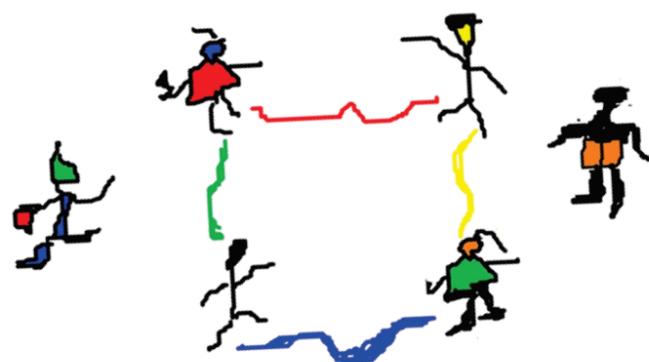


IVAN EDUARDO DE ABREU ARRUDA

Formado em Educação Física, Pós-Graduado em Administração Esportiva e em Gestão Educacional, Mestre em Educação pela PUC-Campinas na linha de Estudos em Avaliação. Implantou e atualmente coordena o curso de Educação Física da Fundação Universitária Vida Cristã (Licenciatura e Bacharelado). Foi presidente da Comissão Própria de Avaliação na mesma instituição. Possui experiência docente nas áreas de Gestão Educacional e Esportiva, Lazer, Futebol e Educação Física Escolar, e também, com Programas de Universidade da Terceira Idade. Coordenador institucional do PIBID/CAPES, por meio do Projeto do Laboratório de Atividades Lúdicas Africanas. Vencedor do Prêmio Petrobras de Esporte Educacional na categoria universidades. Ampla experiência em captação de projetos e recursos incentivados.

No campo das possibilidades interdisciplinares, o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência (PIBID) da Coordenação de Aperfeiçoamento do Ensino Superior (CAPES) ao atuar como uma política pública de formação inicial e continuada de professores permitiu a aproximação dos integrantes do *Laboratório de Atividades Lúdicas Africanas* com a realidade escolar do município de Pindamonhangaba-SP. Além disso, proporcionou a reflexão sobre o processo de construção das identidades docente, a instauração de uma postura crítica acerca do fazer educativo colaborativo, assim como, potencializou o interesse pela análise da complexidade do cotidiano educacional. Assim, esse livro traz em seu bojo o resultado de uma mudança significativa, em extensão e profundidade, nos princípios que orientam a formação de professores nos cursos de graduação em Educação Física e Pedagogia da Faculdade de Pindamonhangaba.

Fábio Pinto Gonçalves dos Reis



Vários Autores

LABORATÓRIO DE ATIVIDADES LÚDICAS AFRICANAS:

Contextos e Práticas na Formação Docente

ORGANIZADORES

Cristiano Marcelo Moura

Daniel Ribeiro

Ivan Eduardo de Abreu Arruda



LABORATÓRIO DE ATIVIDADES LÚDICAS AFRICANAS: Contextos e Práticas na Formação Docente

CRISTIANO MARCELO MOURA

Graduado em Educação Física pela Universidade de Taubaté. Possui Pós-Graduação em Bases Metodológicas e Fisiológicas do Treinamento Desportivo pela Escola Paulista de Medicina e Pós-Graduação em Educação Psicomotora pelo Instituto Brasileiro de Medicina de Reabilitação UNI-IBMR-RJ. Mestre em Linguística Aplicada pela Universidade de Taubaté. Professor da Faculdade de Pindamonhangaba FAPI-FUNVIC. Professor Coordenador de Área do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência PIBID-CAPES-FUNVIC. Professor Coordenador do Laboratório de Atividades Lúdicas da Fundação Universitária Vida Cristã. Ganhador do Prêmio Petrobras de Esporte Educacional na categoria universidades. Possui experiência em elaboração, captação e implantação de projetos incentivados.

DANIEL RIBEIRO

Possui mestrado em Educação Física pela Universidade Metodista de Piracicaba e especialização em Bases Fisiológicas e Metodológicas do Treinamento pela UNIFESP. Tem experiência na área de Educação Física, com ênfase em Fisiologia do Exercício, Treinamento Desportivo, Biologia dos Esportes, Metodologia do Ensino de Esportes, Biomecânica, Anatomia, Bioquímica e Exercício, Atividade Física e Cardiologia, Medidas e Avaliação, Cinesiologia, Biodinâmica, Aprendizagem e Controle Motor, Educação Física Escolar, Biologia Molecular, Histologia e Embriologia, Obesidade e Emagrecimento, Musculação. É professor da Fundação Universidade Vida Cristã, atuando no curso de licenciatura e bacharelado em Educação Física. Coordenador de área no PIBID pelo Laboratório de Atividades Lúdicas Africanas.



EDITORA E LIVRARIA CABRAL UNIVERSITÁRIA

Rua Alan Kardec, 274 - Terra Nova
CEP 12081-700 - Taubaté - SP
Telefone: (12) 3624-7641
www.editoracabral.com.br
e-mail: cabraledit@gmail.com
cabraledit@hotmail.com



DISTRIBUIÇÃO GRATUITA - VENDA NÃO AUTORIZADA

Laboratório de Atividades Lúdicas Africanas:

Contextos e Práticas na Formação Docente

ORGANIZADORES

Cristiano Marcelo Moura

Daniel Ribeiro

Ivan Eduardo de Abreu Arruda



EDITORA E LIVRARIA CABRAL UNIVERSITÁRIA
2018

Copyright ©



**EDITORA E LIVRARIA
CABRAL
UNIVERSITÁRIA**

TODOS OS DIREITOS SÃO RESERVADOS.

NENHUMA PARTE DESTA PUBLICAÇÃO
PODERÁ SER REPRODUZIDA, GUARDADA
EM BANCO DE DADOS OU TRANSMITIDA
POR QUAISQUER OUTROS MEIOS, SEJA
ELETRÔNICO, MECÂNICO, FOTOCÓPIA,
GRAVAÇÃO E OUTROS, SEM PRÉVIA
AUTORIZAÇÃO ESCRITA DO EDITOR.

Direção Geral

Mário Cabral de Vasconcellos

Editoração Eletrônica e Capa

Ederson Cruz

Revisão

Hilda Aparecida de Souza Melo Montemór

MOURA, Cristiano Marcelo; RIBEIRO, Daniel; ARRUDA, Ivan Eduardo de Abreu.
Laboratório de Atividades Lúdicas Africanas: Contextos e Práticas. Taubaté-SP: Editora
e Livraria Cabral Universitária, 2018.
182p.; 160 x 230mm

ISBN: 978-85-63167-99-6

CDD 370

Índice para catálogo sistemático:

1. Educação. 370.
2. Educação Física. 372.86

EDITORA E LIVRARIA CABRAL UNIVERSITÁRIA

Rua Alan Kardec, 274 - Terra Nova

CEP 12081-700 - Taubaté - SP

Telefone: (12) 3624-7641

www.editoracabral.com.br

e-mail: cabraledit@hotmail.com / cabraledit@gmail.com

AGRADECIMENTOS

À Deus,
fonte inesgotável de inspiração e superação.

Aos nossos familiares,
pelo carinho e paciência em todos os momentos.

À Faculdade de Pindamonhangaba,
pelo fiel e constante apoio.

À CAPES,
por acreditar no nosso projeto.

À Diretoria de Ensino Região Pindamonhangaba,
pelo imprescindível suporte na realização do programa.

Às supervisoras,
pelo compromisso e responsabilidade junto aos alunos.

Aos nossos alunos bolsistas,
pela dedicação e motivação que conduziram os trabalhos.

Aos amigos professores, Alessandra, Beto, Fábio e Hilda,
pela disponibilidade e envolvimento com esse desafio de formação docente.



PREFÁCIO

Fábio Pinto Gonçalves dos Reis

[...] que a importância de uma coisa não se mede com fita métrica nem com balanças nem barômetros etc. Que a importância de uma coisa há de ser medida pelo encantamento que a coisa produza em nós.

Manoel de Barros

Esse livro é um convite a pensar o cotidiano da escola como lugar de potência. Ele muito me mobilizou, afetou-me e encantou-me, principalmente, pelos enfrentamentos que assumiu. E não foram poucos! O primeiro deles diz respeito à problematização da concepção dicotômica que atravessa a experiência pedagógica de inúmeros professores especialistas (no caso, os de Educação Física) e generalistas (os Pedagogos). Nesse sentido, João Batista Freire corrobora para a compreensão de como isso se institui no ambiente educacional ao afirmar que *o quadro é a sala de aula e a quadra o ambiente da Educação Física. Entre ambos, historicamente, não há comunicação. O ensino que se dirige ao corpo pouco tem a ver com o ensino que se dirige ao espírito*. Em contrapartida, o mergulho nessa obra nos incita a refletir sobre a existência de mais pontes do que muros na zona fronteira do currículo escolar envolvendo essas duas áreas de conhecimento, na medida em que entrelaça projetos comuns a elas. Assim, interrogamos se é (im) possível viabilizar uma prática em que *o quadro* esteja mais presente *na quadra*? E *a quadra* mais disponível ao *quadro*? Consideramos o impossível como aquilo que ainda não aconteceu, do qual não detemos o saber e, conseqüentemente, o poder. É o enigmático, é o que nos escapa, é *devir*.

Nesse percurso de construção das ações colaborativas no contexto educativo há de se aprender a improvisar; uma arte dos encontros se faz a cada passo, criações contínuas serão exigidas em cada curva desse caminho. Não precisamos nos preocupar com a solidão, um devir acontece por expansão, contágio, ou seja, ele sempre encontra companhias em sua viagem. Como

nos inspira Regiane Trindade: *os processos de devir pedagógico encontram uma alegria enorme que retorna de sua própria efetuação. A potência desta expansão não quer capturar o outro! A liberdade começa a andar juntamente com a liberdade do outro! O caminho torna-se a casa do nômade, um caminho mais livre e com mais companhias!...* A solidariedade didática e a pesquisa colaborativa operante tanto nas práticas desenvolvidas no âmbito escolar quanto na escrita dessa produção intelectual, por várias mãos, são as primeiras iniciativas para desarmar as resistências em relação aos feudos disciplinares. Essa parceria intelectual que o livro evidencia configura a base para as ações interdisciplinares nas escolas participantes. A interdisciplinaridade é o momento de encontro entre sujeitos que habitam o território das disciplinas e que desejam alcançar além dele, ou seja, produzir e socializar saberes que façam sentido para a humanidade. Essa abordagem, portanto, é muito mais um ponto de partida do que de chegada, uma vez que não é dada antecipadamente por meio de regras preestabelecidas, fórmulas ou modelos fechados. Na realidade, ela é construída por várias “mãos” e, por isso mesmo, possui um tempo de investimento e uma dinâmica de pesquisa essencialmente diferentes das práticas disciplinares. Para que a interdisciplinaridade se concretize no ambiente escolarizado não se trata de eliminar as disciplinas e suas especificidades, mas significa situá-las em um contexto histórico-cultural e colocá-las de forma a comunicar-se entre si. Os textos que compõem esse livro sinalizam a intercomunicação entre as disciplinas/componentes, modificando significativamente suas fronteiras por meio de um diálogo possível e uma escuta sensível entre os sujeitos, pois a simples troca entre as organizações disciplinares não caracteriza o método e nem consolida uma proposta como interdisciplinar.

Nesse campo, o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência (PIBID) da Coordenação de Aperfeiçoamento do Ensino Superior (CAPES) ao atuar como uma política pública de formação inicial e continuada de professores permitiu a aproximação dos integrantes do *Laboratório de Atividades Lúdicas Africanas* com a realidade escolar do município de Pindamonhangaba-SP. Além disso, proporcionou a reflexão sobre o processo de construção das identidades

docentes, a instauração de uma postura crítica acerca do fazer educativo colaborativo, assim como, potencializou o interesse pela análise da complexidade do cotidiano educacional. Assim, esse livro traz em seu bojo o resultado de uma mudança significativa, em extensão e profundidade, nos princípios que orientam a formação de professores nos cursos de graduação em Educação Física e Pedagogia da Faculdade de Pindamonhangaba (FUNVIC). Pressupostos esses que se alinham ao segundo enfrentamento, no qual os autores assumiram quando optaram pela “coragem da verdade”, que para Michel Foucault, significa *uma grade de leitura da obra e da vida enquanto indissociáveis, aquilo que, simultaneamente, fundamenta a escrita de livros e a ação política. A saber, o problema do cruzamento, da aliança entre a teoria e a prática, entre o que se diz e o que se faz, entre a verdade e a vida. Algo mais do que uma nova invenção conceitual. Trata-se, segundo seus termos, de falar e escrever francamente em vez de persuadir, pela verdade em vez da mentira ou do silêncio, pelo risco de morte, em vez da vida e da segurança, pela crítica, em vez da bajulação, pelo dever moral, em vez de seus interesses e da apatia moral.* Para ele, o dizer e a escrita verdadeira é um dever, uma obrigação que visa tanto à transformação da subjetividade daquele que pronuncia o ato de verdade, quanto à mudança dos outros, que também devem ter coragem para ouvir e participar francamente do confronto. Assim, os textos que aqui estão entram na zona frontal de combate às pedagogias que buscam controlar os gestos corporais mais íntimos dos sujeitos, esquadrinhando as suas expressões mais singelas, elaborando uma cartografia da carne ao controlar suas funções, eficácias e intimidá-lo. Tendo como alvo o corpo humano, essas pedagogias não agem apenas para supliciá-lo, mutilá-lo ou reprimi-lo, mas agem também para aprimorá-lo, adestrá-lo. Essas tecnologias disciplinares são representadas pelas/nas ações pedagógicas realizadas na micropolítica do cotidiano.

Li cada parágrafo desse livro com lentes de aumento e o que pude enxergar por meio das tessituras pedagógicas desenvolvidas foi a constante hegemonia das poéticas dos brincares e jogares colocando as pedagogias dos corpos em suspeição. Para explicar melhor, preferi dividir as poéticas em “ludicidade-experiência”

e “ludicidade-resistência”. Em ambos os casos, compreendo a ludicidade como liberdade de expressão humana embebida de fantasia, desejo, sonho, inventividade, imaginário. Senti a sua presença, uma vez que ao confeccionarem máscaras, brinquedos, jogos, artefatos artísticos de origem africana e vivenciarem corporalmente a capoeira, a dança afro, as gincanas, aqueles sujeitos submersos puderam criar, representar, simbolizar, experimentar e reinterpretar ludicamente as diversidades dos corpos.

Com o excesso de informações e a velocidade do contemporâneo, a pobreza de experiências caracteriza o nosso mundo. Nunca se passaram tantas coisas, mas a experiência é cada vez mais rara no cotidiano escolar. Para Jorge Larossa, *a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca. A cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada nos acontece. Dir-se-ia que tudo o que se passa está organizado para que nada nos aconteça.* Mas, então, como fazer para que as pessoas sejam afetadas nos processos de ensino-aprendizagem? Como elas podem ser tocadas em relação ao objeto de conhecimento e investigação? A contextualização e a tematização das práticas corporais africanas desenvolvidas a partir da metodologia dos jogos/brincadeiras e que estão registradas nesse livro, permitem-nos afirmar que houve *afetação*. Para ser afetado é preciso diminuir o volume, o ritmo, a velocidade. É preciso que o tempo oportunize o mergulho vertical sobre as coisas, sobre a vida. Essa aventura arqueológica em África invadiu o território das sensibilidades e se potencializou.

Já a abordagem poética nomeada como “ludicidade-resistência” também produz sentido, pois compreendo resistência como a possibilidade de criar espaços de lutas e de agenciar a transformação em toda parte. Mariana Pimentel nos conduz a ampliação desse significado ao conceber *a resistência ao poder como uma prática de reexistência, isto é, de invenção de outros modos de existir e habitar este mundo que não aqueles impostos pelos dispositivos de poder.*

Nesse sentido, ao inserir e problematizar a temática étnico-racial na transversalidade dos projetos desenvolvidos, os autores dessa obra colocam o currículo escolar em disputa, reinventando-o. Marcos Garcia Neira chama atenção para a necessidade de *descolonizar o currículo*, uma vez que ao *ignorar os conhecimentos dos grupos que compõe uma parcela significativa da população, veicula-se a impressão que sua contínua condição desprivilegiada lhes é merecida. É de estranhar que no Brasil os currículos mais conhecidos apresentem sintomas gravíssimos de amnésia com respeito às práticas corporais africanas e indígenas.*

Ao me deliciar com a leitura dos capítulos finais, fiquei convicto de que esse grupo de professores de Educação Física e Pedagogos exerceram a *justiça curricular* pelo fato de terem valorizado o patrimônio cultural africano tradicionalmente silenciado, subalternizado e excluído da escola. Esse grupo de *pibidianos*, liderados pelos professores e amigos Cristiano, Daniel e Ivan, articulou os conceitos de descolonização e justiça, possibilitando não somente o acesso de crianças e jovens aos conhecimentos e práticas sociais das populações negras africanas, como também das suas histórias de luta, valorizando e reconhecendo as múltiplas identidades da nossa população. Penso que essa tessitura (o que foi tecido junto, de forma entremeada) é um desafio que transcende a experiência singular desse livro. A honestidade do enfrentamento aqui presente também nos convoca a sermos comprometidos com a mudança; será que teremos essa coragem?

Universidade Federal de Lavras
Outubro de 2017

NÚCLEO EDITORIAL

As ações do grupo pedagógico foram muito além de ajudar a planejar simplesmente as atividades que foram aplicadas nas escolas. Destacamos que o grupo trabalhou de forma integrada para viabilizar estratégias pedagógicas buscando atender aos objetivos do projeto, levando em consideração a realidade de cada escola.

Por esse motivo, estreitamos reuniões e discussões em parceria com o núcleo pedagógico, com os coordenadores, com os supervisores e com os bolsistas ampliando os debates pedagógicos, mapeando as ações didáticas elaboradas pela equipe, documentando os registros fotográficos, depoimentos dos escolares e também dos bolsistas de formação docente, dentro de suas práxis com as atividades lúdicas africanas e jogos não convencionais aplicados.

No campo didático, destacamos que a proposta do laboratório revelou a importância do ensino problematizado. Algo que observamos nas produções dos educandos no cotidiano dos trabalhos desenvolvidos com a mediação de pibidianos e supervisores nas construções de aprendizagem da cultura corporal africana.

O núcleo pedagógico participou efetivamente na elaboração de documentos essenciais para prestação de contas junto a CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) e elaboração de documentos que viabilizaram esse livro, trabalho que nasce fruto das experiências provocadas e vivenciadas nas escolas selecionadas.

Cristiano Marcelo Moura

Marcele Oliveira Pil dos Santos

Maria do Carmo Silva de Camargo

Monique Evelin de Souza

Rosa Maria Gafaldi Peres

Thais Gama da Silva

Thais Rodrigues da Silva Oliveira

BOLSISTAS/PESQUISADORES
CAPES/PIBID – FAPI/FUNVIC/LALA

Ivan Eduardo de Abreu Arruda: Coordenador Institucional

Cristiano Marcelo Moura: Coordenador de área

Daniel Ribeiro: Coordenador de área

Roberto Rocha Costa: Professor colaborador

Edna Alves Reino: Supervisora da escola E. E. Professor Antônio
Aparecido Falcão.

Francisco Alexandre Galvão Motta: Supervisor da escola E. E. Professora
Ivone Nogueira

Maura Prado Vieira: Supervisora da escola E. E. Monsenhor João José
de Azevedo.

Patrícia Alves de Oliveira Vargas: Supervisora da escola E. E. Professora
Gabriella Monteiro de Athayde Marcondes.

Tatiana Regiane Milena Duarte Meirelles Cuba: Supervisora da escola
E. E. Professor Pedro Silva.

Bolsistas de Iniciação:

AGATHA CRISTINA DIAS

ALEXSANDER DURAN SILVA

ALINE GISLENE DE JESUS SILVA

ALYFER VINICIUS DOS SANTOS CONCEICAO

AMANDA DE PAULA COSTA ALVES

AMANDA SILVA DA CRUZ

ANA PAULA E SILVA TEIXEIRA

ANA STELA CALTABIANO ALLEGRETTI

ANDREIA DIAS DA SILVA GAMBI

ANDRESSA REGINA DOS SANTOS GONCALVES

ANNA CAROLINA PEREIRA JOANA
BRUNA DE OLIVEIRA SILVA
CAMILA SILVA QUINTINO
CINTIA RAMOS DE GOIS
DAIANE ALMEIDA DE LIMA
DANIELLE SCARIOTTE COGO GREGGIO
EVERTON PAZ PEREIRA DA SILVA
FELIPE RIBEIRO DE JESUS BUENO
FLAVIO SANTOS DO CARMO
FRANCIELE FUENTES SANTOS
GABRIELA PEREIRA DE BRITO
GIOVANNI CARVALHO BILLA
GISELA ESMERALDA DA SILVA HEINDL
GRAZIELE TEBERGA MOREIRA
GUILHERME FERREIRA DO NASCIMENTO SANTOS
HELEN NATASHA FARIA SANTOS
HENRIQUE ALESSANDRO APARECIDO CABRAL
ISABELA SILVA LAITER
JEFFERSON APARECIDO MARCONDES MARTINS
JOAO ALFREDO DE LIMA ISABEL
JOSE LUCAS PULCINO GOMES
LINEKER LUIS LUCA VICENTE
LUAN ANDRÉ DE OLIVEIRA
LUCAS ANDRE DE OLIVEIRA
LUCAS AUGUSTO SCREPANTI DE ANDRADE
LUCAS DE ALMEIDA SILVA
LUCIANA LOPES CAPI NARDY
LUZIENE FELICIANO PEREIRA
MARCELE OLIVEIRA PIL DOS SANTOS
MARCIA VIANNA LEONEL DOS SANTOS
MARIA CLARA SILVA TORRES
MARIA DO CARMO SILVA DE CAMARGO

MARIOMAR ALEXSANDRO SIQUEIRA
MATEUS FRANCISCO DO NASCIMENTO
MOISES ANSELMO DE ABREU PRADO
MONIQUE EVELIN DE SOUZA
MONIQUE RAFAELE FRANCA DA SILVA
NATALIA FRANCA
NATHALIA APARECIDA DOS SANTOS
PÂMELA TEIXEIRA CANELA PAULO
PATRICIA APARECIDA FERREIRA PINTO
PATRICIA ELAINE DOS SANTOS CABRAL
PATRICIA KELLY DOMINGOS SALGADO
RAFAEL DE JESUS NOVAIS
REBECCA BORGES DO AMARAL
RENATA HENRIQUE DE ALMEIDA
ROSA MARIA FERRARI LEITE
ROSA MARIA GAFALDI PERES
SAMMY DAVID BATISTA CESAR
SILVIO DE OLIVEIRA
TABITHA LARISSA DO AMARAL E SILVA
TAMIRES ROBERTA DA SILVA GONCALVES
THAIS GAMA DA SILVA
THAIS RODRIGUES DA SILVA OLIVEIRA
THAWANE DA SILVA YULLE DE SOUZA
URIEL RIBEIRO DIAS DA SILVA
VITORIA BEATRIZ BAPTISTA QUIRINO
WANESSA ARAUJO ALKMIM GALVAO
WENDEL ANTUNES
WILLIAM RODRIGUES FERREIRA
WILLIAN GABRIEL FERREIRA DA SILVA



APRESENTAÇÃO

Este livro é o resultado do encontro dos trabalhos produzidos nas escolas da rede pública estadual de Pindamonhangaba-SP, onde se desenvolveu o PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), sendo este material produzido pelos alunos de licenciatura em ações interdisciplinares dos cursos de Educação Física e Pedagogia da FAPI (Faculdade de Pindamonhangaba), mantida pela FUNVIC (Fundação Universitária Vida Cristã).

