mundo.

PIAGET, Jean. *A psicologia da inteligência*. São Paulo: Editora Vozes, 2013.

O livro reúne pontos fundamentais tratados nas aulas que Piaget ministrou em 1942 no *College de France*, em um momento de transição na Educação.

RÉ, A. H. N. *Crescimento, maturação e desenvolvimento na infância e adolescência: implicações para o esporte, motricidade*. FTCD/ CIDESD2011, v. 7, n. 3, p. 55-67.

O artigo aborda as relações entre o desenvolvimento biológico e a experiência ambiental no período da infância e da adolescência e os encadeamentos na aquisição de habilidades e capacidades motoras relacionadas ao esporte.

RODRIGUES, D. *A Educação Física perante a Educação Inclusiva: reflexões conceituais e metodológicas*. Maringá, v. 14, n. 1, 2003, p. 67-73.

O artigo trata da temática da Educação Física a partir de uma concepção inclusiva, o que modifica profundamente suas bases metodológicas historicamente construídas. Sugere modelos de formação e apoio que possibilitem um outro olhar por parte do professor em relação a uma Educação Física realmente para todos.

SCHAFER, Murray. *O ouvido pensante*. São Paulo: Editora da Unesp, 2012.

Este livro aborda uma concepção de som e de produção sonora ampla e didática, com exemplos para aplicação simples e significativa em sala de aula.

SILVA, Ana Márcia. Entre o corpo e as práticas corporais. Revista. *Arquivos em movimento*, Rio de Janeiro, Edição Especial, v. 10, n. 1, jan./jun. 2014.

Esse artigo científico problematiza concepções de corpo e de práticas corporais e seus possíveis desdobramentos nas práticas profissionais.

SO, Marcos Roberto; Betti, Mauro. Saber ou fazer? O ensino de lutas na educação física escolar. IV Colóquio de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana: as lutas no contexto da motricidade humana. São Carlos: Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana/UFSCar; 2009. p.540-53. Disponível em: <http://www.ufscar.br/~defmh/spqmh/pdf/2009/so_betti.pdf>. Acesso em: 18 jul. 2021.

O artigo afirma que a luta, como uma manifestação da cultura de movimento, não pode ser negada e tampouco exigir que os professores sejam especialistas em lutas ou artes marciais para poder ensinar seus elementos aos estudantes no âmbito da cultura.

SOUSA, Sandra Zákia Lian. Revisando a teoria da avaliação da aprendizagem. In: SOUZA, Clarilza Prado de (org.). *Avaliação do rendimento escolar*. 2. ed. Campinas: Papirus, 1993.

Nesse texto, a estudiosa aponta para a constante necessidade de estudo e da revisão da teoria da avaliação de ensino e aprendizagem ao avaliar o desenvolvimento e rendimento escolar dos estudantes.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

Este livro trata de questões fundamentais para a educação teatral, apresentando jogos e exercícios, bem como uma reflexão sobre o ensino teatral em diversas esferas.

TANI, Go *et al.* Educação Física escolar: fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista. São Paulo: EPU/Edusp, 1988. A obra tem como objetivo discutir o componente curricular Educação Física com base em teorias do desenvolvimento humano e trazer uma reflexão sob uma perspectiva de uma abordagem desenvolvimentista para as aulas da disciplina.

TUBINO, Manoel J. Gomes. *Esporte e cultura de paz*. Rio de Janeiro: Shape, 2006.

Manoel José Gomes Tubino é nascido no Rio Grande do Sul e ex-presidente mundial da Fédération Internationale d'Education Physique (FIEP). Atuou com destaque na área da política esportiva do Brasil e seu livro trata do esporte como um dinamizador da capacidade formativa alinhada aos valores da paz.

VALLE, Luciana de L. D. *Jogos, recreação e educação*. Curitiba: Fael, 2010.

Esse livro é uma boa referência sobre como a recreação pode agregar valores e tornar a educação uma forma divertida de interação.

VARGAS, A. (org.). *Aspectos jurídicos da intervenção profissional de Educação Física*. Rio de Janeiro: Confef, 2014.

A obra realizada em parceria com a OAB-RJ busca validar legalmente o ensino das lutas, artes marciais e esportes e modalidades de combate, assim como outras práticas de dança e ioga por Profissionais de Educação Física, sob a perspectiva do sistema Judiciário.

VYGOTSKY, L. S. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

Obra fundamental de Vygotsky, na qual ele discorre sobre a relação entre pensamento e linguagem no desenvolvimento humano, trazendo subsídios importantes na prática docência de crianças e jovens.

ZABALA, Antoni. *A prática educativa*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

Com base em uma perspectiva sobre o papel social da educação, o autor convida o leitor/ professor a analisar e refletir sobre sua própria prática, bem como seu planejamento a partir da interação com os estudantes.



MODERNA



MODERNA

ISBN 978-65-5779-990-1



9 786557 799901