O PIBID estabelece que as IES (Instituições de Ensino Superior), aprovadas pela CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) vinculada ao MEC (Ministério da Educação e Cultura), recebam cotas de bolsas e recursos de custeio para aquisição de materiais visando o desenvolvimento das atividades em escolas públicas de educação básica. Seus objetivos enaltecem: o aperfeiçoamento e a valorização da formação de professores para a educação básica; a promoção e a inserção dos graduandos no contexto das escolas públicas; a integração entre educação básica e educação superior; a criação e participação de experiências pedagógicas, metodológicas e tecnológicas; a superação de problemas identificados no processo de ensino-aprendizagem.

As licenciaturas da Faculdade de Pindamonhangaba foram contempladas pelo PIBID, desde 2014, por meio do seu projeto denominado LALA (Laboratório de Atividades Lúdicas Africanas), com trinta bolsas de iniciação à docência para os alunos da graduação, cinco bolsas de supervisão para professores da rede estadual de ensino de cinco escolas diferentes atendidas a três coordenadores da IES. Ao longo de quatro anos do programa, setenta e dois alunos das licenciaturas foram beneficiados com as bolsas de iniciação, permitindo ampla vivência com o ambiente acadêmico e possibilitando um enriquecimento significativo na formação do profissional.

Nessa obra, cuja preocupação principal é fomentar as discussões e construções experimentadas ao longo de quatro anos de projeto, trataremos de

forma introdutória uma explanação sobre o Laboratório de Atividades Lúdicas Africanas no processo de formação docente na perspectiva do PIBID.

Posteriormente, realçaremos o perfil das escolas estaduais envolvidas no projeto, destacando as características e os cenários de pesquisa. Evidentemente a importância do papel dos supervisores, especialmente, no acolhimento e direção dos graduandos e, simultaneamente, apresentaremos cinco diferentes trabalhos produzidos um por cada escola envolvida e seus respectivos bolsistas.

Nos capítulos, foi possível discernir sobre: os jogos africanos e a relação com cultura e corporeidade; a cultura africana por meio da expressão e do movimento; o continente africano expresso ludicamente através de jogos e tabuleiros; os blocos de conteúdos pedagógicos e o contexto africano; a musicalidade e a dança no cenário africano. Ao final, demonstraremos algumas oficinas aplicadas e apreciaremos planos de aulas detalhados.

Ivan Eduardo de Abreu Arruda

SUMÁRIO

Laboratório de Atividades Lúdicas Africanas para Formação Docente em uma Perspectiva Pibidiana	19
Escolas do Projeto	36
Escola E.E. Professora Ivone Nogueira	
Características do nosso cenário de pesquisa	36
Jogos Africanos: cultura e corporeidade	39
EE. Professora Gabriella Monteiro de Athayde Marcondes	
Características do nosso cenário de pesquisa	50
Expressão e Movimento: jogando e discutindo a cultura africana	53
E.E. Professor Antônio Aparecido Falcão	
Características do nosso cenário de pesquisa	61
Ludicidade na Escola: os jogos e os tabuleiros como expressão do Continente Africano	63
E.E. Monsenhor João José de Azevedo	
Características do nosso cenário de pesquisa	72
Os Blocos de Conteúdo e a África: diálogos pedagógicos na escola	79
Escola E.E. Professor Pedro Silva	
Características do nosso cenário de pesquisa	87
Musicalidade e Expressão: a África pela dança	89
Oficinas Aplicadas	97
Atividades africanas	97
Atividades não-convencionais	110
Atividades gerais	117

Planos de Aula: atividades africanas	123
Planos de Aula: atividades não convencionais	153
Planos de Aula: atividades gerais	169

Laboratório de Atividades Lúdicas Africanas para Formação Docente em uma Perspectiva Pibidiana

Cristiano Marcelo Moura

INTRODUÇÃO

Ao olhar para escola, para os nossos alunos nos deparamos com uma visão caleidoscópica... Um mosaico de histórias da diversidade que se manifestam em suas músicas, suas vestimentas, sua gírias, seus valores, suas crenças, seus movimentos, comportamentos, desejos e sonhos... Uma pintura fiel de uma multiculturalidade interativa e polifônica. (MOURA, 2017)

Diversas áreas do conhecimento vêm buscando entender e refletir o desafio da diversidade multicultural, que precisa ser compreendida, discutida, respeitada e valorizada em detrimento às ações hegemônicas que muitas vezes determinam o currículo escolar. Ao considerar e assumir esse desafio, pensamos um projeto do **PIBID – (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência)**, almejando uma perspectiva mais contemporânea, intercambiando a prática em uma proposta metodológica ativa. Como base nessa ideia, apontamos o ambiente escolar como um dos principais cenários para elaborações críticas transformadoras, que necessitam provocar conhecimentos profícuos de nossas raízes culturais.

Em seus estudos Neira (2007) aponta para a necessidade de ampliar a percepção dos alunos quanto suas próprias realidades, estimulando uma participação mais ativa e mais práticas da linguagem corporal e que para tanto devemos interpretar, criar e transformar tanto com as nossas linguagens originais como também a dos outros grupos que compõem nossa sociedade.

Naturalmente que sempre é necessário olhar para a escola que é cheia de nuances diárias, um organismo vivo de interações dialógicas em dado tempo

sócio-histórico e que isso deve ser levado em consideração ao propor as ações pedagógicas. Observando os alunos hoje e as necessárias discussões reflexivas.

Dessa maneira, tentando pensar em um ensino mais problematizado objetivamos a estruturação de um Laboratório de Atividades Lúdicas Africanas, doravante (L.A.L.A) como uma proposta para uma educação lúdica concretizando as intenções educativas e culturais, possibilitando oportunidades de educar através de brincadeiras livres e orientadas, contribuindo para uma aprendizagem mais protagonista associada na formação de um sujeito crítico e autônomo.

Para Kishimoto:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vista a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador esta potencializando as situações de aprendizagem.

(Kishimoto, p.36-37 2005.)

Olhando para esses direcionamentos e procurando desenvolver nossa proposta, direcionamos nossas ações no entendimento das raízes africanas, propiciando as discussões multiculturais e lúdicas, especificamente no campo da Educação Física e da Pedagogia, promovendo um diálogo interdisciplinar.

Para a viabilização da elaboração de novos conhecimentos, justificamos a urgência de abordagens que promovam um planejamento participativo, análises quanto às possibilidades de movimentar-se, o respeito à cultura corporal do aluno. A partir dessas colocações, somos provocados a romper com velhos paradigmas pedagógicos, detrimento de um processo de sistematização de ensino-vivência-aprendizagem pautado nas concepções das metodologias ativas dos projetos.

Naturalmente que tal despertar para um processo de crescimento crítico e a sistemática dos projetos não é fácil e implica no empenho das ações pedagógicas tanto parte dos professores como dos alunos. Desta forma, conduzimos as ações

de maneira gradativa e que demandou oportunizar situações problemáticas que estimularam os debates tanto acadêmicos como também escolares.

Moura (2010) e (MOURA et al., 2015) apontam a necessidade de criar ambientes de construção coletiva dos conhecimentos, pautados na sistematização dos projetos, pois esses asseguram aprendizagens mais significativas para os alunos, destacando a importância que o trabalho com os projetos tem para a sistematização de atividades imprescindíveis para formação do professor.

A esse respeito, quantas vezes em nossa práxis docente, percebemos que tais reflexões, ou melhor dizendo, provocações, nascem de atividades simples como a leitura de um texto, uma poesia, um filme, uma dança e um jogo entre outros, configuradas em temáticas desencadeadoras. Contudo, também podemos estimular as discussões por meio de uma aula pautada pela intencionalidade problematizada mais completa, estruturada para oferecer olhares e perspectivas reflexivas, entrelaçadas aos mais diversos conteúdos. Por falar no aspecto da intencionalidade, pensamos no significado e na complexidade do L.A.L.A que possui como propositura promover a pesquisa e as construções coletivas de conhecimento da cultura africana, buscando compreender o passado, viver de forma autônoma o presente e projetar melhor nosso futuro, de maneira mais crítica sobre nossos valores, vislumbrando as transformações sociais mais igualitárias.

Ao imaginar certos discursos circulantes da sociedade e influenciados por algumas vozes multiculturais críticas, pensamos e repensamos a formação docente, pois lidamos com ela diariamente. Nesse mergulho cultural, buscamos pequenos detalhes da formação profissional, alguns aspectos constitutivos desse processo que transcende apenas o preparo de conteúdo, ações didáticas e processos avaliativos.

É importante a necessidade de criar e de se reinventar, pois não trata apenas ação didático-pedagógica, orientada apenas de transferência de conhecimentos, mas sim de provocarmos reflexões sobre os conteúdos acadêmicos, sobre quais pessoas queremos formar nas faculdades e conseqüentemente nas escolas, quais

são os valores a serem transmitidos. Precisamos transformar sempre que possível positivamente a vida de nossos alunos, principalmente daqueles mais atingidos pelas desigualdades sociais e econômicas, seja no ensino superior ou escolar.

É importante sempre que possível provocar indagações filosóficas, culturais e políticas. Ressaltar a transformação social que está estritamente ligada à qualidade e ao nível educacional do indivíduo. Acreditamos que somente uma formação docente reflexiva pode levar a reflexões para os bancos escolares e posteriormente para sociedade.

Nesse aspecto, Castellar (2015) relata a importância da compreensão do papel da escola, das ações dos professores em uma análise para a justiça social, inclusão da cultura e da aprendizagem escolar, na qual o aluno deve ser orientado para perceber as relações dos conteúdos aprendidos com seu cotidiano.

Pensando incrementar essas perspectivas de atuação dos professores, a proposta da formação docente orientada nas ações pibidianas do L.A.L.A coloca nossos alunos acadêmicos in loco nas escolas, ou seja, frente as suas próprias ações pedagógicas que são aferidas na realidade e em tempo real, uma malha viva escolar que ajuda a forjar o futuro profissional.

De forma muito característica o Programa PIBID, em nosso trabalho vem representado pelas ações do L.A.L.A. Oferece uma formação docente mais significativa, junto à comunidade escolar em que o pibidiano tem uma importante experiência de atuação, no qual dialoga com os conhecimentos acadêmicos. Assim, visamos por meio das ações pedagógicas do projeto o debate e a reflexão mais aprofundada da cultura negra em nossa sociedade, verificando suas possibilidades para cultura corporal de movimento, gerando maior desenvolvimento acadêmico dos alunos por uma formação docente mais completa diante de uma sociedade contemporânea que vive transformações multiculturais constantes.

A partir de agora contextualizaremos alguns aspectos do projeto L.A.L.A, na busca de apontar nossas ações e contribuições na formação de nossos bolsistas pibidianos.

DESENVOLVIMENTO

Chegada do Laboratório de Atividades Lúdicas Africanas nas Escolas: contribuições para formação docente

Com a chegada dos bolsistas dos pibidianos nas escolas selecionadas, buscamos incrementar nossas práxis, conduzimos nossas abordagens de pesquisa em um olhar colaborativo, buscando criar instrumentais didáticos para a construção coletiva de conhecimentos. Nesse sentido, fomentamos a elaboração de instrumentais técnicos-pedagógicos agregadores de conhecimento no campo da Educação Física Escolar e no campo da Pedagogia, ao que se refere à estruturação, e à execução e à avaliação de projetos, promovendo o debate e a prática da cultura corporal de movimento de origem africana nas cinco escolas selecionadas para o desenvolvimento do L.A.L.A.



Diante do cenário escolar, as experiências para formação docente, in loco, oferece imprevisibilidades e uma gama de desafios, provocando inúmeras reflexões, introspecções pedagógicas e ações investigativas. Essa malha de estudos foi arquitetada envolvendo as ações interdisciplinares entre os dois cursos.

Para orientar os trabalhos nossos pibidianos atuavam nas escolas e participavam de reuniões periódicas no L.A.L.A. no campus da faculdade. Nos encontros orientávamos quanto às produções pedagógicas e científicas, além de despertar os alunos para mediar situações de aprendizagem com a finalidade de desenvolver o entendimento da cultura africana e o despertar para uma postura de consciência crítica frente aos seus alunos.

É importante salientar que ação interdisciplinar também era provocada na escola com orientação dos supervisores, com o objetivo de interligar outras áreas de conhecimento, visando a pluralidade cultural, conduzindo as diretrizes pedagógicas para ampliar as produções no campo da Educação Física e da Pedagogia relacionadas a temática da cultura africana na escola. Tal proposta se justificava e também corroborava com as diretrizes e bases da educação nacional. Para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática: História e Cultura Afro-Brasileira, citada na lei número 10.639, bem como, a cultura africana como perspectiva de conteúdo obrigatório a ser compreendida no âmbito da estrutura curricular dos cursos de formação de professores.

Ressaltamos que as articulações dessas propostas, agregam valor para a constituição de uma cultura acadêmica diferenciada para duas áreas de conhecimento, pois propicia o contato com os pressupostos metodológicos em que estão envolvidos os processos de investigação, análise, compreensão e interpretação do conhecimento dos fundamentos políticos, multiculturais, sociais, epistemológicos e éticos.

É importante salientarmos que o ensino envolveu muita pesquisa e nesse percurso ocorrem proficuas mudanças nos envolvidos, que percebem a importância da investigação na elaboração de novos conhecimentos. Destacamos também que as elaborações em grupo exigem respeito, cooperação, autoavaliação, algo que leva a empreender uma prática pedagógica realmente compromissada com a construção do conhecimento e não uma educação meramente bancária e pouco significativa.

A ideia é romper com uma formação baseada na racionalidade técnica especializada, uma vez que a proposta em questão busca aproximar as ações de um contexto escolar que muitas vezes revela-se subjetivo e desafiador, pois como já apontamos a práxis é sócio-histórica e configura-se em um organismo vivo de interações, marcado por acontecimentos momentâneos e inusitados das representações dos alunos, da capacidade de comunicação e, sobretudo, da própria cultura escolar em questão.

Para orientar nesse desafio pedagógico, discutimos em aula, mediamos reuniões, supervisionamos em in loco, provocando os bolsistas pibidianos a elaborarem estratégias junto dos seus supervisores para desenvolver tanto pesquisa como materiais didáticos em planos de aula em ação para produzirem semanalmente os trabalhos nas escolas. Ao longo de todo período do PIBID procuramos o desenvolvimento dos trabalhos, observando as seguintes diretrizes:

- Análise das possibilidades corporais de origem africana na escola;
- Análises das perspectivas da pedagogia de projetos;
- Reflexões e ações de trabalhos interdisciplinares;
- Reflexão e relato sistemático da prática;
- Estudo e elaborações pedagógicas para a prática;
- Planejamento de novas perspectivas pedagógicas;
- Avaliação formativa sobre os avanços e dificuldades da nova prática.
- Restruturação e novas provocações pedagógicas afinadas aos anseios escolares.

Diante dessas diretrizes, nasceram as inúmeras ações pedagógicas que foram propostas e executadas ao longo de todo projeto até o presente momento. Para elucidar, destacamos algumas que entendemos que contribuíram para a formação docente e transformação da comunidade escolar:

- Realização de Seminários PIBID/CAPES – LALA/FUNVIC ampliando as discussões da cultura africana na comunidade acadêmica e escolar.



- Realização de banners relacionados à prática pedagógica realizada em cada escola participante do Laboratório de Atividade Lúdicas Africanas. Banners de iniciação científica com pesquisas realizadas envolvendo toda equipe pedagógica escolar, bolsistas PIBID/CAPES, supervisores e coordenadores de área. Fruto dessas produções ocasionou a participação no III CICTED – UNITAU (Congresso Internacional de Ciência, Tecnologia e Desenvolvimento).



- Participação no Congresso Paulista de Educação Física Escolar - CONPEFE e a participação no I Seminário PIBID/CAPES – LALA/FUNVIC, intitulado Seminário do Laboratório de Atividades Lúdicas Africanas.



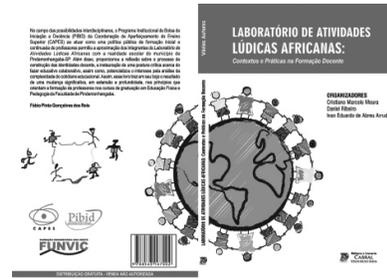
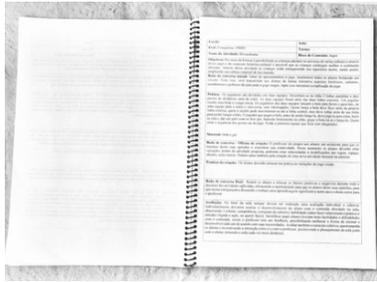
- Realização das **Mostras Pibidianas** com o envolvimento dos bolsistas, membros da comunidade acadêmica e da comunidade escolar.



- Como instrumento da práxis pedagógica foram elaborados painéis pedagógicos de prestação de contas e das ações pedagógicas do projeto em todas as escolas envolvidas com a participação dos escolares. Instrumento esse de acompanhamento do projeto PIBID – LALA por toda a comunidade escolar. Instrumento informativo das metas e ações realizadas pelo projeto na escola.



- Dentro da proposta de orientação pedagógica do projeto LALA foi proposta a ideia de um acompanhamento de toda produção por meio do Diário do Observador. Dentro dessa perspectiva, um banco de imagens de todas as ações do projeto foi criado. Entre elas citam-se: gincanas, festas africanas, planejamentos, oficinas de criação de jogos africanos, campeonatos de jogos africanos (ex.: jogo 35), danças africanas, oficina de criação de máscaras africanas, mostras de trabalhos realizados, entre outras ações.



- Como parte de desenvolvimento da comunicação oral dos bolsistas PIBID-LALA/FUNVIC, dentro das mostras pedagógicas, os bolsistas produziram vídeos e apresentações de slide visando à discussão técnico-pedagógica das elaborações realizadas em âmbito escolar.



- Realização de coreografia relacionada à cultura africana com escolares, objetivando apresentação nos Seminários PIBID/CAPES – LALA/FUNVIC. Promoção da cultura africana por meio da dança.



- Exposição de gravuras e máscaras africanas produzidas em ambiente escolar, provocando análises da cultura africana. Produções de jogos e brinquedos pedagógicos de origem africana (ex.: mancala). Produções escritas das regras e novas interpretações para as práticas de jogos de origem africana.



- Produção de materiais desportivos e figurinos para prática de atividades de recreação e dança africana.



- Discussões multiculturais relacionadas à cultura africana a partir da vivência da musicalidade e capoeira em ambiente escolar.



- Gincana de Origem Africana – Perspectivas interdisciplinares relacionadas à atividade de lazer em ambiente escolar. Realização de jogos, quiz, brincadeiras, desafios, mostras culturais entre outras ações relacionadas à cultura africana.



- Realização de Torneios de 35 – Realização de um torneio envolvendo toda a comunidade escolar objetivando a promoção da vivência do jogo africano 35. Criação de instrumentais pedagógicos desencadeadores da cultura corporal de movimento de origem africana. Diversidades culturais e perspectivas pedagógicas em destaque.



- Realização de práticas de jogos de tabuleiro, brincadeiras e brinquedos de origem africana. Análise da cultura africana e suas práticas corporais por meio do brincar, com bolsistas e supervisores.



- Realização de rodas de leitura com contos, histórias e lendas de origem africana. Discutindo a África por meio de seus contos.
- Oficina de vivência e construção de jogos de tabuleiro. Discussões e análises de técnicas para montagens de jogos de tabuleiro de origem africana.



- Oficina de vivências e construção de Jogos e Esportes Adaptados para pessoa com deficiência e esportes não convencionais.



A partir dessas e outras produções pedagógicas Pibidianas, entendemos a importância que o projeto L.A.L.A teve para fomentar a tríade: ensino, pesquisa e extensão, assim configurando como uma ferramenta indispensável na formação docente. Naturalmente que esse processo é um tanto trabalhoso, e que sempre necessita de novos ajustes, reestruturação de novas ações pedagógicas, assim é necessário aprender olhar para a práxis de maneira contínua, desenvolvendo uma consciência crítica, construindo sentidos e significados para verdadeira ação docente.

Destacamos o compromisso de potencializar e propagar as ações pedagógicas dos projetos envolvidos pelo L.A.L.A como perspectiva de uma educação multiculturalista, preparando o discente para atuar com a ludicidade como ferramenta de ensino-aprendizagem em uma abordagem que leva em consideração o desenvolvimento global do educando.

Com a diversidade da produção material, conseguimos alinhar ensino, pesquisa e extensão em ações educacionais significativas para pesquisadores, comunidade e discentes.

Influenciado pela ideia de uma formação docente protagonista optamos não pela produção acadêmica docente direta, mas sim pela mediação pedagógica da organização de material didático por parte das ações desenvolvidas pelos bolsistas, com a nossa coordenação pedagógica sistematizada, assim destacamos as produções e representações dos pibidianas dentro do L.A.L.A nas escolas. Uma pequena coletânea dos documentais pedagógicos solicitados e produzidos, um coroamento do trabalho de todos os envolvidos no processo formativo docente.

Proposta pedagógica orientada pelas dimensões de conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais acompanhadas ao longo do desenvolvimento do projeto seguindo um cronograma das ações tanto relacionadas à pedagogia de projetos como também nas soluções dadas pelos alunos nas práticas da cultura corporal de movimento de origem africana, vivenciadas nas escolas.

É importante relatar que mesmo com uma sistemática pedagógica, o desafio de conduzir as ações discentes envolveu sempre debates, discussões e reestruturações crescentes e constante observação do contexto para que a proposta ganhasse vida.

Algo que ajustamos a partir de algumas concepções de Formosinho (1999), que aponta que relações pedagógicas são elaboradas em ações concretas e próximas, observando o contexto de suas produções. Desta forma, observando as particularidades das escolas e as diferentes relações, aptidões, interesses e motivações das comunidades na ação pedagógica.

Com esse Trabalho, registramos esses diálogos, em forma de relatos de experiências frutíferas de coordenadores, supervisores, professores, colaboradores e bolsistas, algo que foi possível graças ao empenho nas montagens de portfólio, diário do observador com os registros de aula, pesquisas de grupo, participação em seminários, oficinas de confecção de jogos e brinquedos, reuniões pedagógicas, rodas de conversas de troca de experiências, produções textuais, análise de imagens, avaliações documentais pedagógicas, criação de núcleo de trabalho de produção pedagógicas, entre outras ações do projeto L.A.L.A. Um intercâmbio positivo de construção de saberes entre a comunidade acadêmica e escolar.

CONCLUSÃO

O Laboratório de Atividades Lúdicas Africanas (LALA), do ponto de vista pedagógico, pode ser considerado como um importante recurso para desencadear estruturas de pesquisa sobre as representações da cultura corporal de movimento de origem africana no âmbito do ensino fundamental e médio, nas escolas públicas. As atividades desenvolvidas proporcionaram aos alunos o resgate da cultura, aprendizagem, a aquisição de conhecimentos com a elaboração de jogos, esportes, ginásticas, atividades rítmicas expressivas e lutas da cultura negra, visando diversificar e enriquecer a Formação Docente tanto da Educação Física como da Pedagogia.

Ao considerarmos o homem como um ser cultural e o papel da Educação Física e o da Pedagogia como áreas transformadoras do homem e da sociedade, destacamos que o L.A.L.A atingiu o objetivo, conduzir as construções de conhecimento quanto à cultura africana por meio de análises multiculturais enraizadas na teoria crítica, fomentando a valorização da cultura negra dentro e fora da escola, pois alunos agem como agentes multiplicadores do processo de conhecimento. No cerne das ações, o projeto contribuiu na formação docente, instrumentalizando pedagogicamente os futuros professores quanto aos processos de pesquisa, elaboração de material pedagógico, montagens de planejamentos de aula, leitura e reflexões de textos, análises de sites, estudos bibliográficos, oficinas de construção com a oportunidade de aprender brincando, vivenciando jogos e brincadeiras da cultura corporal africana e em uma segunda etapa jogos e esportes não convencionais e esportes adaptados para pessoas com deficiência.

Ações protagonistas na elaboração de novos conhecimentos, a partir de produções acadêmicas, ações educacionais e culturais desenvolvidas pelas duas áreas de conhecimento, atendendo a temática africana.

A experiência Pibidiana realizada dentro da proposta do L.A.L.A foi de grande importância para a formação docente, pois os alunos ficaram responsáveis pelo planejamento e organização das aulas e de todo o material necessário. Com contato direto com estudantes da educação básica, elaborando uma visão significativa das necessidades do educando e a buscar sempre o aprimoramento da prática profissional.

Observamos, por fim, a necessidade de expansão do debate multicultural crítico no ambiente escolar, com a ampliação das discussões da cultura negra de forma mais ampla nas escolas brasileiras.

De alguma forma buscamos colaborar, apresentando esse trabalho como nosso pequeno registro de ações aplicadas em experiências escolares. Agora compartilhadas por meio desse material, agregando valor para aulas de colegas que possam vir a se interessar pela temática africana, caminhos e perspectivas de um trabalho com cultura africana frente aos desafios escolares.

Deixamos aqui ensaios para concepções multiculturais críticas, pequenos passos de um caminho a ser percorrido para uma verdadeira transformação da sociedade, rompendo com o fatalismo de deixar as coisas como são ou estão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTELLAR, S.M.V. Da Educação Infantil ao Ensino Fundamental: formação docente inovação aprendizagem significativa. In CASTELLAR; SIQUEIRA; I.S. (orgs) **Educação Infantil ao Ensino Fundamental: formação docente inovação aprendizagem significativa**. São Paulo: Cengage Learning, 2015. p.1-30.

FORMOSINHO, J. et al. **Comunidades educativas: novos desafios à educação básica**. Braga: Livraria Minho, 1999. p.11-23.

KISHIMOTO, T.M. O jogo e a educação infantil. In KISHIMOTO (org.) **Jogo Brinquedo e Brincadeira**. São Paulo: Cortez, 2005.

MOURA, C.M. Pedagogia de projetos na educação física escolar: possibilidades de ensino-aprendizagem de esportes. In REIS F. P. G. dos; ARRUDA, I. E de A. (orgs.) **Educação física escolar e pedagogia do esporte em perspectiva**. Taubaté-SP: Cabral, 2010. p.73-102.

MOURA, C.M.; COSTA, R.R.; SANTOS, M.P.O.; ARRUDA, I.E.A. A formação de professores de Educação Física: Ampliando a cultura esportiva de futuros professores e escolares. **Rebescolar**. Curitiba/PR. CRV, v.1, n.1 p.145-154, Ago, 2015.

NEIRA, M. G. Valorização das identidades: a cultura corporal popular como conteúdo do currículo da Educação Física. *Motriz*, Rio Claro, v.13, n.2, p.174-182, set./dez. 2007.

ESCOLAS DO PROJETO

A seguir algumas informações referentes ao espaço físico, à comunidade a que se insere a instituição e ao tipo de trabalho produzido em cada escola decorrente das características do ambiente e corpo docente. Levando em consideração os índices de IDH, responsáveis pelo mapeamento das escolas prioritárias que necessitavam dos projetos em questão.

Escola E.E. Professora Ivone Nogueira

Características do nosso cenário de pesquisa

A E.E. Professora Ivone Nogueira de Azevedo, que tem como supervisor o Prof. Francisco Alexandre Galvão Motta, localiza-se na Rua Dos Rouxinois (zona residencial), com o número 171, no bairro Triângulo em Pindamonhangaba/SP, caracterizada por uma comunidade carente com certos problemas quanto ao uso de drogas. Sobre dados funcionais levantados nessa escola, podemos destacar que no Ensino Fundamental existem 202 alunos, divididos em 7 classes, com média de 29 alunos por classe. Sendo esse total dividido em 2 turnos: manhã com 109 alunos em 4 classes, e tarde com 93 alunos em 3 classes.



Quando buscamos os dados de recursos humanos, quanto aos cargos efetivados, chegou-se ao número de 1 diretor; 1 coordenador; 6 professores de educação básica I, 16 professores de educação básica II; 1 vice-diretor; 4 agentes de organização escolar e 1 auxiliar de serviços gerais.

Sobre as características dos alunos perante o envolvimento escolar percebe-se que há um bom relacionamento entre as crianças que participam do projeto. Existe um espírito de competição e de colaboração entre esses, refletidos em uma turma disciplinada, que sabe trabalhar em grupo, porém é muito falante.

Na maioria das vezes, os alunos reagem de forma a demonstrar interesse pelas atividades realizadas. Nem todos os alunos participam das atividades, os que não participam alegam cansaço, preguiça ou simplesmente que “não estão a fim”. Para essa desmotivação alguns métodos são aplicados como, por exemplo, o incentivo com o uso de orientação apropriadas e ações pedagógicas motivantes provocando a participação e com isso a aprendizagem para que os alunos possam se sentir seguros na realização das atividades.

Sobre os professores da escola, percebemos que os mesmos demonstram interesse pelos resultados obtidos pela turma e nenhum aluno aparenta intimidação na realização das práticas, e tão pouco, existe a demonstração de diferenciação por nenhum aluno, porque todos são tratados como iguais pelos bolsistas e professores. De forma geral, os alunos reagem positivamente às solicitações do professor e há um clima de contentamento em relação às atividades.

Nas práticas, os alunos combinam movimentos básicos e, com o tempo, podemos perceber uma evolução quanto a sua aprendizagem motora. Ressaltando que, em suma, os alunos solicitam com maior intensidade as atividades esportivas nas aulas, porém, sem deixar de lado, os jogos e brincadeiras diferenciadas/adaptadas.

Quanto à organização da aula, existe a preocupação em comunicar aos alunos os objetivos a serem alcançados, considerando às condições específicas dos mesmos. Para isso, estratégias são criadas para a efetivação dos objetivos propostos. É realizado um planejamento em relação aos conteúdos trabalhados e estes permitem a integração com as informações já transmitidas, visto que o tema do projeto já faz parte do conhecimento básico dos alunos.

Em suma, o clima da aula é livre de tensões, permitindo que os alunos se expressem sem receios. São previstos procedimentos específicos para avaliar o progresso dos alunos de forma diagnóstica, acumulativa e formativa, porém buscamos sempre proporcionar um retorno/feedback no final da aula. Todo esse processo possibilitou a diminuição de problemas disciplinares e auxiliou os alunos na busca crescente de autonomia, com a construção de oficinas com materiais alternativos quando não dispõem do material adequado para determinada atividade.

JOGOS AFRICANOS: Cultura e Corporeidade

Bolsista de Iniciação: Marcele Oliveira Pil dos Santos

Coordenador Institucional: Ivan Eduardo de Abreu Arruda

Coordenador de área: Cristiano Marcelo Moura

Coordenador de área: Daniel Ribeiro

Professor colaborador: Roberto Rocha Costa

INTRODUÇÃO

O PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) almeja o desenvolvimento dos alunos por meio de um projeto comum a todas as escolas envolvidas. A partir dos conteúdos escolares, conceitual, procedimental e atitudinal pretendemos explorar o multiculturalismo tão presente dentro do ambiente escolar.

Sabendo que surgem diversos contratempos nessa jornada, discussões e interpretações entre alunos e professores fazem-se presentes e importantes durante todo o processo de aprendizagem.

Nesse cenário de ações pedagógicas, percebemos que ao longo de seu desenvolvimento o ser humano é influenciado por uma série de estímulos, saberes e crenças. Nesse sentido, o contexto cultural em que este desenvolvimento ocorre adquire uma grande parcela de responsabilidade na constituição tanto individual quanto coletiva de um povo. A aprendizagem adquirida através das relações sociais é o primeiro contato do ser humano com a cultura em que este está inserido. Na escola encontramos uma grande oportunidade de abordar novos conhecimentos de formas diversificadas e criativas.

Essa abordagem pode ser encontrada em todo o currículo escolar a fim de promover o conhecimento multicultural de forma ampla e interligada. Dentre vários métodos de trabalho utilizados por docentes e educadores sociais o jogo se apresenta como um importante instrumento para que o conhecimento cultural possa ser introduzido de forma lúdica e se incorpore aos processos de aprendizagem e conceitos fundamentais, como o desenvolvimento da corporeidade.

Como se sabe, o Brasil carrega em sua cultura influências múltiplas, refletida em seu povo através de uma mistura de raças, crenças e tradições. Precisamos enxergar essas diferenças desprovidos de estereótipos, preconceitos e racismos. E mudar nossas atitudes, visão e percepção de mundo.

A partir desse contexto sociocultural foram desenvolvidas várias atividades pedagógicas, entre elas destacamos: debates e discussões sobre o continente africano; atividades lúdicas de cunho africano e uma série de jogos embasados pelo conceito de corporeidade e cultura.

Em suma, o Brasil se configura como a pátria berço da diversidade cultural, contudo ainda vivemos a tradição educacional enraizada em concepções europeias ao que tange, principalmente, o currículo escolar. Dentre as inúmeras ações necessárias para melhorar a educação, salientamos o trabalho com a diversidade cultural e o trato do multiculturalismo, principalmente, nas concepções étnico-raciais. Temos que: “(...) O multiculturalismo pode ser visto, entretanto, também como uma solução para os “problemas” que a presença de grupos raciais e étnicos coloca, no interior daqueles países, para a cultura nacional dominante” (NEIRA & NUNES, 2008, p. 148).

Tendo em vista que ainda percebemos o preconceito existente com relação ao negro nas sociedades atuais, optamos por trabalhar como base a Lei 10.639/2003, que torna obrigatório o ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana na educação básica. Corroboramos, assim, com a criação de uma cultura que está em constante transformação, sabendo que o ser humano é dotado de características propícias para adaptar-se ao meio cultural.

Compreender o corpo se torna possível a partir de vivências e experiências estabelecidas nas relações consigo, com o outro e com o mundo. E a esta capacidade de cada pessoa sentir e apossar-se do seu próprio corpo como meio de interação e manifestação com o mundo chamamos de corporeidade (BONFIM, 2005).

Para tanto, decorrente de todo conteúdo supracitado, alternativas educacionais mostram-se necessárias como veículo de aproximação, a fim de realizar um bom trabalho sobre o continente africano e, assim, propôs-se a aplicação do projeto em questão.

METODOLOGIA

Dentro das nossas ações de pesquisa, por se tratar de um projeto de formação docente, nossas experiências foram executadas *in locus*, ou seja, dentro da escola envolvendo todos os atores (coordenadores, supervisores, bolsistas e os escolares). Para tanto, optamos pela metodologia da pesquisa bibliográfica e também da pesquisa-ação.

A metodologia de pesquisa bibliográfica, segundo RAMPAZZO (2005), refere-se aos instrumentos de cunho bibliográfico utilizados para munir textos básicos de um conteúdo mais específico e embasado. Trata-se de um recurso acoplado de textos científicos que têm a finalidade de criar um contexto, um quadro teórico geral da aprendizagem adquirida, possibilitando, assim, a maturação do pensamento próprio.

Já na metodologia de pesquisa-ação, ocorre uma sistematização, que segundo FONSECA (2002) pressupõe a participação do pesquisador. Nesse caso os bolsistas, nas situações a serem investigadas. Trata-se de observar a realidade, uma investigação social e a partir de interpretações embasadas por conteúdos teóricos e empíricos transformá-la em conhecimento e elementos complementares da pesquisa.

DESENVOLVIMENTO

Jogos

A palavra jogo vem do latim “iocus” que significa diversão, brincadeira. Desde as antigas civilizações, gregos e romanos já conheciam a importância para educar as crianças através dos jogos/brincadeiras. Com os jogos e brincadeiras podemos explorar o movimento, a criatividade, o desenvolvimento cultural, a assimilação de novos conhecimentos e as relações, incorporando novos valores.

Segundo JESUS (2010), apesar da existência dos jogos ser antiga, esses vieram a estar realmente relacionados à educação de crianças apenas no século XVI com a educação humanista e o período Renascentista.

O lúdico na vida escolar deve ser preservado, porque possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo. A ludicidade é um espaço importante para o desenvolvimento do indivíduo e é através dela que nos expressamos e interagimos com as pessoas, objetos e o mundo.



Cultura

Segundo DAOLIO (2004) cultura é o principal conceito para a educação física, porque todas as manifestações corporais humanas são geradas na dinâmica cultural, desde os primórdios da evolução até hoje, expressando-se diversificadamente e com significados próprios no contexto de grupos culturais específicos.

Afirma-se que todos os alunos possuem conhecimentos construídos socialmente que precisam ser reconhecidos e ampliados pela escola, o que, na prática, significa trabalhar a partir das culturas dos alunos num entrecruzamento com a cultura escolar (NEIRA, 2006).

Podemos então afirmar que a cultura é o conhecimento formado pela relação entre pessoas que convivem em sociedade. Tratam-se de agrupamentos em que cada grupo constituído possui sua própria cultura construída a partir de vários elementos baseados na vivência e história de um povo. São exemplos: hábitos alimentares, festas populares, vestimenta, costumes, ritos e até mesmo a linguagem quando relacionada aos sotaques.

No ambiente escolar, que é nosso foco, vemos muito o contraste dessas culturas e segundo FORQUIN (1993), no livro “Escola e cultura: as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar”, a escola é um local capaz de influenciar culturas e ideologias de determinada região ou até mesmo país, porque se trata de um lugar onde existem vários tipos de pessoas, com diferentes pensamentos, culturas, comportamento, costumes e etc convivendo e relacionando-se entre si. E sendo a escola um ambiente importante na formação do indivíduo que está em contato direto com outros diversos ambientes da vida social do aluno como casa, rua, parques, bairros e outros, tudo o que é transmitido/produzido dentro da escola pode e muitas vezes é disseminado para toda uma região ou até mesmo país. Uma cultura não é estática, está em constante mudança de acordo com os acontecimentos vividos por seus integrantes, como é algo circulante, valores que possuíam força no passado, enfraquecem-se no novo contexto vivido pelas novas

gerações. Isso ocorre, devido às novas necessidades que surgem, visto que, o mundo social também não é estático. O processo de aculturação, em que uma cultura absorve ou adota certos aspectos de outra a partir do seu convívio é muito comum dentro das escolas e na nossa realidade globalizada.

Jean Claude Forguin discute a escola como um meio de “circulação das culturas”, ou seja, como o que transmite e torna permanente o conhecimento empírico, relacionado à cultura. Dessa maneira, a escola é abordada como mediadora - que transmite -, de conteúdos para que os alunos possam desenvolver sua capacidade crítica e argumentativa. Esses conteúdos podem ser trabalhados por meio da metodologia de ensino de cada instituição; e essa capacidade crítica-argumentativa pode ser desenvolvida através da problematização de conceitos, ou desenvolvimento de projetos, seminários e tudo mais que faça com que o aluno se esforce e pesquise para buscar a solução de algum “problema”.

Já o último desdobramento entende o ambiente escolar como um lugar situado “entre as culturas”, porque dentro da própria escola existem diversas gerações que conversam entre si e também porque esse ambiente está em constante relacionamento com outros lugares, frequentados pelos alunos, em que também se produz o saber, como: igrejas, praças, ruas e outros locais. Sendo que esses outros lugares, citados anteriormente, também podem proporcionar uma troca de conhecimentos que se enquadre na adesão ou recusa de informações.

Em suma, a escola é um ambiente muito importante na vida de qualquer indivíduo, ela não forma somente as inteligências e competências das pessoas, mas também o caráter, a ética e o autoconhecimento. Trata-se da mistura de culturas, que bem administradas formam indivíduos que sabem como respeitar as diferenças presentes no mundo.

As relações culturais são marcadas por trocas, apropriações e desapropriações. Esses movimentos representam estratégias de luta e de resistência numa tentativa de afirmar determinadas práticas e significados. O que temos é o cruzamento de diversas referências que fazem com que o jogo tome

determinada direção ou forma de organização. Um local em que as normas e os aspectos da dominação são estabelecidos, as noções de autoridades são criadas, ao mesmo tempo em que são rechaçadas, destruídas e (re)construídas por estratégias diferenciadas que se perdem e se renovam. Com a utilização dessas estratégias, o jogo cria um campo de ação sobre outras ações possíveis em que as relações sociais conflituosas são estabelecidas.

Ao assumir o jogo como uma proposta pedagógica nas aulas de Educação Física, os desafios encontram-se na possibilidade de tratá-lo numa concepção em que a cultura é sempre uma estratégia; um local de negociação em que aspectos políticos e pedagógicos se envolvem na maneira como construímos modos específicos de viver em sociedade.

CONCLUSÃO

Apesar da existência da Lei 10.639/2003, que torna obrigatório o ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana na educação básica, o que parece determinar o currículo são as marcas etnocêntricas. Dessa forma efetivamente não temos contribuições concretas no plano sociocultural e multicultural, isso ocorre porque não acontece um trabalho cultural aprofundado no âmbito escolar. É relevante a discussão pedagógica de constructos socioculturais de base que necessitam ser apresentados e discutidos junto à comunidade escolar, assim de forma prática, devemos incluir a cultura de origem africana e promover a educação para as relações étnico-raciais gerando maior discernimento quanto à formação de nossa sociedade. Dentre as inúmeras metodologias, buscou-se a pedagogia de projetos:

(...) o objeto de conhecimento deve ser explorado nos seus mais ricos detalhes, com envolvimento de ações práticas que asseguram o aluno o poder de tomar decisões, alinhados aos conhecimentos prévios, tornando a aprendizagem mais significativa. (MOURA, 2010, p. 83).

Desta maneira, as atividades lúdicas africanas ganharam espaço em nossas pesquisas, ampliando as possibilidades para o desenvolvimento da cultura e da corporeidade no contexto escolar.

Os resultados obtidos apontam para a necessidade de ampliação do debate multicultural com relação à Cultura Afro-Brasileira e Africana na escola, já que os dados analisados mostraram-se promissores quanto a: questão de envolvimento dos alunos, ampliar o conhecimento da cultura africana, aprendizagem significativa e ampliação cultural a partir da corporeidade de origem africana, através de atividades lúdicas.

Realizamos inicialmente a fase da temática desencadeadora, em que pudemos colher os conhecimentos que os sujeitos de pesquisa apresentavam. Colhemos também informações sobre o que e como é a África para os alunos. Muitos escreveram sobre os animais e questões relacionadas à natureza e, alguns não sabiam ao certo se a África é um país ou continente. Levamos, portanto, um Mapa Múndi para colorirem o continente africano e passamos vídeos sobre o modo que eles vivem e alguns de seus costumes. Os alunos mostraram interesse e ficaram surpresos com as curiosidades levadas. Durante o projeto, nós como observadoras, percebemos que os sujeitos de pesquisa gostaram mais das aulas práticas, que eram realizadas na quadra, como, por exemplo, o jogo angolano 35, My God, Mamba, Terra-Mar, Pegue o Bastão, Kameshi Mpuku Ne (O Gato e o Rato), entre muitas outras. Trabalhamos um conto africano e os participantes registraram o conto da maneira que interpretaram. Percebeu-se também que os mesmos não apresentam muito interesse por atividades realizadas em ambiente fechado, como a sala de aula, porém se interessaram e produziram com entusiasmo o jogo de Tabuleiro Mancala. O projeto, portanto, teve boa aceitação por parte dos alunos, tornando-se prazeroso e provedor de novos conhecimentos.

O presente projeto possibilitou uma maior compreensão em relação à importância de se trazer para o meio acadêmico projetos que tenham como objetivo proporcionar o contato com a diversidade cultural. A fim de promover

espaços de aprendizado e trocas de experiências a partir de uma visão mais ampla de como o outro, suas relações, tradições, entre outros fatores, constituem-se. Esse trabalho representa, portanto, uma forma de educar a cidadania, no que se refere às relações pautadas no respeito e para a compreensão da constituição do outro dentro de um determinado contexto, podendo representar um valioso instrumento de trabalho para educadores atuantes em espaços formais ou não formais.

A falta de contato das crianças envolvidas no projeto com as demais atividades ou disciplinas que abordassem o multiculturalismo e o escasso conhecimento prévio destas em relação à Cultura Afro-Brasileira e Africana se mostraram fatores problemas, pois ao questioná-los sobre o que compreendiam por África e Cultura Africana, houve certa estranheza em relação ao tema. Acredita-se que o contato prévio, através da educação formal, com estes conceitos e com a cultura africana poderia ter representado um fator facilitador no desenvolvimento das atividades e na compreensão, por parte das crianças, da importância desta abordagem.

Com base no supracitado, espera-se que o garantido recentemente por lei, em relação à obrigatoriedade da abordagem de temas relacionados à Cultura Afro-Brasileira e Africana, seja colocado, de fato, em prática na escola regular. E que projetos, como esse apresentado, possibilitem o apoio e a complementação dessa aprendizagem, como uma rede de apoio e não mais como o primeiro contato com um conceito tão rico que é o multiculturalismo e as importantes construções culturais de nosso povo e de nossos antepassados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BONFIM, T. R. **Corporeidade e Educação Física**. 2005. Disponível em: <<http://www.unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/revistafafibeonline/sumario/9/18052011140424.pdf>>. Acesso em: 30.jun.2015.

BRANDÃO, A. P. **Aprendizes de corpo inteiro**. In: Saberes e fazeres, v.1: modos de ver / coordenação do projeto Ana Paula Brandão. - Rio de Janeiro: Fundação Roberto Marinho, 2006. 116p. : il. color. - (A cor da cultura).

BRANDÃO, A. P. **A herança africana está por toda parte**. In: Saberes e fazeres, v.1: modos de ver / coordenação do projeto Ana Paula Brandão. - Rio de Janeiro: Fundação Roberto Marinho, 2006. 116p. : il. color. - (A cor da cultura).

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. **História e cultura africana e afro-brasileira na educação infantil**. Brasília: MEC/SECADI, UFSCar, 2014. 144 p.; il.

DAOLIO, JOCIMAR **Educação física e o conceito de cultura/Jocimar Daolio. - Campinas, SP: Autores Associados, 2004. - (Coleção polêmicas do nosso tempo)**.

DARIDO, S. C. **Educação Física na Escola: Conteúdos, duas Dimensões e Significados**. Disponível em: <<http://www.acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/41549/1/01d19t03.pdf>>. Acesso em: 01.jun.2015.

FONSECA, J.J.S. **Apostila de metodologia da pesquisa**. Ceará: UECE, 2002.

FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. J. **Educação como prática corporal**. 2 ed. São Paulo: Scipione, 2009. (Coleção Pensamento e ação na sala de aula).

GAIO, R.; PORTO, E. **Educação Física e Pedagogia do Movimento: possibilidades do corpo em diálogo com as diferenças**. In: MARCO, A. (org). Educação Física: Cultura e sociedade. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

NEIRA, M. G.; NUNES, M. L. F. **Pedagogia da cultura corporal: crítica e**

alternativas. São Paulo: Phorte, 2006. <<https://revistas.ufg.br/fe/article/view/1699/5343>>. Acesso em: 22.ago.2017.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Currículo, relações raciais e cultura afro-brasileira.** Outubro de 2006.

MITRA. **Catálogo Mitra: Oficina de Criação.** 2013. Disponível em: <<http://www.mitra.net.br/Catalogo%20Mitra%202013.pdf>>. Acesso em: 03.jun.2015.

MOREIRA, M. A. **Mapas conceituais e aprendizagem significativa.** Instituto de Física – UFRGS. Revisado em 2012. Disponível em: <<http://www.if.ufrgs.br/~moreira/mapasport.pdf>>. Acesso em: 22.out.2014.

MOURA, C. M. **Pedagogia de projetos na educação física escolar: possibilidades de ensino-aprendizagem de esportes.** In: REIS, F. P. G; ARRUDA, I. E. A. (Orgs.). Educação Física Escolar e Pedagogia do Esporte em Perspectiva. Taubaté, SP: Cabral Editora e Livraria Universitária, 2010.

NEIRA, M, G; NUNES, M, L, F. **Pedagogia da cultura corporal: críticas e alternativas. 2ª Ed. São Paulo: Phorte, 2008.**

PAIXÃO, M. África, um continente plural. In: Saberes e fazeres, v.1: modos de ver / coordenação do projeto Ana Paula Brandão. - Rio de Janeiro: Fundação Roberto Marinho, 2006. 116p. : il. color. - (A cor da cultura).

PAULA, G. M. C.; BIDA, G. L. **A importância da aprendizagem significativa.** 2009. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1779-8.pdf>>. Acesso em 29.jun.2015.

PIMENTA, S. G. **Pesquisa-ação crítico-colaborativa: construindo seu significado a partir de experiências com a formação docente.** In: Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 521-539, set./dez. 2005.

RAMPAZZO, Lino. **Metodologia Científica.** São Paulo: Edições Loyola, 2005.

SOLER-PONT, A. **O príncipe medroso e outros contos africanos.** Tradução: Luis Reyes Gil. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

EE. Professora Gabriella Monteiro de Athayde Marcondes*Características do nosso cenário de pesquisa*

A EE. Professora Gabriella Monteiro de Athayde Marcondes, supervisionada pela profissional Patrícia Alves de Oliveira Vargas, localiza-se na Estrada Municipal Capitão Avelino Alves Pereira, no bairro Cruz Grande em Pindamonhangaba- SP. Sobre a escola sabemos que a mesma possui 03 salas, no período da manhã, de Ensino Médio e 04 salas, no período da tarde, de Ensino Fundamental II. Sendo que a essas, acrescentasse uma sala de apoio à aprendizagem (APE), totalizando 08 salas com, aproximadamente, 180 alunos.



Na zona rural, a escola Gabriella conta com alunos que possuem uma boa aprendizagem, apesar da questão sociocultural apoiada pelo meio a que estão inseridos. O transporte público apresenta-se como um problema, e, além disso, também existe um contratempo quanto ao acesso a redes de comunicação, o que dificulta o “desenvolvimento” dos alunos, mas não os impede de querer superar esses obstáculos e usá-los como motivação. Daí a importância da escola que tem um grande papel como agente social de informação na formação desses alunos, não apenas no ambiente escolar como na vida.

O corpo docente da escola é bastante envolvido e comprometido com a comunidade, um exemplo disso é sua dedicação ao projeto PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência). Sabendo que a maior parte dos cargos são efetivos, não ocorre uma grande rotatividade de profissionais, o que pode proporcionar uma maior proximidade na relação professor/aluno.

A comunidade a que a escola está inserida possui característica de baixo poder aquisitivo, o que reflete na disponibilidade de materiais e espaço disponível ao projeto. Na zona rural, a comunidade contém peculiaridades tradicionais e nível de escolaridade baixa, porém, isto vem sendo modificado gradativamente, à medida que a população busca por novas oportunidades.



EXPRESSÃO E MOVIMENTO: jogando e discutindo a cultura africana

Bolsista: Thais Rodrigues da Silva Oliveira

Bolsista: Giovanni Carvalho Billa

Bolsista: Mateus Nascimento

Bolsista: Luziene Rogério Soares

Bolsista: Nathália França

Bolsista: Wanessa Araújo

Supervisora: Patrícia Alves de Oliveira Vargas

Coordenador Institucional: Ivan Eduardo de Abreu Arruda

Coordenador de área: Cristiano Marcelo Moura

Coordenador de área: Daniel Ribeiro

Professor colaborador: Roberto Rocha Costa

INTRODUÇÃO

Dentre os inúmeros desafios existentes na escola, buscamos mobilizar os alunos em prol de um projeto comum. Entendemos a necessidade de extrapolar não apenas os conteúdos escolares, mas também apresentar discussões multiculturais em um ambiente onde a diversidade cultural se faz cada vez mais presente nos discursos e ações de seus agentes. Bem, entendemos que o desafio é grande, pois tais discussões são muitas vezes evitadas e, também, silenciadas dentro da escola, devido à falta de contato dos agentes escolares com as diversas alteridades presentes em uma sala de aula.

Alteridades essas que, segundo FREIRE (2006), são vistas como condições para a constituição do próprio eu. Trata-se do reconhecimento pela diferença que é indispensável para a emergência ético-epistemológica do eu e do outro, permitindo o desenvolvimento da identidade.

Nesse cenário tão profícuo e rico em ações pedagógicas, deparamos com a possibilidade de ampliar tais discussões por meio do projeto PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência). Assim, atuamos com várias atividades pedagógicas, entre elas destacamos: debates e discussões quanto ao continente africano; práticas corporais lúdicas da cultura africana; oficinas de artes plásticas; e confecção de jogos de tabuleiro.

Dentre as inúmeras formas de avaliação, destacamos um instrumento denominado “diário do observador”, que consistia nos relatos dos escolares sobre as experiências práticas desenvolvidas pelos bolsistas do PIBID. Algo que foi visivelmente positivo, motivando os alunos a cada momento dentro do projeto.

METODOLOGIA

Dentro das nossas ações de pesquisa, por se tratar de um projeto de formação docente, nossas experiências foram executadas *in locus*, ou seja, dentro da escola envolvendo todos os atores (coordenadores, supervisores, bolsistas e escolares). Para tanto, optamos pela metodologia da pesquisa bibliográfica e também da pesquisa-ação.

A metodologia de pesquisa bibliográfica, segundo RAMPAZZO (2005), refere-se aos instrumentos de cunho bibliográfico utilizados para munir textos básicos de um conteúdo mais específico e embasado. Trata-se de um recurso acoplado de textos científicos que têm a finalidade de criar um contexto, um quadro teórico geral, da aprendizagem adquirida, possibilitando assim, a maturação do pensamento próprio.

Já na metodologia de pesquisa-ação, ocorre uma sistematização, que segundo FONSECA (2002), pressupõe a participação do pesquisador. Nesse caso os bolsistas, nas situações a serem investigadas. Trata-se de observar a realidade, uma investigação social, e a partir de interpretações embasadas por conteúdos teóricos e empíricos, transformá-la em conhecimento e elementos complementares da pesquisa.

DESENVOLVIMENTO

Na prática, relacionamos os blocos de conteúdo da educação física com a cultura africana, levando em consideração o contexto sociocultural e sócio-histórico dos alunos, na busca pela valorização da integração de diferentes indivíduos com diferentes necessidades e identidades.

Ao começar o projeto, deparamo-nos com a falta de estrutura física e material, algo que nos provocou a pensar em estratégias possíveis para as práticas da cultura corporal de origem africana na escola. Sabemos que inúmeras escolas também passam por essas dificuldades, como, por exemplo, falta de quadras e materiais, então como medida de superação para esse obstáculo, propomos inicialmente, debates quanto à cultura africana, e junto dos alunos, buscamos alternativas para enfrentar tais desafios referentes à prática desses conteúdos.



As adaptações pedagógicas surgiram como um exemplo dessas alternativas, com o intuito de desenvolver o senso criativo dos alunos, que participam da montagem das aulas e agregar à cultura corporal dos mesmos, junto ao seu desenvolvimento intelectual e cultural.

A cultural corporal do movimento é de extrema importância na medida em que constitui, segundo GAYA (2008), as múltiplas expressões do movimento humano:

(...) no qual o corpo é percebido como local de encontro, ponto de interações permanentes entre o cultural, o social e o biológico, tanto no plano das práticas como no das práticas como no das representações. (GAYA, 2008, p. 43).

Com os problemas sendo solucionados paulatinamente e as adaptações sendo feitas, todas as atividades produzidas são registradas por meio de textos escritos pelos alunos. Esses contêm suas impressões sobre as atividades, os conceitos discutidos durante e após as práticas e as adaptações que poderiam ser feitas pelos alunos no momento da oficina de criação.



Além disso, também existem registros elaborados pelos bolsistas, como, por exemplo, o diário do observador e vídeos, que complementam nossa interpretação quanto ao comportamento dos alunos durante as práticas, sobre os eventuais problemas ocorridos e a respeito do que é desenvolvido e esperado com as aulas.

O que descrevemos a partir do supracitado são nossas experiências com os alunos, almejando provocar novas reflexões e ações pedagógicas que tragam conhecimento da cultura africana e ampliem a cultura corporal de movimento dos nossos alunos. Objetivando, dessa forma: promover discussões multiculturais, possibilitar ações lúdicas dentro da escola e ampliar os aspectos educacionais de nossos alunos.

SE-MOVIMENTAR

O Se-Movimentar para a prática pedagógica da Educação implica uma condição ontológica da aprendizagem, ou seja, corresponde a uma parte filosófica que entende o ser em si mesmo, na sua essência que independe da maneira pela qual o indivíduo se manifesta.

Segundo SILVA; KUNZ; AGOSTINO (2010), o Se-Movimentar não é apenas um conceito teórico, mas possui dimensões ontológicas como supracitado. Trata-se do ser humano na sua relação com o mundo, sendo que o prefixo “Se”, que antecede “movimentar”, atesta a presença do sujeito humano pensante em relação a uma ação.

É no Se-Movimentar que o aluno experimenta e produz signos, o que, na esfera humana, também pode ser compreendido como expressividade. Buscando, dessa forma, entender, que no campo da Educação Física, o sujeito quem se movimenta, e não o movimento do sujeito que move seu pensar.

A experiência do viver nos relata que cada indivíduo determina relações interpretantes diferentes, logo, o Se-movimentar, garante uma maior participação na construção da Cultura Corporal de Movimento. Por mais que sejam saberes distantes, o da experiência profissional (linguagem de pesquisa formal e codificada) e do conhecimento (notada de forma cotidiana e informal), os mesmos devem estar conectados durante toda e qualquer ação pedagógica, não há como alcançar uma melhoria educacional sem problematizar constantemente a prática.



DIMENSÃO CULTURAL

A educação física desde os primórdios tem apresentado predomínio das ciências biológicas a cerca do funcionamento do corpo humano, porém, atualmente, cada vez mais essa tarefa vem sendo dividida com conhecimentos de outras áreas, como a antropologia, sociologia, história e tantas outras. Segundo DAOLIO (2007), esses estudos mostram-se bastante úteis para a ampliação da discussão cultural.

Considerando esse apanhado de estudos forma-se uma dimensão cultural como constitutiva da dinâmica humana, enquadrada ao contexto sociocultural em que o indivíduo está inserido. Podemos pressupor, então, que as dimensões culturais são formadas pelas diferenças culturais ao invés das semelhanças biológicas, o que por algumas vezes, levanta questões de padrões preconceituosos, que durante muitos anos, excluíram pessoas de grupos sociais ditos como o “padrão correto”.

Essa exclusão pode, por exemplo, ser visualizada na aula educação física. E o projeto PIBID vem com o intuito de trabalhar questões culturais, justamente, para diminuir ou sessar esse preconceito pela alteridade que apenas faz enriquecer o convívio social e a formação de uma cultura plural no ambiente escolar.

CONCLUSÃO

A expressão e o movimento, proporcionado pelas vivências adquiridas durante o projeto PIBID, agregou bastante à aprendizagem da cultura africana e buscou a fundo informações sobre os conceitos do multiculturalismo. Por meio de atividades embasadas por jogos e brincadeiras foi possível visualizar a importância da escola no aprendizado da diversidade cultural, capaz de tornar o indivíduo mais consciente a respeito da discriminação racial.

Com estudos, feitos por bolsistas e alunos, sobre a história da África, buscamos valorizar o respeito pelos costumes de diferentes culturas, com o intuito de ressaltar o espírito de socialização e conscientização multicultural.

Respeito esse citado pelo autor YUS (1998), que ressalta a importância de haver uma atitude de aceitação e respeito pelas diferenças, sejam elas relacionadas ao sexo, características físicas, personalidade, etnia, entre outros aspectos. YUS (1998) também acrescenta que reconhecer-se é perceber e apreciar que cada indivíduo pertence a um grupo social e possui características e traços próprios. Sendo que esses devem ser valorizados recusando qualquer tipo de discriminação, e é isso que nos torna tão singulares e sociais.

Em suma, discutimos conceitos de alteridade, e ressaltando a cultura africana, buscamos transformar os presentes alunos, em futuros cidadãos preparados para agir de forma adequada a uma sociedade bastante plural. Resgatando as diferentes maneiras de interpretar e aceitar outras culturas, seja por suas semelhanças ou diferenças.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DAOLIO, Jocimar. **Educação física e o conceito de cultura**. 2. Ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2007.

FONSECA, J.J.S. **Apostila de metodologia da pesquisa**. Ceará: UECE, 2002

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido**. 4. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

GAYA, Adroaldo. **Ciências do movimento humano: introdução à metodologia da pesquisa**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

RAMPAZZO, Lino. **Metodologia Científica**. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

SILVA, Eliane Gomes da; KUNZ, Elenor; AGOSTINO, Lucia Helena Ferraz Sant'. **Educação (física) infantil: território de relações comunicativas**. Rev. Bras. Ciênc. Esporte (Impr.), vol.32 no.2-4, Porto Alegre, Dec. 2010.

YUS, Rafael. **Temas transversais: em busca de uma nova escola**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

E.E. Professor Antônio Aparecido Falcão*Características do nosso cenário de pesquisa*

A E.E. Professor Antônio Aparecido Falcão, supervisionada pela professora Edna Alves Reino, localiza-se na Rua Ponciano Pereira, número 375, no bairro Jardim Eloina de Pindamonhangaba, no estado de São Paulo. Essa instituição funciona no período das 7h às 23h, onde oferece cursos de Ensino Fundamental II com 133 alunos, Ensino Médio com 234 alunos e EJA II com 20 alunos. Cursos esses somados a um espaço composto por 4 salas de aula, quadra de esporte e pátio cobertos, biblioteca, área verde para recreação, sala de informática e entre outros ambientes que completam um espaço que favorece a realização do projeto PIBID.



Quando descrevemos as características dos alunos da Escola Falcão, encontramos crianças do Ensino Fundamental com faixa etária adequada a série pertencente, com algumas exceções. Apresentam atitudes próprias da infância e adolescência e são ativos, participativos, mas demonstram certa carência quanto à afetividade. Já sobre uma análise do Ensino Médio, deparamo-nos com adolescentes com baixa autoestima e atitudes que demonstram um reflexo da desestrutura familiar. Passam por carências econômicas e alguns ainda apresentam um perfil de autoafirmação traduzida por certa rebeldia. E, por fim, o EJA composto por uma classe de alunos trabalhadores, que não tiveram oportunidade ou optaram por não estudar na idade correta, uma consequência disso é a apresentação de defasagens e limitações de aprendizagem, agravadas pela dupla jornada (trabalho/escola).

Sobre as características do corpo docente a escola possui 14 titulares de cargo e 17 ocupantes de funções, esses estão dispostos nos cargos de professores de Ciências, Biologia, Física, Química, Sociologia, Filosofia, Geografia, História, Linguagem e Códigos (Inglês), Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e Matemática. Caracterizando-se por professores participativos e unidos nas atividades escolares.

A comunidade do Bairro Jardim Eloina, localizado na zona leste de Pindamonhangaba, ainda mantém as características de um bairro rural, mesmo estando a apenas 9 km do centro da cidade. Com fácil acesso à Dutra, trata-se de um bairro caracterizado pela rota de caminhoneiros, tráfico de drogas e prostituição. Existe o meio de transporte coletivo, porém esse não atende às reais necessidades da comunidade que não conta com pontos de comércio próximos como: supermercado, lanchonete, farmácia, padaria e outros. Não possui área de lazer, a não ser um centro comunitário e conta com apenas um posto de saúde para todos os moradores.

Socialmente e economicamente, a comunidade envolta da escola Falcão é diversificada. Em suma, os residentes são compostos por trabalhadores de indústria, autônomos e funcionários municipais, dos quais alguns encontram-se desempregados em meio à crise econômica. As famílias sofrem da desestruturação e desvios de conduta que, inevitavelmente, interferem no acompanhamento da vida escolar de seus filhos.

LUDICIDADE NA ESCOLA: os jogos e os tabuleiros como expressão do continente africano

Bolsista: Isabela Silva Laiter

Bolsista: Alyfer Vinicius de Santos Conceição

Bolsista: Guilherme Ferreira do Nascimento Santos

Bolsista: Vitória Beatriz Baptista Quirino

Supervisora: Edna Alves Reino

Coordenador Institucional: Ivan Eduardo de Abreu Arruda

Coordenador de área: Cristiano Marcelo Moura

Coordenador de área: Daniel Ribeiro

Professor colaborador: Roberto Rocha Costa

INTRODUÇÃO

Na mobilização dos alunos em prol desse projeto denominado PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) – FUNVIC (Fundação Universitária Vida Cristã) – LALA (Laboratório de Atividades Lúdicas Africanas), observa-se a necessidade de explorar conteúdos interdisciplinares que são inevitáveis no ambiente escolar repleto da realidade multicultural. Dessa forma debates e exposição de ideias se fazem necessários em meio ao conteúdo aplicado. Sendo relevante explicar que:

O conceito de multiculturalismo implica a existência no mundo de uma multiplicidade imensa de línguas, culturas e etnias. O multiculturalismo, enfim, é uma palavra que expressa uma ideologia e fundamenta um projeto ideológico. Na sociedade fechada, o multiculturalismo não nasce e não prospera. O multiculturalismo pressupõe uma sociedade aberta e que acredita no valor do pluralismo. (SANTOS, 2010, p. 300).

Notando-se um cenário enriquecido com culturas múltiplas e ações pedagógicas, o projeto possibilita à reflexão de assuntos que, muitas vezes, são silenciados por interesses externos a escola.

Entendemos assim, a necessidade de se explorar tais conteúdos com o intuito de ampliar discussões e reflexões acerca do contexto sociocultural a que estamos inseridos. A aplicação de várias atividades pedagógicas foi utilizada como veículo de aprendizagem, entre elas destacamos: rodas de conversa a respeito do continente africano; aplicação de jogos africanos e jogos de tabuleiro.

METODOLOGIA

Dentro das nossas ações de pesquisa, por se tratar de um projeto de formação docente, nossas experiências foram executadas *in locus*, ou seja, dentro da escola envolvendo todos os atores (coordenadores, supervisores e bolsistas e escolares). Para tanto, optamos pela metodologia da pesquisa bibliográfica e também da pesquisa-ação.

A metodologia de pesquisa bibliográfica, segundo RAMPAZZO (2005), refere-se aos instrumentos de cunho bibliográfico utilizados para munir textos básicos de um conteúdo mais específico e embasado. Trata-se de um recurso acoplado de textos científicos que têm a finalidade de criar um contexto, um quadro teórico geral, da aprendizagem adquirida, possibilitando assim, a maturação do pensamento próprio.

Já na metodologia de pesquisa-ação, ocorre uma sistematização, que segundo FONSECA (2002), pressupõe a participação do pesquisador, nesse caso os bolsistas, nas situações a serem investigadas. Trata-se de observar a realidade, uma investigação social, e a partir de interpretações embasadas por conteúdos teóricos e empíricos, transformá-las em conhecimento e elementos complementares da pesquisa.

DESENVOLVIMENTO

A escola é a instituição, na qual se concentra o processo de educação formal, assim ela deve promover, por meio de recursos didáticos e pedagógicos, veículos de discussões que contribuam para ofuscar ou subsumir as diferenças, contribuindo para o debate da diversidade cultural.

Sob essa perspectiva, por que não pensar na questão das aulas práticas serem alicerçadas por uma prévia realização de pesquisa teórica? Nos laboratórios de informática, os alunos podem buscar conceitos sobre os jogos, sua origem, regras e maneira de jogar, para só então, ser realizada a prática.

A palavra “pesquisa” tem origem no latim com o verbo “perquirir”, que significava procurar; buscar com cuidado; procurar em toda parte; informar-se; inquirir; perguntar; indagar bem; aprofundar na busca (BAGNO, 2007).

Segundo Freire (2001): “não existe pesquisa sem ensino e nem ensino sem pesquisa”.



Visto o desenvolvimento dos alunos em meio às práticas propostas, percebemos a aceitação dos mesmos a esse modelo de aula, que desde o primeiro momento, tem sido bastante positiva. Os alunos são muito participativos e sempre explanam ideias e opiniões a respeito da aplicação dos jogos e também opinam sobre como utilizar materiais alternativos, já que a escola não dispõe de todos os materiais solicitados pelos bolsistas.

As aprendizagens adquiridas são imensuráveis, e por meio das atividades foram desenvolvidas diversas habilidades, como: escrita, organização de ideias, interpretação de texto a partir das pesquisas teóricas sobre os jogos, desenvolvimento de metodologias de pesquisa, conhecimentos multicultural, raciocínio lógico, paciência, estratégia, cooperação, coordenação motora ampla, e muitas outras habilidades.



Para não prejudicar o desenvolvimento dos conteúdos pedagógicos, a cada semana uma sala diferente realiza as atividades propostas pelo projeto, já que o mesmo não ocorre em horário separado das outras aulas convencionais do currículo.

Devido ao horário apertado para a realização das atividades, um dos problemas encontrados inicialmente foi para qual turmas seriam aplicadas/desenvolvidas as atividades, já que os alunos não poderiam ser tirados da sala durante todo o tempo de projeto, e nem todas as salas poderiam participar em todas as sextas. A partir de uma roda de conversa e levantamento de soluções, os bolsistas da escola Falcão decidiram montar um sistema rotativo, em que cada semana uma sala participaria do projeto, para dar oportunidade a todos de participarem, elaborar métodos adequados ao ano trabalhado e não atrapalhar no desenvolvimento dos conteúdos pedagógicos.

Dado todo esse trabalho desenvolvido a partir do projeto PIBID - LALA - FUNVIC, os registros por escrito dos alunos, assim como os registros dos bolsistas são anexados aos planos de aula produzidos e são entregues em

reuniões semestrais que envolvem todas as escolas participantes do projeto em Pindamonhangaba.

Em suma, os bolsistas puderam perceber que escola tem o papel não somente quanto ao desenvolvimento cognitivo e intelectual dos alunos, como também na formação integral destes, desenvolvendo habilidades sociais e afetivas. Para assim, formar cidadãos críticos e capacitados para transformar o meio em que vivem de maneira positiva e participar das discussões do mundo contemporâneo de maneira justa e igualitária. Já que segundo NEVES (2014), a formação de um cidadão crítico, atualmente, tornou-se um subtema da formação dos alunos, sendo um papel da escola, criar condições para que os mesmos possam se posicionar perante as mais diversas questões, formando, assim, suas próprias opiniões.

Conhecendo um pouco do Continente Africano

Segundo FREITAS (2017), a África, por se tratar de um continente de clima tropical, salvo algumas regiões, recebe grande insolação, possui temperatura elevada em razão de sua localização geográfica, pois está próxima à linha do Equador e do Trópico de Câncer e de Capricórnio.

É um dos continentes de maior biodiversidade do mundo, fato proveniente da quantidade de energia (calor) que favorece o desenvolvimento de matéria orgânica gerada pela decomposição de plantas, tornando-se propício à germinação de variadas espécies de vegetais, a partir daí habitam nessas plantas insetos e micro-organismos que vão propagar a própria existência da flora, além de compor a cadeia alimentar, pois servem de alimentos para os animais maiores.

No contexto social e, mais precisamente, cultural, o continente africano apresenta uma diversidade muito grande, pois conta com aproximadamente seiscentos povos e trezentas línguas distintas, além de uma infinidade de religiões nativas ou introduzidas.

Os africanos têm uma forte ligação com os brasileiros, pois no período colonial os escravos vieram ao Brasil para trabalhar na produção do açúcar e mais tarde no café, contribuindo assim para a consolidação da cultura no Brasil.

O continente africano é regionalizado e/ou dividido em África Islâmica, situada ao norte, e África Subsaariana, situada ao sul, a diferença básica está na religião, sendo a primeira Islamita e a segunda Animista, formada por religiões nativas.

Os principais problemas africanos são: fome, epidemias (a AIDS é a principal) e os conflitos étnicos armados (alguns países vivem em processo de guerra civil). Seus índices sociais africanos também não são bons, o analfabetismo, por exemplo, é de aproximadamente 40%, suas religiões mais presentes no continente são: muçulmana (cerca de 40%) e católica romana (15%), existem também seguidores de diversos cultos africanos e, por fim, as línguas mais faladas no continente são: inglês, francês, árabe, português e as línguas africanas.

Ludicidade

Um elemento muitas vezes esquecido no cotidiano da vida adulta e bastante valorizado na escola é o lúdico, que corresponde superficialmente ao prazer direcionado a uma atividade. Refletir sobre o que é ludicidade é compreender a sua manifestação em qualquer atividade, seja esta dentro ou fora da escola. Do contrário que muitos acreditam, segundo SCHWARTZ (2004), pode haver situações extremamente lúdicas dentro de temas carregados de sentidos, ou seja, a ludicidade não se resume ao simples brincar, mas é um componente bastante eficaz da educação, capaz de proporcionar uma aprendizagem bastante eficiente e descontraída na visão do aluno.

Questionando a possibilidade de resgatar a cultura da prática dos jogos de forma lúdica nas aulas de Educação Física com o objetivo de beneficiar no ensino-aprendizagem, a proposta de implementação objetivou desenvolver

práticas de ensino através dos Jogos de Tabuleiro, de modo a oportunizar uma aprendizagem significativa, por meio de atividades lúdicas de ensinar e aprender com métodos alternativos, bem como auxiliar na socialização, no raciocínio lógico, nos conteúdos escolares e nos aspectos bio-psico-social do aluno.



O lúdico pode ser visualizado como um importante elemento da cultura, capaz de auxiliar em várias situações do dia a dia de uma criança, adulto, ou adolescente. Sendo assim, nesse contexto, a ludicidade, em suma, pode ser percebida, com um grande potencial transformador do ser humano.

CONCLUSÃO

Pressuposto que o trabalho com os jogos escolares e a socialização por meio das atividades lúdicas facilitaram o aprendizado da cultura africana e exploraram conceitos sobre o multiculturalismo, buscamos resgatar as brincadeiras de ruas vivenciadas pelos pais e avós dos alunos para aproximar seu conhecimento empírico dos jogos e brincadeiras de origem africana adaptados. Tendo em vista a importância da escola no aprendizado da diversidade cultural, já que segundo CORDAZZO (2007): a escola se torna responsável, mesmo de maneira involuntária, pela conscientização e discriminação da diversidade cultural, em que, por meio do estudo da história da África, ressaltamos a valorização pelos costumes de diferentes culturas, promovendo assim, um trabalho de socialização e conscientização multicultural.

Em suma, acreditamos que os estudos sobre o multiculturalismo, ressaltando a cultura africana, agregaram muito aos alunos não apenas no que tange ao ambiente escolar, mas também quando falamos sobre os futuros cidadãos dentro de uma sociedade bastante plural. Trabalhando com diversas formas de observar outras culturas, tanto pelas diferenças quanto pelas semelhanças, buscamos desenvolver nos alunos habilidades de compreensão, questionamento, diversificação cultural, regate dos jogos e brincadeiras, e socialização. Sendo importante ressaltar que essa ainda é uma proposta de estudo carente em aprofundamento de vários aspectos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAGNO, Marcos. **Pesquisa na Escola o que é como se faz. 21 ed. São Paulo: Loyola, 2007.** <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2525-6.pdf>>. Acesso em 22.ago. 2017. 11h24.

CORDAZZO, S.T.D; VIEIRA, L. M. **Caracterização de brincadeiras de crianças em idade escolar: psicologia reflexão e crítica.** Florianópolis, p. 365-373, dez.2007.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001. <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2525-6.pdf>>. Acesso em 10.ago. 2017. 11h24.

FREITAS, Eduardo de. “**Características do Continente africano**”; *Brasil Escola*. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/geografia/caracteristicas-continente-africano.htm>>. Acesso em 22.ago. 2017. 11h37.

FONSECA, J.J.S. **Apostila de metodologia da pesquisa.** Ceará: UECE, 2002.

KISHIMOTO. T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** (3. ed.). São Paulo, SP: Cortez, 1999.

NEVES, Rogério da Costa. **Discussões de assuntos complexos na visão de professores e alunos.** Jundiaí: Paco Editorial, 2014.

RAMPAZZO, Lino. **Metodologia Científica.** São Paulo: Edições Loyola, 2005.

SANTOS, Valdoir D.S. **Multiculturalismo e pluralismo jurídico.** Rio de Janeiro: Santoamarense de Letras, 2010.

SCHWARTZ, Gisele Maria. **Dinâmica lúdica: novos olhares.** Barueri, SP: Manole, 2004.

SILVA, Júlio César Lázaro da. **África, 2015.** Disponível em: <<http://www.brasilecola.com/geografia/africa-continente.htm>>. Acesso em 30 de maio de 2015.

E.E. Monsenhor João José de Azevedo*Características do nosso cenário de pesquisa*

A E.E. Monsenhor João José de Azevedo, supervisionada pela professora Maura Prado Vieira, está localizada na Rodovia Dr. Caio Gomes Figueiredo, Km 12, sem número. A instituição encontra-se no bairro Bom Sucesso, nas dependências da cidade de Pindamonhangaba.



Sobre seu funcionamento, sabemos que a escola conta com 06 salas no período da tarde e 07 no período da manhã, totalizando a quantia de 294 alunos, sendo 163 da manhã e o restante da tarde.

Desses alunos, alguns trabalham nas lavouras ou na pecuária para completar a renda familiar, precisando muitas vezes se ausentar da escola por um tempo considerável, influenciando negativamente no processo de ensino-aprendizagem, ou até mesmo, fazendo com que os mesmos se evadam da escola.

Em virtude do ambiente em que vivem e das circunstâncias acima citadas, estes alunos demonstram pouco interesse pelo estudo, não são acompanhados devidamente em suas vidas escolares pelos pais ou responsáveis e não possuem o hábito de estudo. A educação familiar sofre sérias consequências, pois existem muitos pais alcoólatras, prejudicando o desenvolvimento biopsicossocial dos filhos. Alguns alunos são subnutridos, apresentando problemas de verminose e outras doenças causadas pela falta de higiene e alimentação incorreta.

Porém, apesar da deficiência no acompanhamento de muitos pais na vida escolar dos filhos, eles ainda veem na escola, a possibilidade de ascensão social

ou melhoria na condição de vida, possibilitando a escola partir desse ponto para a estimulação e motivação dos alunos, visando uma melhoria no desempenho escolar dos mesmos.

Alicerçando o desenvolvimento desses alunos temos o corpo docente, esse é formado por professores efetivos que têm como característica em suas aulas buscar a contextualização das matérias tornando a aprendizagem cada vez mais significativa. Dessa forma, ocorre a troca de experiência dos professores entre si, dos professores e a coordenação pedagógica e equipe gestora, além do constante diálogo com os alunos e a comunidade. Sobre os professores sabemos também que estes se preocupam com o desenvolvimento de projetos que ampliem o envolvimento de todos constantemente, entre eles destacamos os projetos: “Paz na escola, Paz na Vida”, “Desfile Cívico”, “Sexualidade”, “Alcoolismo” “Relações Pessoais”. Além desses, o Programa Escola da Família tem trazido uma participação ampla da comunidade, por meio da oferta de quatro eixos: Esporte, Cultura, Saúde e Trabalho. E outra atividade que também tem apresentado um ótimo resultado é a realização de gincanas culturais.

A escola tem trabalhado insistentemente na consolidação do Currículo do Estado de São Paulo e gradativamente tem conseguido a adesão e o esforço de toda a sua equipe na busca por este objetivo.

A comunidade em que está inserida a escola é constituída e caracterizada por alguns pais analfabetos, outros que completaram apenas o Ensino Fundamental e outros o Ensino Médio. No entanto, o nível de instrução vem aumentando gradativamente e, recentemente, com o aumento de chácaras e loteamentos de bairros, a comunidade tem recebido, cada vez mais, pessoas com maior grau de escolaridade.

A implantação do Ensino Médio na escola, a partir de ano de 2004, foi outro fator que muito contribuiu para o aumento do nível de instrução na comunidade. Essa medida possibilitou que todos os alunos que concluíssem o Ensino Fundamental continuassem seus estudos no Ensino Médio na própria

escola e isso não acontecia antes, porque a maioria dos alunos concluintes do Ensino Fundamental não dava prosseguimento aos seus estudos devido a dificuldade de transporte e até de adaptação nas escolas de zona urbana, muitos sequer se matriculavam.

A implantação do Ensino Médio possibilitou o retorno de muitos alunos que não realizaram seus estudos em idade apropriada, inclusive, são atuais pais de alunos matriculados na escola Monsenhor, trazendo, conseqüentemente, um ótimo suporte e estrutura para um acompanhamento mais intenso e eficaz na vida escolar das crianças.

O nível socioeconômico é baixo, a renda familiar gira em torno de um salário mínimo ou menos, há muitos desempregados ou exercendo um subemprego, e alguns vivendo em situação de miséria, sendo dificultada a possibilidade de fornecer à família um bom nível de vida, com boa alimentação, saúde e educação.

É possível notar que nos últimos anos houve uma pequena ascensão no nível socioeconômico da comunidade, o programa “Bolsa-Família” foi um dos instrumentos que contribuiu para esta nova realidade e tem favorecido a diminuição da evasão escolar, principalmente, no Ensino Fundamental. Diante deste fato, cabe a escola um desafio: estimular os pais a acompanhar o cotidiano escolar de seus filhos e não apenas os encaminhar para a escola.

A maioria das famílias vive em casas pertencentes a donos de fazendas, sítios ou chácaras, locais onde exercem suas atividades profissionais. São casas de alvenaria, possuem luz elétrica e água tratada. Porém, os bairros mais distantes não possuem água tratada e, em casos esporádicos, nem luz elétrica.

Contudo, apesar da longa distância entre a maioria das residências e a escola, isto não impede a frequência regular às aulas, pois é disponibilizado o transporte escolar para todos os alunos. Buscando influenciar a permanência dos mesmos no ambiente escolar.

Sobre a identidade escolar, acrescentamos aqui que a herança cultural e o conhecimento da zona rural pela comunidade são fortes aliados na contextualização e seu aproveitamento para a construção do saber científico e sua aplicação na realidade social em que está inserida a escola. A religião predominante é a Católica Apostólica Romana, entretanto, com uma participação pouco intensa junto à igreja do bairro, em virtude da pouca presença de padres que comparecem uma vez por mês, tornando mais intensiva durante as festas dos santos padroeiros ou quermesses realizadas esporadicamente. Havendo algumas famílias que participam das religiões evangélicas ou outras crenças. Sendo relevante ressaltar que existe um bom relacionamento de todas as religiões com a escola, sendo parceiras no desenvolvimento de vários projetos.

O Programa Escola da Família, oferecido nos finais de semana, tornou-se um dos principais atrativos para a união dos alunos e da comunidade, no entanto, os alunos e familiares que residem longe da escola não conseguem participar devido ao horário restrito dos meios de transporte.

O tipo de educação familiar é o que se pode denominar como “tradicional”, nos quais os pais transmitem aos filhos suas crenças e costumes, na maioria das vezes influenciados pelos meios de comunicação. A EE Monsenhor João José de Azevedo procura por meio de seus colegiados diagnosticar os principais problemas e propor soluções conjuntas através de um diálogo sincero e respeito mútuo, em que a qualidade de ensino é prioridade, principalmente, visando a permanência dos alunos na escola e uma aprendizagem efetiva e eficiente.

Além do constante diálogo com os colegiados, a escola tem realizado reuniões de pais com boa frequência utilizando de atividades diversificadas, como: palestras, fóruns, reuniões de avaliações de aprendizagem dos alunos, festas de lazer e culturais. Promovendo o envolvimento dos pais em todos os projetos desenvolvidos.

Por fim, entendemos que a relação entre a escola e a comunidade é fator primordial na busca da excelência no ensino. A mesma trata-se de um instrumento

utilizado no caminho em busca da superação, amadurecimento e inserção na sociedade. E por que não dizer, o seu caminho à ascensão social. A escola tem trabalhado insistentemente na consolidação do Currículo do Estado de São Paulo e gradativamente tem conseguido a adesão e o esforço de toda a sua equipe na busca desse objetivo

Em atenção ao inciso IX, artigo 3º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional n.º 9.394/96, a escola Monsenhor procura garantir o padrão de qualidade de ensino com a garantia de aprendizado na formação global do aluno. Garantindo ao mesmo o seu pleno desenvolvimento, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

Para tal finalidade a escola vem combatendo insistentemente a evasão escolar e a diminuição dos índices de retenção através de um trabalho coletivo desenvolvido por toda equipe escolar e a comunidade.

A busca pela contextualização das aulas tornou a aprendizagem mais significativa por meio da troca de experiência: dos professores entre si, dos professores e a coordenação pedagógica e da equipe gestora, proporcionando constante diálogo com os alunos e a comunidade.

Projetos desenvolvidos com envolvimento de todos têm sido constantes, entre eles destacamos: “Paz na Escola, Paz na Vida”, “Desfile Cívico”, “Sexualidade”, “Alcoolismo” “Relações Pessoais”. O Programa Escola da Família também tem trazido uma participação ampla da comunidade, através da oferta de seus quatro eixos: Esporte, Cultura, Saúde e Trabalho. E, além disso, outra atividade que tem apresentado um ótimo resultado é a realização de gincanas culturais.

O projeto PIBID-LALA-FUNVIC envolve os alunos do ensino superior dos cursos de Educação Física e Licenciatura, os professores e os alunos da educação básica em um mesmo objetivo: a criação de ações pedagógicas para a estruturação, execução e avaliação de projetos que visam alimentar as discussões multiculturais relacionadas à cultura africana provocando análises e

desenvolvimento da comunidade escolar quanto às questões multiculturais e à cultura corporal de movimento.

Dentre essas ações pedagógicas, podemos citar, além do incentivo à pesquisa, a criação de planos de aula sistematizados, oficinas de criação para a montagem de jogos africanos, seminários, propostas de atividades tanto práticas como teóricas e reflexões quanto ao diálogo pedagógico entre conteúdos escolares e atividades lúdicas, provocando uma vivência com o ambiente escolar onde os bolsistas colocam em prática conhecimentos adquiridos na teoria, contribuindo para uma formação docente compromissada com o desenvolvimento educacional dos alunos.

A escola tem trabalhado insistentemente na consolidação do Currículo do Estado de São Paulo e gradativamente tem conseguido a adesão e o esforço de toda a sua equipe na busca desse objetivo. Procurando desenvolver o projeto de Recuperação Paralela de forma criativa e inovadora, aproveitando muito bem o espaço temporal destinado para o mesmo.



OS BLOCOS DE CONTEÚDO E A ÁFRICA: diálogos pedagógicos na escola

Bolsista: Thais Gama da Silva

Bolsista: Monique Evelin de Souza

Bolsista: Willian Gabriel Ferreira daSilva

Bolsista: Helen Natasha Faria Santos

Bolsista: Nathália Aparecida dos Santos

Bolsista: José Lucas Pulcino Gomes

Supervisora: Maura Prado Vieira

Coordenador Institucional: Ivan Eduardo de Abreu Arruda

Coordenador de área: Cristiano Marcelo Moura

Coordenador de área: Daniel Ribeiro

Professor colaborador: Roberto Rocha Costa

INTRODUÇÃO

Segundo DAOLIO (1995) alteridade implica a consideração e o respeito às diferenças humanas.

Entender a dinâmica cultural própria de cada grupo é considerar que as diferenças identificadas não são desigualdades e sim características específicas de cada grupo. A Antropologia sugere colocar-se no lugar do outro, procurando compreender sua dinâmica cultural própria, dessa forma, percebe-se o respeito ao princípio da alteridade.

A escola trata-se de um ambiente repleto de alteridade no que se diz respeito ao corpo docente. Essas diferenças nem sempre refletem de forma positiva para todos os espectadores. Dessa forma, discussões sobre o multiculturalismo têm ajudado bastante na forma como as crianças veem o outro e a si próprio.

Dentre os inúmeros desafios encontrados na escola, objetivamos proporcionar aos alunos ações pedagógicas, que possibilitem a ampliação de discussões e reflexões por meio do projeto PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência). Buscamos também, atuar com várias atividades pedagógicas, entre elas destacamos um conteúdo bem diversificado de propostas, utilizando: jogos, esportes, brincadeiras e todas as práticas possíveis e coerentes de serem aplicadas dentro do assunto enfoque. Essas atividades compõem o que nomeamos como blocos de conteúdo do PCN que são os esportes, os jogos, as lutas, as ginásticas, as atividades rítmicas e expressivas e os conhecimentos sobre o corpo.

Cabe à escola trabalhar com o repertório cultural local, partindo de experiências vividas, mas também garantir o acesso a experiências que não teriam fora da escola. Essa diversidade de experiências precisa ser considerada pelo professor quando organiza atividades, toma decisões sobre encaminhamentos individuais e coletivos e avalia procurando ajustar sua prática às reais necessidades de aprendizagem dos alunos. (Brasil, 1997, p. 45).

O aluno não pode ser considerado uma “folha em branco”. Assim, ao longo de suas experiências vividas, ele vai acumulando inúmeras vivências corporais, com isso, dentro do contexto escolar, o mesmo apresenta diferentes competências e habilidades. Nesse sentido, a escola precisa provocar essas experiências de movimento, gerando novas aprendizagens, ao promover isso, não deve fazer distinção entre quem é mais ou menos habilidoso, e sim desenvolver as potencialidades de todos de forma democrática e não segregadora.

No intuito de ajudar o desenvolvimento da cultura corporal dos alunos, além do desenvolvimento psíquico-motor, conquistamos a aceitação dos mesmos quem têm sido bastante positiva, resultando na participação de todos.

Sobre as aprendizagens adquiridas, percebemos que os alunos não estão somente ampliando sua cultura corporal de movimento, mas também adquirindo valores a cada jogo e brincadeira aplicados. Alcançando, assim, nosso propósito

de despertar experiências sociais e afetivas, enfatizando a socialização, respeito, igualdade, colaboração, entre outros valores.

Algumas adaptações quanto ao espaço de jogo, regras, número de jogadores e outros aspectos foram necessárias para trabalhar a iniciação das crianças em algumas modalidades esportivas não convencionais, facilitando, dessa forma, a aprendizagem das mesmas. Lembrando, que até o momento, não houve problematizações graves que necessitassem de soluções radicais.

Em suma, os registros de todas as aulas aplicadas estão sendo efetuados por meio de fotos e vídeos, apresentando-os posteriormente como comprovação do trabalho desenvolvido, assim como, demonstração da evolução e aprovação dos alunos a respeito dos conteúdos aplicados.

METODOLOGIA

Dentro das nossas ações de pesquisa, por se tratar de um projeto de formação docente, nossas experiências foram executadas *in locus*, ou seja, dentro da escola envolvendo todos os atores (coordenadores, supervisores, bolsistas e escolares). Para tanto, optamos pela metodologia da pesquisa bibliográfica e também da pesquisa-ação. A metodologia de pesquisa bibliográfica, segundo RAMPAZZO (2005), refere-se aos instrumentos de cunho bibliográfico utilizados para munir textos básicos de um conteúdo mais específico e embasado. Trata-se de um recurso acoplado de textos científicos que têm a finalidade de criar um contexto, um quadro teórico geral da aprendizagem adquirida, possibilitando, assim, a maturação do pensamento próprio.

Já na metodologia de pesquisa-ação, ocorre uma sistematização, que segundo FONSECA (2002), pressupõe a participação do pesquisador. Nesse caso os bolsistas, nas situações a serem investigadas. Trata-se de observar a realidade, uma investigação social, e a partir de interpretações embasadas por conteúdos teóricos e empíricos, transformá-la em conhecimento e elementos complementares da pesquisa.

DESENVOLVIMENTO

Quando falamos em cultura corporal de movimento, trata-se, de modo bastante simples, de apresentar significado para quaisquer gestos, atitudes, movimentos, jogos, danças, esportes, lutas, ginásticas e outras manifestações corporais. Nesse sentido, a intenção da Educação Física é a de fazer com que os alunos compreendam e valorizem as suas manifestações corporais, assim como se empenhem em valorizar e apreender manifestações corporais de outras culturas, como, por exemplo, a Africana que vem sendo trabalhada pelos bolsistas nas escolas.

Outro elemento fundamental da educação está em andamento: o rompimento com o preconceito. Isso porque, à medida que o aluno conhece outras culturas e reconhece o seu valor, os preconceitos são rompidos.

A Educação Física deve ensinar, é possível vislumbrar que essa disciplina é muito mais complexa do que costumamos ver. Diante do leque de possibilidades dos blocos de conteúdos apresentado.

Etnia

Segundo BOSI; ZARUR; BINGEME (2000) no livro “Brasil: história, etnias, culturas: anos construindo o Brasil” a etnia é um conceito antropológico que denota grupos humanos que marcam sua identidade por diferenças culturais. Existem alguns fatores que influenciam na construção étnica de um povo, são eles: as culturas, história, geografia e interesses particulares.

Em suma, a etnia nada mais é do que um grupo de indivíduos, que embora tenham a mesma origem, possuem diferenças socioculturais (idioma, religião, hábitos e comportamentos). Trata-se de um termo usado para referir-se à semelhança biológica, caracterizada pelo compartilhamento da mesma raça e/ou cultura.

Diálogos pedagógicos (interdisciplinaridade)

Se definirmos interdisciplinaridade como junção de disciplinas, cabe pensar currículo apenas na formatação de sua grade. Porém se definirmos interdisciplinaridade como atitude de ousadia e busca frente ao conhecimento, cabe pensar aspectos que envolvem a cultura do lugar onde se formam professores. (FAZENDA, 2008, p. 17).

(...) cada disciplina precisa ser analisada não apenas no lugar que ocupa ou ocuparia na grade, mas nos saberes que contemplam, nos conceitos enunciados e no movimento que esses saberes engendram, próprios de seu lócus de cientificidade. Essa cientificidade, então originada das disciplinas, ganha status de interdisciplina no momento em que obriga o professor a rever suas práticas e a redescobrir seus talentos, no momento em que ao movimento da disciplina seu próprio movimento for incorporado. (FAZENDA, 2008, p. 18).

A escola tenta abordar os conteúdos de forma disciplinar, porém uma alternativa bastante citada atualmente é a interdisciplinaridade. Esta corresponde a uma sala, na qual a autoridade do professor é conquistada e não outorgada, assim como a autonomia do aluno. É um trabalho envolto pela parceria de conhecimentos, que se torna bastante eficaz quanto aos resultados adquiridos nas aulas. Segundo FAZENDA (2002), em uma sala interdisciplinar todos se percebem e se tornam parceiros em busca de um mesmo objetivo: a aprendizagem.

Na prática, dentro da escola, essa questão ocorre quando o professor de Artes, contribui na montagem de tabuleiro de jogos africanos, o professor de Português, auxilia na interpretação das regras dos jogos, o professor de Matemática, trabalha a questão lógica dos jogos, como, por exemplo, o jogo africano Mankala.



Na interdisciplinaridade a especialização é alterada pela generalidade, e um grupo a princípio homogêneo (em uma aula comum), torna-se um grupo heterogêneo, que foca a aprendizagem baseada no questionamento por conhecimento ao invés da simples reprodução. O aluno não apenas entende, mas compreende o conteúdo.

CONCLUSÃO

Sabendo que esse projeto vem agregando conhecimento às crianças e a nós como indivíduos e futuros professores. Entendemos o projeto PIBID como um programa que além de dar início a docência, também nos direciona a como preparar os alunos para o convívio dentro de uma sociedade multicultural.

Sendo assim, concluímos que planejar e executar formas de socialização dos conhecimentos no campo prático, considerando a cultura afro-brasileira, podem despertar competências, habilidades e atitudes, quando falamos de atividades lúdicas (fora ou dentro da escola) e também educativas. Trata-se de uma forma para aprender a conviver e a trabalhar coletivamente, desenvolvendo conceitos e habilidades sobre a diversidade/pluralidade cultural.

O projeto, em suma, proporcionou uma mudança significativa de postura dos alunos e professores que puderam vivenciar a interdisciplinaridade dentro da escola. Além disso, ele contribuiu com a implementação da Lei 10639/2003 na unidade escolar em questão, e se iniciamos com poucos alunos, hoje essa quantidade vem aumentando a cada dia.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOSI, Alfredo; ZARUR, George; BINGEME, Maria Clara Lucchetti. **Brasil:** história, etnias, culturas: anos construindo o Brasil. São Paulo: Loyola, 2000.

CARVALHO, Anna Maria Pessoa de. **Formação continuada de professores:** uma releitura das áreas de conteúdo. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

DAOLIO, Jocimar. **Da Cultura do Corpo** - Campinas, SP: Papyrus, 1995. - (Coleção Corpo e Motricidade).

DI GIORGI, CAG., et al. **Necessidades formativas de professores de redes municipais:** contribuições para a formação de professores crítico- reflexivo. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.

FARIA, Caroline. **África**, 2015. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/geografia/africa/>>. Acesso em 20.jun.2015.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **O Que é interdisciplinaridade?** / Ivani Fazenda (org.). — São Paulo : Cortez, 2008.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **Interdisciplinaridade:** um projeto em parceria. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

FONSECA, J.J.S. **Apostila de metodologia da pesquisa**. Ceará: UECE, 2002.

FORQUIN, Jean- Claude. **Escola e culturas; as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar**. Porto Alegre: Artes Médica, 1993.

GUIADOESTUDANTE. **África (política, economia e aspectos geográficos): dicas e questões comentadas de vestibular**, 2010. Disponível em: <<http://guiadoestudante.abril.com.br/estudar/geografia/africa-politica-economia-aspectos-geograficos-dicas-questoes-vestibulares-600659.shtml>>. Acesso em 21.jun. 2015.

HULSHOFSCHMIDT. **Women's History Month 2013**: Miriam Makeba, 2015. Disponível em: <<https://hulshofschmidt.wordpress.com/2013/03/04/womens-history-month-2013-miriam-makeba/>>. Acesso em 20.jun.2015.

JESUS, Ana Cristina Alves de. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil**. Rio de Janeiro: Brasport, 2010.

PCN, Parâmetros curriculares nacionais : **introdução aos parâmetros curriculares nacionais** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC/SEF, 1997. 126p. <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>>. Acesso em: 02.agosto.2017. 10h53.

RAMPAZZO, Lino. **Metodologia Científica**. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

ROCHA, Francisco S.; SOUSA Jéssica; LINARES Joel; MARTA Maria. **A importância do lúdico na escola**, 2011. Disponível em: <<http://edufescolar4.blogspot.com.br/2010/10/p-margin-bottom-0.html>>. Acesso em 20.jun.2015.

ROSELUCCA. **Personalidades da Cultura Africana**, 2011. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/roselucca/personalidades-da-cultura-africana>>. Acesso em 21.jun.2015.

SCOTT, Thomas L. **12 Coisas interessantes Muitas pessoas não sabem sobre a África**, 2014. Disponível em: <<http://atlantablackstar.com/2014/12/01/12-interesting-things-many-people-dont-know-about-africa/>>. Acesso em 30.maio.2015.

SILVA, Júlio César Lázaro da. **África**, 2015. Disponível em: <<http://www.brasilecola.com/geografia/africa-continente.htm>>. Acesso em 30.maio.2015.

Escola E.E. Professor Pedro Silva*Características do nosso cenário de pesquisa*

A escola Professor Pedro Silva, conta com a professora Tatiane Cuba como supervisora no projeto PIBID. Localizada na Rua José Benedito Quirino, a instituição não possui número e encontra-se as margens da rodovia presidente Dutra, sentido Rio de Janeiro, no município de Pindamonhangaba.

Existem, em média, 670 alunos de Ensino Fundamental e Médio divididos em três períodos na escola. Sobre a divisão do espaço físico, para receber esses alunos, sabe-se que a escola possui 17 salas, biblioteca, quadra poliesportiva coberta, sala de informática, pátio e outros ambientes que ajudam a atender às necessidades básicas de estudo dos alunos.

Quando analisamos o perfil dessas crianças, percebemos alunos humildes, com a maioria morando em chácaras, onde os pais trabalham como caseiros e possuem uma renda bem limitada. Muitos desses pais não possuem o Ensino Fundamental completo, transformando o cenário da comunidade bastante vulnerável em todos os sentidos, como, por exemplo, violência, prostituição, carência afetiva, desestrutura familiar e outros. Em suma, trata-se de uma escola rural, onde os pontos negativos se sobrepõem aos positivos. Quando percebemos uma comunidade de baixo poder aquisitivo, baixa escolaridade, marginalidade alta, problemas familiares, problemas com tráfico de drogas e criminalidade.

Voltando agora o olhar ao corpo docente, sobre a Pedro Silva, sabemos que a maior parte se trata de professores efetivos, que ministram aulas em mais de uma escola. Isso reflete-se em um número bem alto de faltas e alguns professores constantemente de licença. Em contrapartida, a maioria dos professores é comprometida com a unidade escolar.

MUSICALIDADE E EXPRESSÃO: a África pela dança

Bolsista: Felipe Ribeiro de Jesus Bueno

Bolsista: Jefferson Aparecido Marcondes Martins

Bolsista: Lucas de Almeida Silva

Bolsista: Patrícia Eluine dos Santos Cabral

Bolsista: Patrícia Kelly Domingos Salgado

Supervisora: Tatiana Regiane Milena Duarte Meirelles Cuba

Coordenador Institucional: Ivan Eduardo de Abreu Arruda

Coordenador de área: Cristiano Marcelo Moura

Coordenador de área: Daniel Ribeiro

Professor colaborador: Roberto Rocha Costa

INTRODUÇÃO

No cenário escolar, em que consideramos toda a diversidade existente como um ponto de partida para as relações sociais, buscamos por meio do projeto PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), valorizar as diferenças, destacando os conceitos do multiculturalismo que se fazem bastante presentes nesse ambiente.

Para tanto, várias atividades pedagógicas foram incluídas no projeto com o intuito de oferecer suporte para o reconhecimento do outro e de si mesmo. Entre as atividades, destacamos o enfoque que se dava na liberdade de expressão, utilizando da musicalidade como veículo a esse propósito. Segundo LOUREIRO (2003), a música está presente no cotidiano das pessoas desde quando são crianças, por meio da sensibilidade musical o aluno é atraído e motivado a dispor-se às práticas. A música funciona como um instrumento de cidadania que contribui para a elevação da sua autoestima e socialização, o que auxilia em muito no desenvolvimento das atividades realizadas no projeto.

O projeto PIBID vem como um refúgio para a realidade dos alunos que têm tão pouco quando falamos do material, mas muito de bagagem vivenciada. As atividades são usadas para se debater assuntos cotidianos nas vidas dessas crianças, obedecendo ao foco do projeto em desenvolver atividades africanas, esportes não convencionais e suas adaptações.

Os conteúdos pertinentes à História e Cultura Afro-Brasileiras deverão ser ministrados em todo currículo escolar, possibilitando uma reflexão por parte dos alunos em busca da aprendizagem dos conteúdos e construção de saberes, valores e atitudes de respeito e igualdade visando uma Educação para a Diversidade. Com a vivência dos jogos africanos, os alunos irão perceber a influência da cultura Africana na cultura brasileira. (DUARTE, 2015, p. 3).



Esportes tido como não convencionais, são modalidades que não são comuns em nossa cultura ou, geralmente, pouco praticadas dentro da escola. Ao consideramos a realização de eventos esportivos não convencionais, percebemos uma proposta de educação inovadora, algo que contribui para criação, recriação e aprendizagem de culturas esportivas diferenciadas sem valorizar o que o aluno traz consigo, toda sua história de vida, dessa forma, a cultura esportiva e de movimento de um aluno não será desprezada e sim ampliada. (MOURA, 2016, p. 24, 25).



Os alunos têm aceitado bem essas atividades, cooperam com tudo o que é pedido e demonstram gostar muito das práticas. São um pouco “desorganizados” quando falamos da proatividade de se dispor no espaço para a atividade, porém se mostram participativos. As aulas do PIBID têm atraído muito a atenção, não apenas dos alunos que pertencem ao projeto, como também dos que ainda não participam do PIBID.

As aprendizagens adquiridas são inúmeras. Percebe-se a inclusão gradativa dos deficientes físicos que possuem grande necessidade de integração; trabalham a questão da cultura corporal do movimento inserida em diferentes tipos de jogos e esportes, como, por exemplo, as diferenças entre flag, futebol americano e o rúgbi; e agregam alguns conceitos sobre as atividades aplicadas e os outros conceitos que surgiram como ramificações desses supracitados, como, por exemplo: conceitos ideológicos, psicológicos, sociais e etc.

Para adaptar as práticas ao espaço disponibilizado ao projeto, houve a necessidade de algumas modificações no espaço de jogo, adaptação dos materiais que os bolsistas não dispunham e alterações na dinâmica do jogo. Devido a um conflito de horários, não está sendo possível utilizar a quadra para a execução das atividades, para isso, ao invés de aplicar as aulas na quadra, os bolsistas estão usando a lateral do pátio, para que o projeto prossiga se desenvolvendo e se reconstruindo com a ajuda dos alunos.

E, por fim, destacamos os registros dos alunos sendo de extrema importância no desenvolvimento e manutenção do projeto PIBID. A partir deles

notou-se que, de acordo com os relatórios disponibilizados pelos bolsistas da escola, os alunos apreciam a adesão das atividades diferenciadas aplicadas, e, talvez, principalmente, a atenção que recebem dos professores, já que muitos deles carecem dessa atenção em casa.

METODOLOGIA

Dentro das nossas ações de pesquisa, por se tratar de um projeto de formação docente, nossas experiências foram executadas *in locus*, ou seja, dentro da escola envolvendo todos os atores (coordenadores, supervisores, bolsistas e escolares). Para tanto, optamos pela metodologia da pesquisa bibliográfica e também da pesquisa-ação.

A metodologia de pesquisa bibliográfica, segundo RAMPAZZO (2005), refere-se aos instrumentos de cunho bibliográfico utilizados para munir textos básicos de um conteúdo mais específico e embasado. Trata-se de um recurso acoplado de textos científicos que têm a finalidade de criar um contexto, um quadro teórico geral, da aprendizagem adquirida, possibilitando, assim, a maturação do pensamento próprio.

Já na metodologia de pesquisa-ação, ocorre uma sistematização, que segundo FONSECA (2002), pressupõe a participação do pesquisador, nesse caso os bolsistas, nas situações a serem investigadas. Trata-se de observar a realidade, uma investigação social, e a partir de interpretações embasadas por conteúdos teóricos e empíricos, transformá-la em conhecimento e elementos complementares da pesquisa.

DESENVOLVIMENTO

Linguagem corporal é uma forma de comunicação não-verbal, em que o corpo “fala” através de gestos, expressões faciais e posturas. Ela permite à criança produzir informação/conhecimento, sendo assim, a linguagem espontânea da criança que não se subordina aos códigos pré-determinados da cultura adulta, mas que com eles interage.

No âmbito da Educação Física, tal fato implica considerar a possibilidade de perceber como a criança estrutura o movimento e lhe atribui sentido, antes de demonstrá-lo através de um esporte, dança ou ginásticas específicas. É necessário ver a criança como pólo ativo adulto-criança, professor-aluno, capaz de expressar corporalmente significações/sentidos que precisam ser adequadamente lidos e compreendidos.

Expressão corporal

Em uma visão dos aspectos gerais que compõe a expressão corporal com um cunho educativo, considerando algumas ideologias baseadas na fusão do movimentar-se salientando o conhecimento proposto em visões teóricas. Segundo HAAS (2008), a expressão corporal tende a potencializar o saber, considerando o despertar, o refletir e o descobrir envolto na prática corporal. Trata-se de uma “terapia” dos sentidos humanos, extremamente importante para o desenvolvimento e crescimento do homem, tanto na dimensão “pessoa”, quanto na dimensão “grupala”.

É por meio da expressão que o aluno se liberta de forma equilibrada em conjunto aos objetivos articulados pelo professor, na busca pelo desenvolvimento de suas capacidades atingindo plenamente sua essência de expressão corporal.

Em suma, ela pode ser difundida como técnica, disciplina e educação no processo que direciona o indivíduo para temas com o intuito de compreender o mundo e o universo de significações, almejando, assim, transformações nos aspectos do ser humano como um ser pensante e interativo.

Corporeidade e musicalidade

A corporeidade no ambiente escolar corresponde à forma com que o cérebro reconhece e usa o corpo como um instrumento para interagir com o mundo. Trata-se das intenções e órgãos sensoriais, agindo em conjunto, para mover novas manifestações corporais.

Como forma de autoconhecimento e aprendizagem, a corporeidade configura uma imagem corporal. Segundo BARROS (2005), essa imagem é repleta de mistérios. Para de fato podemos nos reconhecer presentes no mundo, torna-se necessário entender que o ser humano é composto por um corpo imerso de complexos processos e esses são os responsáveis por completar nossa existência baseados em: atitudes, consciência e inconsciência de cunho corporal.

A comunicação corporal, assim como nossa imagem corporal é construída e desconstruída a todo o momento. Trata-se, ainda segundo BARROS (2005), de uma sucessão de tentativas em busca de uma imagem ideal, seja esta imposta pelo próprio indivíduo ou pela sociedade a que este se insere. Sendo ainda importante considerar que, esse mundo de imagens corporais, configurando a vida, está repleto de emoções substanciais na forma com que o indivíduo assume as várias consequências que “o movimentar-se” acarretará em sua existência dentro de um “eu” em constante contato com o “outro”.

Em suma, a musicalidade pode ser acrescida como metodologia de ensino dentro da proposta de corporeidade, como uma forma alternativa de ensino que almeje uma prática diferenciada como atrativo e mecanismo eficiente de aprendizagem aos alunos.

CONCLUSÃO

Com um trabalho envolto pela aprendizagem baseada em questões de musicalidade, os alunos se expressam por meio de jogos, brincadeiras e danças com o intuito de proporcionar o desenvolvimento motor, introspectivo e também a socialização.

O aprendizado da cultura africana possibilitou a exploração de conceitos a respeito da alteridade existente no mundo e no enfoque de discussão do projeto, no ambiente escolar. Buscamos através das práticas, aproximar o conhecimento empírico dos alunos às atividades e danças de origem africana, adaptadas as especificidades dos mesmos.

Tendo em vista a importância da escola no aprendizado da diversidade cultural, ressaltamos a valorização do multiculturalismo no intuito de evidenciar a socialização independente das diferenças.

Em suma, entendemos que os estudos multiculturais, acrescentam muito aos alunos que se tornam mais conscientes em um ambiente escolar repleto e enriquecido por diversidades. Trabalhando as diferenças em prol do desenvolvimento dos alunos no que tange as habilidades de compreensão da alteridade e da diversificação cultural.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROS, Daniela Dias. **Imagem corporal:** a descoberta de si mesmo. Hist. cienc. Saúde: Manguinhos, vol.12 no.2, Rio de Janeiro May/Aug. 2005.

FONSECA, J.J.S. **Apostila de metodologia da pesquisa.** Ceará: UECE, 2002.

HAAS, Aline Nogueira. **Expressão corporal:** aspectos gerais. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

LOUREIRO, Alícia Maria Almeida. **O ensino de música na escola fundamental.** Campinas, SP: Papirus, 2003.

MOURA, C. M.; RIBEIRO, D.; ARRUDA, I. E. A. **Aprendizagem Baseada em Projetos Aplicada ao Ensino de Organização de Eventos Esportivos: Uma proposta de vivência de esportes não convencionais na formação de professores.** Coleção Pesquisa em Educação Física - vol.15, nº4, 2016. Ed. FONTOURA. JUNDIAÍ-SP.

RAMPAZZO, Lino. **Metodologia Científica.** São Paulo: Edições Loyola, 2005.

<<http://www.conpef.com.br/anteriores/2015/artigos/40.pdf>>. Acesso em 09. ago. 2017. 9h15.

<<http://www.editorafontoura.com.br/periodico/vol-15/Vol15n4-2016/Vol15n4-2016-pag-23-30/Vol15n4-2016-pag-23-30.pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2017. 15h23.

Oficinas Aplicadas

As oficinas aplicadas são uma metodologia de trabalho, uma forma ativa de contextualizar os conceitos abordados nas aulas do projeto, ou seja, são práticas elaboradas com o intuito de promover vivências que aproveitem tanto o conhecimento empírico das crianças, quanto os novos conhecimentos que são apresentados aos mesmos.

Dessa forma, o projeto CAPES/PIBID/FAPI/FUNVIC/LALA busca a realização de várias atividades que proporcionem o desenvolvimento da cultura corporal do movimento do aluno, desenvolvendo o senso crítico dos envolvidos. Destacando a questão do multiculturalismo associado, a priori, a história do Continente Africano. Lembrando, que após alguns anos dos olhares sendo voltados apenas para as especificidades da cultura africana, houve uma reflexão, por parte dos coordenadores, que visualizaram a necessidade de ampliar os conceitos abordados em aula pelos bolsistas. Daí agregou-se o trabalho também relacionado à prática de esportes e jogos não convencionais.

A seguir citaremos algumas das várias atividades aplicadas nas escolas supracitadas que estão envolvidas com o projeto:

Atividades Africanas

O jogo **concentração ao número** é uma brincadeira do Egito, em que as crianças sentam-se formando um círculo e todas recebem um número, que não podem esquecer. O coordenador do jogo, que pode ser o professor, escolhe um número aleatório para começar, por exemplo, 1. As crianças batem nas pernas de forma ritmada.



A criança escolhida para iniciar deve, sentada e no ritmo das batidas, dizer seu número e outro número aleatório, até o limite de números dados aos participantes. Ela diz, por exemplo: “1, 3”. Em seguida, a criança que recebeu o número três continua: “3, 7”, sempre falando o seu número primeiro e depois outro aleatório de alguma criança que se encontra na roda e assim o jogo continua. A criança que demorar, ou falar seu número errado sai do círculo. Ganha os dois últimos participantes.

Do Continente Africano, a brincadeira **Kharbaga** é um jogo de tabuleiro jogado por dois participantes e tem por objetivo a captura de todas as peças do adversário, sendo, nesse ponto, idêntico ao jogo de damas. As peças só podem andar para frente, sempre avançando uma casa por vez e seguindo as linhas que ligam uma casa à outra. A captura é feita saltando sobre uma peça do adversário, e é obrigatória. Captura múltipla também é permitida, como no jogo de damas.



Nesse jogo, quando uma peça consegue chegar até o outro lado, na última fila do adversário, é promovida a Mullah (Sultão) e recebe outra peça em cima para diferenciá-la das outras. A peça promovida recebe a propriedade de andar e capturar em qualquer direção. Além disso, pode andar quantas casas quiser desde que seja em uma linha reta.

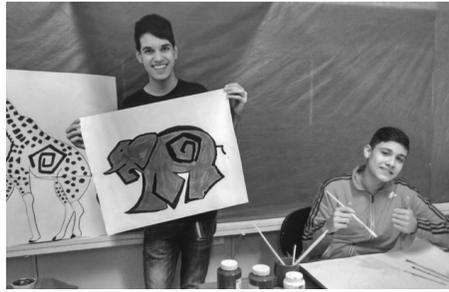
Da Eritreia, o jogo **Fitfit** é jogado com os alunos formando um círculo. Todos juntos cantam uma canção repetindo ritmadamente uma série de quatro gestos: dar um pulo, agachar tocando o chão com as duas mãos ao lado dos pés, dar outro pulo, saltar levantado os braços para cima. Quem perder o ritmo, porque

ficou cansado ou confuso, sai do círculo e continua a cantar batendo as mãos. Ganha o último jogador que permanecer na competição.

Meu querido bebê é um jogo da Nigéria, em que os alunos deverão escolher um participante que num primeiro momento deverá “sair” do jogo (não ver o que os outros estão fazendo). Feito isso, deverão escolher outro aluno para ser o “bebê”. O “Bebê” deve deitar no chão e os outros alunos desenham o seu contorno com um giz. O “Bebê” se junta aos outros alunos e o jogador que tinha saído do jogo no início volta e deve tentar descobrir quem é o “Bebê”, baseado no contorno desenhado no chão. Se o aluno acertar, ele pontua e continua em uma nova rodada. Caso contrário, outro aluno deve assumir o seu lugar fora do jogo para adivinhar o novo “Bebê”. Ganha quem conseguir mais pontos.

De Camarões, **Bivoebuma** é uma brincadeira feita entre duas equipes. Inicia-se o jogo desenhando, no chão, 3 linhas paralelas a dois passos de distâncias uma da outra. As duas equipes ficam atrás das duas linhas externas. Um jogador recebe uma bola e o jogo inicia. Os jogadores das duas equipes lançam a bola para frente e para trás, de uma equipe para a outra e vice-versa, sem interrupções. Quem lança a bola deve ficar atrás da própria linha externa, quem a recebe pode movimentar-se até a linha central, mas deve voltar atrás de sua linha para poder lançar a bola. O jogador que pegar a bola, antes de poder lançá-la, deve jogá-la para cima, bater as mãos, dar um pulo com os dois pés, batendo firmemente no chão, pegar a bola no ar e lançá-la. Quem errar a sequência dos gestos sai do jogo. Perde a primeira equipe que ficar sem integrantes.

Houve também uma atividade relacionada ao conhecimento da **Fauna Africana**. Essa prática foi desenvolvida com a ajuda de slides junto a explicação da bolsista sobre alguns animais característicos da África. Após apresentados os animais para as crianças elas deveriam memorizar cada animal e seu nome para, então, iniciar a brincadeira.



A brincadeira consistiu em mostrar as imagens dos animais apresentados anteriormente às crianças, e essas deveriam lembrar o nome e anotar em um papel. A criança que lembrasse o maior número de animais africanos ganharia.



No jogo **Ampe**, originado em Gana, um dos alunos será escolhido para ser o líder enquanto os outros formam um semicírculo. O líder ficará de frente para um jogador que se encontrar em uma das extremidades do semicírculo, ele e o jogador escolhido devem bater palmas, pular e depois saltar colocando um pé à frente. Se o líder e o jogador colocarem o mesmo pé à frente, o líder estará fora e o jogador vira líder. Caso os dois coloquem pés diferentes, o líder se move para o próximo jogador e começa todos os movimentos supracitados novamente. Um ponto é marcado cada vez que o líder é bem-sucedido. Ganha quem obtiver mais pontos.

Êxodo é um jogo que surgiu em Guiné. Nele desenha-se no chão um grande alvo formado por dez círculos concêntricos. Os jogadores são divididos em duas equipes. Ao sinal de largada, enfrentam-se em duplas. Um dos dois jogadores esconde uma pedra em uma das mãos e o outro deve adivinhar em que

mão ela está. Se adivinhar, ele pega a pedra, a esconde em uma das mãos e assim por diante. Quando um dos dois errar, o outro dá um passo à frente dentro do alvo. O que ficou de fora joga agora com um novo adversário. Se o novo adversário errar a mão que está com a pedra, o jogador, finalmente, pode entrar no círculo, mas se novamente for ele que errar, continua fora e o novo adversário entra e assim por diante. À medida que o jogo continua, podem se enfrentar apenas adversários que estão no mesmo círculo (ou fora do alvo se não tiver entrado no primeiro círculo). Quem não tiver mais adversários para enfrentar, fica onde está. Ganha a equipe que conseguir posicionar primeiro a metade de seus jogadores no centro do círculo.

O **fanorama** é um jogo originado em Madagascar, em que cada jogador move uma peça de cada vez, de um ponto para outro adjacente, acompanhando as linhas de um tabuleiro.



As capturas ocorrem sempre quando uma ou algumas peças adversárias, estão alinhadas ininterruptamente e encontram-se na mesma linha de movimentação da peça do outro jogador. Se o jogador aproximar sua peça para a casa à frente da linha de peças do adversário, ele captura todas as peças. Ou, se a peça do jogador estiver em uma casa adjacente a do adversário, na mesma linha, e se este se afastar na mesma linha, uma casa, são capturadas todas as peças adversárias.

Podem ocorrer possibilidades de capturas simultâneas com uma só jogada, por aproximação e por afastamento. Nesse caso o jogador escolhe uma das alternativas de captura. É possível fazer capturas múltiplas, desde que após ter feito uma captura por aproximação ou afastamento, puder capturar mais peças, ao mover a mesma peça de captura em outra direção. Se em cada nova direção o jogador puder mover a mesma peça, ele fará novas capturas, na mesma jogada. Em cada um dos seus movimentos o jogador não pode passar mais do que uma vez pelo mesmo ponto e não são permitidas capturas múltiplas na primeira jogada de ambos os jogadores.

As capturas são obrigatórias, mas o jogador escolhe qual fazer se tiver mais de uma opção na mesma jogada. Vence o jogador que eliminar todas as peças inimigas, ou que consiga impedir todos os movimentos do adversário.

Na brincadeira **Fogo na Montanha**, surgida na Tanzânia, é escolhido um líder para iniciar-se o jogo. Os jogadores pensam em uma “palavra-chave”, como “barco”, por exemplo. Todos os jogadores ficam de costas. O líder grita “Fogo na montanha!”, e todos os jogadores pulam e respondem “Fogo!”, mas permanecem de costas. Então o líder grita “Fogo no rio!” Os jogadores respondem “Fogo”, mas não pulam. O líder tenta imaginar vários lugares diferentes para o fogo e sempre os jogadores respondem “fogo” sem pular. Só pulam ao comando “fogo na montanha”. O líder pode dizer a palavra-chave a qualquer momento, como parte de uma frase, como por exemplo, “fogo no barco azul”. Quando a palavra-chave for dita todos os jogadores devem pular e virar para frente gritando “fogo”. Quem errar os movimentos sai do jogo. O último sem errar vence.

O **Jogo 35** é uma variação do jogo “queimada”. Nele são dispostos quatro cones formando um retângulo na quadra. Dois alunos estarão responsáveis por “queimar” com uma bola as outras crianças que devem correr de cone em cone até completar o total de 35 voltas. Obs.: As crianças não



podem ser “queimadas” quando estão paradas no cone, e, além disso, não podem guardar caixão (ficar por um tempo exagerado paradas no cone).

O **Jogo do Labirinto** surgiu em Moçambique e é uma brincadeira simples. Ele consiste na competição entre dois jogadores. Para começar, é necessário desenhar um labirinto no chão. Os jogadores iniciam o jogo na primeira extremidade do labirinto. Para seguir o jogo, os jogadores devem tirar “ímpar ou par” por várias vezes, para que dessa forma, toda vez que um jogador ganhe, ele possa seguir para a extremidade seguinte. O jogador que chegar na última extremidade primeiro ganha o jogo.

Em Uganda surgiu o jogo **Kakopi**, que nada mais é do que uma brincadeira, em que primeiramente, devemos determinar um aluno para ser o líder. Todos, menos o líder, sentam-se em uma linha reta ou em círculo com suas pernas estendidas e coloca-se uma música para tocar, com alguém responsável por pará-la (música escolhida pelos alunos e o responsável por ela não pode olhar para o que acontece no círculo).

Enquanto a música toca, o líder, que deve estar com o olho fechado e no centro do círculo formado pelas outras crianças, aponta para cada uma das pernas das crianças. Quando a música parar, o líder estará apontando para a perna de uma criança, esta deve então dobrar a perna indicada. A música volta a ser tocada e o líder realiza o mesmo procedimento. Quando uma criança, que já está com uma perna dobrada, tiver a sua outra perna indicada pelo líder para ser dobrada,

ela estará fora do jogo e deve sair da roda. O último a ficar com pelo menos uma perna estendida ganha.

Make Tume Tume Papa é um jogo de Moçambique, em que todos se sentam formando um círculo. Uma criança é escolhida para ser o líder e deverá se posicionar no centro do círculo. Todos cantam a música *Make Tume Tume Papa*. O líder anda e/ou dança ao redor do círculo. Quando o líder parar na frente de uma das crianças que está sentada, esta deve se levantar e dançar junto com o líder, até que ele se sente no lugar antes ocupado pela criança. Essa criança é o novo líder e continua o jogo. A coreografia pode ser livre ou previamente combinada pelo grupo. A música cantada no jogo *Make Tume Tume Papa* é a seguinte:

“Make tume tume papa/Make tume tume pá Make tume tume papa/Make tume tume pá.- Refrão: Tutu ê tutu ê papa/Tutu ê tutu ê pá Tutu ê tutu ê papa/Tutu ê tutu ê pá I ene, i ene/I ene, i a I ene, i ene/I ene, i a.”

Na África do Sul temos um jogo chamado **Mamba**, nele o professor deve marcar e estabelecer os limites do jogo e todos os alunos devem permanecer dentro desses limites. As crianças devem escolher um participante para ser a Mamba (cobra). A cobra corre por toda a área delimitada e tenta apanhar os outros alunos. Quando um é pego, ele deve segurar sobre os ombros ou na cintura do jogador que representa a cobra e assim sucessivamente com todos os outros que forem pegos. Somente o primeiro jogador (a cabeça da serpente) pode pegar outras pessoas. Os outros jogadores do corpo podem ajudar não permitindo que os adversários passem, pois esses não podem passar pelo corpo da serpente. O último a não ser pego vence.

A **Mancala** corresponde a um jogo por ser de tabuleiro em que só participará dois de cada vez. O objetivo do jogo é capturar o maior número de sementes.

Preparação do jogo: distribuir 4 sementes em cada casa e sortear quem iniciará a partida. Cada jogador fica com uma fileira de 6 casas, que será considerada seu campo e um oásis à sua direita, em que deposita as sementes capturadas. Movimentação dos jogadores se alterna fazendo um lance por vez.

Em cada jogada ele deve escolher uma casa de seu campo e pegar todas as sementes desta casa, semeando-as pelas casas seguintes, uma semente em cada casa de seu campo e/ou do campo adversário. As 12 casas do tabuleiro são consideradas como se fossem um circuito que deve ser percorrido



no sentido anti-horário. Se o número de sementes a ser semeado for maior que onze, dá-se uma volta completa pelo tabuleiro sem deixar no oásis do adversário nenhuma semente e prossegue-se repartindo as restantes pelas casas seguintes.

Como capturar sementes: é preciso que a última casa onde o jogador semeou satisfaça duas condições: 1º pertença ao campo adversário, 2º contenha 2 ou 3 sementes, já contado com aquela recém-semeada. Nesse caso, o jogador pega para si as sementes dessa casa e as da casa precedente, desde que ela também satisfaça as condições. E também a segunda precedente e assim por diante, até chegar a uma casa que não mais satisfaça às condições, quando então se encerra a jogada, as sementes capturadas ficam com o jogador que as capturou.

Regras importantes: o jogador não pode deixar o campo do adversário sem sementes. Se isso ocorrer ele deve fazer uma jogada que recoloca sementes no campo do adversário sem sementes, desde que isso seja possível num único lance (essa é uma regra única dentre os jogos conhecidos).

Finalização da partida: a partida se encerra quando ocorrerem uma das situações: *não ser possível colocar sementes no campo vazio do adversário, em um único lance. Nesse caso, o jogador pega para si todas as sementes que restaram em seu campo, *restaram tão poucas sementes sobre o tabuleiro que nenhuma captura seja mais possível. Nesse caso essas sementes não ficam com ninguém, o jogador que tiver capturado mais sementes será o vencedor da partida.

No jogo, **O silêncio é de ouro**, do Egito, os alunos se organizam em círculo e escolhem um aluno para ser o faraó. O faraó anda no círculo e faz um gesto engraçado ou toca bem de leve alguma das crianças sentadas. Se esta não fizer nenhum barulho ele deve passar para a próxima criança à esquerda desta e prosseguir com o mesmo gesto ou toque até passar por todas as crianças da roda. Se alguma criança fizer algum barulho (rir) enquanto o faraó estiver fazendo os gestos ou toque, esta assumirá o lugar do Faraó.



Na Nigéria existe uma brincadeira chamada **Saltando feijão**. Nela, primeiramente, um aluno é escolhido para ser o balançador. Esse segura na ponta de uma corda com um saco de feijão na outra ponta (ou outro objeto que tenha peso maior que a corda) e, parado em um só lugar, ele deve girar perto dos outros alunos arrastando a corda próxima ao chão.

Estes outros alunos devem estar em círculo ao redor do balançador e têm que saltar para não serem atingidos pela corda. Caso sejam atingidos saem do jogo. Vence quem for o último a ficar na roda sem ser atingido pela corda.

Si Mama Kaa é uma atividade rítmica e expressiva que surgiu na Tanzânia. Nela as crianças, em um círculo ou espalhadas, dançam obedecendo as instruções da música que está em Suaíle, um dos idiomas falados na Tanzânia. A letra da música é a seguinte: Si Mama: ficar parado em pé / Kaa: abaixar Ruka: pular/ Tembea: andar/ Kimbia: correr

“Si Mama Kaa/ Si Mama Kaa Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa/ Tembea, tembea, tembea/ tembea, tembea, tembea Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa/ Kimbia, kimbia, kimbia/kimbria, kimbia, kimbia Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa.”

No jogo **Terra-Mar** de Moçambique uma longa linha reta deve ser desenhada no chão. De um lado da linha se escreve “Terra” e do outro “Mar”. No início da brincadeira todas as crianças podem ficar no lado da terra. Ao ouvirem “Mar!”, (o professor pode ser responsável por falar “Mar”, ou, no início da atividade, um aluno é escolhido para fazer os comandos) todos os alunos devem pular para o lado do mar. Ao ouvirem: Terra! Pulam para o lado da terra e assim sucessivamente. Quem pular para o lado errado sai do jogo. O último a permanecer sem errar vence.



O jogo **Yoté**, das aldeias do Senegal e Mali, é um jogo de tabuleiro que possui cinco fileiras de seis casas cada uma e 24 peças/marcadores (12 de cada cor, para cada jogador). O objetivo do jogo é capturar ou bloquear as peças do adversário. Os jogadores determinam quem começa. Sobre as jogadas da partida, os jogadores podem ou colocar uma nova peça em um quadrado livre do tabuleiro, ou mover uma peça sua que já esteja no tabuleiro, ou capturar uma peça do adversário.

As peças que já estão no tabuleiro de jogo podem ser movimentadas apenas no sentido horizontal ou vertical, para um quadrado adjacente livre. Para capturar uma peça deve-se pular por cima dela. Esses saltos podem ser múltiplos visto que, a cada captura, é permitido apanhar uma segunda peça do adversário, posta em qualquer quadrado do tabuleiro. A retenção de uma peça adversária não é obrigatória. Uma peça não pode mover-se de volta para a sua posição anterior, a não ser que seja para uma captura. O vencedor é aquele que pegar todas as peças do adversário.



Shisima é um jogo de tabuleiro africano que deve ser jogado por duas pessoas. Após entrar em acordo sobre o jogador que fará o primeiro movimento, o mesmo deverá movimentar uma de suas pedras em qualquer direção indicada no tabuleiro. Após o movimento do primeiro

jogador o oponente deverá fazer seu movimento da mesma forma escolhendo qualquer posição (casa) vazia do tabuleiro, respeitando a posição das peças do adversário, não podendo passar uma peça por cima da outra.

O jogo termina quando um dos jogadores alinhar no mínimo três de suas peças no tabuleiro de forma que as três estejam conectadas em uma reta, seja qual for o sentido dessa reta.

Neéz degúiaan do Marrocos é um jogo bastante parecido com a brincadeira Terra-mar. Com um giz, o professor deve desenhar no chão um grande círculo e os alunos devem estar todos ao redor desse círculo para o jogo começar. Basicamente, os alunos devem entrar e sair do círculo aos comandos: “Dentro” e “Fora”, ou seja, quando o professor disser “dentro”, todos os alunos devem pular para dentro do círculo, e quando disser “fora”, todos saem dele. Se o comando for “dentro” e os alunos já estiverem dentro, eles devem dar um pulo no mesmo lugar, o mesmo deve ser feito quando acontecer do lado de fora. Quem errar é eliminado e se afasta do círculo. O último a permanecer no jogo é o vencedor.

Do Egito, na brincadeira **Pegue o bastão** os alunos devem formar um círculo e cada um deve estar com um bastão em mãos. O bastão deve estar na vertical, na frente do aluno e com uma das pontas encostada no chão. O objetivo do jogo é soltar o bastão que tem em mãos e pegar o bastão mais próximo à sua direita, antes dele cair, a cada comando (gritos: “Trocou!” ou “Direita!”) do professor. Quando um aluno não conseguir pegar o bastão antes que caia, ele estará fora do jogo e deve levar o bastão consigo. O último que permanecer no jogo, ou seja, que não errar, ganha.

Banyoka é um jogo de Zâmbia e Zaire. Nele o professor deve, com um giz, cordas ou fitas, definir uma pista com linha de largada e de chegada. O jogo é bem simples, basta dividir os alunos em dois grupos (ou mais, dependendo da quantidade de alunos), e pedir que fiquem sentados no chão, formando uma fila indiana, uma “cobra”. Os alunos devem ficar com as pernas afastadas e os braços colocados sobre o ombro de seu colega à frente, cada grupo ou “cobra” deve se deslocar (sentados, em conjunto, arrastando no chão sem se soltarem) da linha de largada até a linha de chegada ao sinal do professor. Vence a equipe que chegar primeiro.

De Benin, o jogo **Dosu**, adaptado para a escola, pode ser jogado com qualquer quantidade de crianças, feitas as alterações necessárias quanto à quantidade de copinhos. Supondo que o jogo seja realizado com seis pessoas, ele segue da seguinte forma: cinco alunos devem ficar de um lado da quadra (de costas), enquanto do outro lado da quadra, o sexto aluno (o chefe) pegará cinco copinhos de plástico (por causa da quantidade de crianças que estão de costas) e deve esconder, embaixo de um deles, uma pedra. Ao sinal da largada, dado pelo professor, os cinco jogadores devem, rapidamente, correr até um copinho e checar se a pedra está em seu copinho. Quem escolher o copinho com a pedra é eliminado e sai do jogo. O chefe então pega quatro copinhos e esconde a pedra (...), e assim por diante. O jogador que permanecer no jogo por último vence e se torna o novo chefe.

O **Pilolo** de Gana é um jogo bastante parecido com um caça tesouro, mas nele cada criança tem o seu próprio tesouro. Ele é jogado da seguinte forma: no início da brincadeira as crianças (quantidade ilimitada) devem escolher alguns pequenos objetos (como, por exemplo, canetas, lápis, borrachas e outros) e entregá-los ao professor (ou outro aluno), para que esses sejam escondidos. Todos os jogadores devem ficar de costas ou de olhos fechados enquanto o professor esconde todos os objetos em diversos lugares dentro do local pré-definido para o jogo. Definida também uma linha de chegada, o professor inicia o jogo gritando: “Pilolo!”. As crianças começam a procura por seus objetos. Ganha o jogo quem

encontrar seu objeto e correr para a linha de chegada. Obs.: Caso algum aluno encontre o objeto de outra criança, ele deve, sem alarme, devolver o objeto no local achado e continuar procurando o seu.

Atividades Não Convencionais

No esporte **Streetball Iniciação** formam-se dois grupos de 3 componentes cada. Deve, então, ser realizado um jogo de Basquete 3 contra 3 em uma meia quadra. A pontuação deve ser combinada antes, sabendo que as regras do streetball não são idênticas as do basquete convencional. O término do jogo deve ser marcado com a finalização de um tempo também pré-determinado. Ganha quem fizer mais pontos dentro desse tempo.

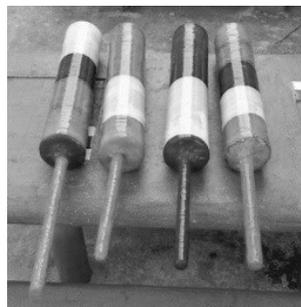
O **Badminton** é um esporte da família de jogos com raquetes. Para tornar a aula mais dinâmica o professor pode criar vários minicampos, a fim de que várias práticas possam acontecer simultaneamente.



Para criação dos minicampos o professor irá dividir a quadra com um barbante, amarrando no começo de uma extremidade até a outra, formando, assim, uma rede. Para formar os campos o professor irá precisar de tecidos ou giz. No formato de retângulos os campos serão montados, tendo um espaço considerável. Feito isso os alunos serão separados em duas duplas, cada um terá em mãos uma raquete e ficará um de cada lado da rede. O objetivo do jogo é não deixar a peteca cair no chão, devendo rebatê-la sempre por cima da rede, o aluno que deixar a peteca cair mais de 5 vezes, perde. Ganha o jogador que não deixar a peteca cair no chão.

O **Basquetebol inclusivo** pode ser aplicado na escola para mostrar às crianças que ainda se pode praticar esportes tendo deficiências. Nesse esporte, como meio de locomoção, os jogadores (alunos) utilizarão cadeiras com rodas. Iniciaremos o jogo adaptando seu espaço e números de jogadores. A quadra será dividida ao meio, formando dois campos e cada campo terá duas equipes com três participantes por grupo. Cada participante terá um guia para conduzi-lo. O jogo acontecerá em um tempo pré-estabelecido pelos professores. O objetivo do jogo é introduzir a bola no cesto da equipe adversária (marcando pontos) e, simultaneamente, evitar que esta seja introduzida no próprio cesto, respeitando as regras. A equipe que obtiver mais pontos no fim da partida vence. Após a vivência dessa adaptação, os alunos irão participar do jogo oficial de basquete, contendo as regras específicas do mesmo.

O **Beisebol** (do inglês baseball) é um esporte praticado por duas equipes de nove jogadores, que alternadamente ocupam as posições de ataque e defesa. O objetivo é pontuar batendo com um bastão em uma bola lançada e depois correr pelas quatro bases do campo. Um jogador da equipe atacante pode parar em uma das bases e, depois, avançar com a ajuda da rebatida de um companheiro. Os times trocam de posição assim que três rebatedores são eliminados. Um turno de ataque e defesa de cada time representa uma entrada e nove entradas compõem um jogo profissional. O time com mais corridas no final vence. A principal regra do Beisebol é marcar mais corridas (pontos) que o time adversário no tempo de 9 innings as chamadas entradas, que é equivalente ao set de um jogo de tênis. Caso termine empatado os 9 innings principais, acrescentam-se novos até que o placar mude. Um só inning é dividido em duas partes e reúne as jogadas de ataque e defesa (é o conjunto das duas numa só).



No **Dodgeball** (adaptado) os alunos serão separados em dois grupos iguais de até 10 jogadores (podendo variar dependendo da quantidade de alunos). A quadra deverá ser demarcada com as linhas de fundo e a de centro, assim



como segue a estrutura do jogo oficial. Nesse jogo, as regras básicas são: os jogadores deverão ficar atrás da linha de fundo da quadra; serão colocadas 10 bolas no centro da quadra (o número de bolas é proporcional ao número de jogadores por equipe); os jogadores deverão arremessar a bola abaixo da linha do ombro dos adversários, sendo eliminados se acertarem o arremesso na cabeça do mesmo; quando um jogador consegue segurar a bola arremessada pelo o jogador adversário, o jogador que arremessou é eliminado; o jogo tem a duração de 5 minutos; vence a equipe que tiver eliminado (queimado) mais jogadores da equipe adversária ao final desses 5 minutos, em caso de empate de jogadores, deverá ser realizada a morte súbita, a qual será dado 1 minuto de prorrogação, e a equipe que eliminar 1 adversário nesse tempo, será a vencedora.

O **Goalball** é um esporte paralímpico. Na escola, o jogo deve ser realizado na quadra de vôlei e deve possuir dois gols adaptados à atividade que podem ser feitos com barbantes, cones e cabos de vassouras, por exemplo. O Goalball exige extremo silêncio durante o jogo porque é um esporte praticado por cegos (devemos vendar os alunos para realizar o jogo) que utilizam uma bola com guizos em seu interior para que os jogadores possam saber sua direção pelo som que a mesma faz. Em suma, o esporte funciona da seguinte forma: devemos



separar duas equipes com três alunos em cada e o objetivo do jogo é fazer gols. Esses gols devem ser feitos a partir de arremessos com as mãos, que a equipe adversária deve tentar defender. Sendo que a bola arremessada deve tocar em determinada área da quadra para que seja considerado um gol válido (essa área deve ser pré-determinada pelo professor antes do início da partida).

O **Tênis de Mesa** é outro esporte que pode ser praticado por deficientes. Paralímpico, ele é uma modalidade muito bem representada que pode ser adaptada ao ambiente escolar. Acontece da seguinte forma: cada jogo é dividido em 5 sets, sendo esses jogados até os 11 pontos, só acabando quando houver uma vantagem de 2 pontos entre os jogadores, ou



seja, estando o resultado 10×10, o primeiro jogador a conquistar 3 sets ganha. A forma de jogar o tênis de mesa paralímpico é quase a mesma do tradicional/convencional, havendo apenas algumas alterações referentes às limitações óbvias dos jogadores. Em suma, a bolinha deve tocar a mesa do jogador que a saca, passar sobre a rede e tocar o outro lado da mesa do adversário para que o mesmo a rebata e assim sucessivamente, até que algum jogador erre a jogada e seu adversário marque ponto.

Na adaptação para aplicar esse esporte na escola, podemos utilizar cadeiras se o jogo for realizado com a mesa. Se a partida for no chão, podemos demarcar o espaço de jogo e a “rede” com barbantes ou giz.

Já no **Tchoukball** (adaptado), inicialmente, precisamos separar duas equipes com 7 jogadores em cada (se necessário o número de jogadores pode ser modificado em até 10). O jogo deve ser realizado, segundo as regras oficiais de Tchoukball, em uma quadra com as dimensões da quadra de basquete, utilizando uma bola e dois quadros (semelhantes a trampolins, inclinados a 55°), cada um posicionado de cada lado da quadra (comprimento).

O objetivo da equipe atacante consiste em fazer com que a bola rebata em um dos quadros para que ela caia na quadra, sem que a outra equipe a recupere (assim se marca pontos). Na prática, não há um lado para cada equipe, o campo de jogo é compartilhado por todos.

Para arremessar no quadro é permitido até três passes para cada equipe. Durante o ataque, a outra equipe não pode interceptar a bola ou atrapalhar o

adversário com contato físico. Todo ato de perturbação ou obstrução de jogo é proibido, o jogador de Tchoukball – no ataque ou defesa – pode desenvolver quase todos os movimentos possíveis sem temer ser impedido intencionalmente pelo adversário.

Os defensores devem acompanhar o ataque adversário e podem “apenas” se antecipar ao arremesso preparando-se para agarrar a bola que foi rebatida no quadro (dessa forma se impede que a equipe adversária marque o ponto). Ganha a equipe que fizer mais pontos dentro do tempo de jogo (pré-estabelecido pelo professor).



O **Kin-Ball** (adaptado) é um esporte bastante diferente, nele devem ser separadas três equipes de 4 jogadores, cada equipe com uma cor diferente. Nesse jogo, 3 jogadores irão segurar a bola para que o quarto jogador a lance, porém para lançar a bola será necessário

gritar “OMNIKIN” e a cor de uma das outras duas equipes que restaram. O jogo tem duração de três tempos de 15 minutos e a cada falta (quando a equipe não consegue pegar a bola), as outras duas equipes ganham 1 ponto, sendo assim, vence a equipe que cometer menos faltas.

Na atividade **Estações de Jogos de rebater** pretendemos abordar 3 diferentes modalidades: Tamboréu, Badminton e Tênis de Chão. Todas elas devem ser realizadas em uma quadra ou campo, utilizando uma corda ou rede de modo que ambos sirvam para dividir a quadra em duas partes (comprimento). Dada essa divisão, agora sobre a largura da quadra, utilizar giz, cordas ou faixas para dividir o espaço em várias mini quadras, nas quais serão praticadas as atividades. Dentro de cada mini quadra será deixado um par de cada raquete (para as modalidades Tamboréu e Badminton) e uma bolinha ou peteca, para que os alunos possam jogar.

Com relação ao **Tênis de Chão**, o espaço será dividido também com uma corda, porém essa ficará no chão e serão deixados um par de raquetes e uma bolinha para a prática. Após uma breve explicação sobre as regras, os alunos se dividirão nas quadras para as



práticas e cada equipe que somar 10 pontos de qualquer dos lados deverá dar lugar aos que ainda não participaram da atividade, mantendo assim sempre a rotatividade, a fim de que todos alunos participem das três práticas mais de uma vez. Obs.: outra opção é marcar um tempo de jogo ao invés de deixar a troca de equipes relacionada à quantidade de pontos.

Sobre o **Mini Tênis** é importante que o professor monte, primeiramente, uma pequena estrutura na quadra, ele poderá adaptar uma corda na metade da quadra (cerca de 1,06 m de altura). E a partir dessa divisão no centro do comprimento da quadra, devem ser feitas outras divisões em sua largura, marcadas no chão com faixas ou cordas, para que seja possível realizar vários jogos ao mesmo tempo. O jogo “Mini tênis” não será realizado em sets como um jogo oficial de tênis, a intenção aqui é de oferecer um primeiro contato com esse esporte, sendo assim, em duplas, os alunos vão jogar até determinado tempo pré-estabelecido pelo professor. Para realizar o jogo, o aluno deve deixar a bola tocar no chão e em seguida bater com a raquete na mesma (saque) para que a bola passe em cima da corda que demarca o meio da quadra, bata no chão do adversário para que este possa rebatê-la. Quando algum dos jogadores errar a forma de jogo supracitada, o seu adversário marca um ponto. Ao final do tempo estabelecido pelo professor outra dupla deve jogar, e, assim, sucessivamente.

O **Flagbol** é um esporte bastante parecido com o rúgbi, porém esse não tem contato físico. Os alunos serão separados em dois grupos e o objetivo é avançar territorialmente em direção à zona de pontuação do campo adversário, buscando concretizar o touchdown. Cada jogador utiliza 2 fitas em cada lado

da cintura, a equipe de defesa deve impedir o avanço da equipe adversária removendo pelo menos uma fita do atacante em posse da bola ou interceptando um lançamento. Obs.: Na escola, no momento em que as fitas são retiradas pelo adversário, o jogador deve parar de correr, recolocar a fita e dar a bola ao jogador que retirou sua fita para que o jogo possa continuar.



O **futsal vendado** é um jogo embasado pelo esporte paralímpico Futebol de 5. Para a realização desse jogo, devemos dividir duas equipes de 9 alunos em cada, sendo que 4 estarão vendados, outros 4 sem vendas, e o último jogador restante de cada equipe será o goleiro (sem venda). Basicamente os 4 alunos vendados formarão duplas com os 4 alunos sem vendas (deverão ficar de mãos dadas durante todo o jogo), sendo esses responsáveis por guiar os alunos com as vendas. As regras do jogo em si, serão semelhantes às regras de um jogo de futebol, porém apenas os alunos vendados podem marcar os gols.

O jogo tem dois tempos de 25 minutos tendo um intervalo de 10 minutos. Nesse intervalo, os alunos vendados podem trocar de posição com os alunos que estavam responsáveis por guiá-los. Vence o time que fizer mais gols dentro do tempo pré-estabelecido.

Atividades Gerais

O jogo **Capão**, também conhecido como 5 Marias ou Matacuzana (Moçambique), pode ser confeccionado com quadradinhos de tecidos e um pouco de areia pelas próprias crianças. Ele se joga da seguinte forma: na primeira etapa, as “pedrinhas” são lançadas no chão. O jogador escolhe uma delas e a joga para o alto. Com a mesma mão, pega uma das outras quatro que ficaram no solo e tenta recuperar a que está no ar sem deixá-la cair. Quem conseguir pegar todas vai para a próxima etapa, na qual tem de pegar duas antes de segurar a que está no alto. Essa sequência segue até a quarta etapa, na qual o jogador deve recolher quatro pedras. Na quinta, todas são colocadas de volta ao chão. Com uma das mãos, o jogador tem de fazer uma ponte - com a mão esquerda apoiada no solo pelas pontas do polegar e do indicador. Joga para cima, enquanto passa uma de cada vez por baixo da ponte, e recolhe-se, então, a que está no ar sozinha. Quem errar perde a vez para o próximo e depois retoma de onde parou.



No jogo **Elástico**, conhecido em Angola como Mete-Mete, dois alunos ficam em pé, frente a frente, colocam o elástico em volta dos tornozelos, formando um retângulo. Um terceiro aluno começa a pular, fazendo uma sequência de saltos, ora pulando para dentro, sobre e para fora do elástico. Se errar a sequência dos movimentos ou tropeçar, passa a vez. Mas, se acertar, o grau de dificuldade aumenta. Obs.: Os saltos feitos sobre o elástico mudam de região para região, sendo assim, os movimentos podem ser pré-determinados pelas crianças antes de iniciar a brincadeira.



Temos também o jogo **Futebol Diagonal**. Nele, primeiramente, para ocorrer uma familiarização dos alunos com a bola jogada com os pés, os professores podem aplicar um jogo baseado na dinâmica do futebol tradicional. Feito o supracitado, os alunos devem ser divididos em dois times mistos. Seguindo o futebol tradicional, cada time terá seu devido campo e o objetivo do jogo será fazer gol nos campos adversários. Porém, o diferencial aqui, é que os gols (feitos de bambolês) estarão em diagonal, localizados um em cada canto do espaço que será delimitado pelo professor. O professor terá um apito e quando apitar, os times trocarão de lado e o gol, ao qual atacavam, será o de defesa do time. Isso acontecerá várias vezes dentro de um tempo estabelecido pelo professor. Vence a equipe que fizer mais gols, seja qual for seu campo de início.

O **Pega-Pega na linha** é jogo bastante simples. Inicia-se sua partida com os alunos escolhendo um deles para ser o pegador. Os demais deverão ficar espalhados seguindo as linhas da quadra. Ao sinal do professor o pegador deverá perseguir e tentar pegar os fugitivos, assim como no pega-pega tradicional, porém os fugitivos e o pegador só poderão se deslocar em cima das linhas demarcatórias da quadra. Quando algum deles for pego, eles sentam no lugar em que foram pegos e passam a ser obstáculos fechando a passagem, os demais alunos não podem saltar, apenas movimentar-se pelas linhas. A brincadeira termina assim que o último fugitivo for pego recomeça com a escolha de um novo pegador (pode ser o primeiro fugitivo que foi pego na rodada anterior).

Baseado na dinâmica de um jogo tradicional de voleibol, o **Voleibol Dentro e Fora** muda alguns aspectos do jogo tradicional, como, por exemplo: o espaço de jogo, número de jogadores e algumas regras. O jogo inicia-se da seguinte forma: formam-se quatro grupos com a mesma quantidade de alunos em cada. Dois grupos devem se posicionar na área de jogo da quadra de voleibol (como se fossem jogar uma partida comum de vôlei), enquanto isso, os outros dois grupos devem ocupar as laterais e fundos da quadra (considerando o meio da quadra, cada grupo terá seu lado).

O jogo, basicamente, seguirá a dinâmica normal do voleibol, ou seja, após o saque, a equipe (de dentro da quadra) que recebe, tenta devolver a bola para o campo adversário. O grupo que se encontra fora da área de jogo (laterais e fundos da quadra) participa da partida, tentando rebater as bolas que forem para fora (seu campo), oportunizando ao grupo de dentro uma nova tentativa de passar a bola para o campo adversário. Caso a equipe que sacar marque ponto, os participantes de fora da quadra da equipe que sofreu o ponto trocam de lugar com o grupo de dentro, ou seja, quem estava jogando dentro da quadra passará a jogar fora da quadra e vice e versa. Obs.: o jogo acaba dentro de um tempo que deve ser pré-determinado pelo professor e ganha a equipe que fizer mais pontos dentro desse tempo.

Inspirado no processo escravista do Brasil com as influências indígenas e negras, no jogo **Escravos de Jó**, os alunos sentam e cantam uma música em círculo, enquanto realizam alguns movimentos. Cada um com uma pedrinha ou outro objeto pequeno, deve passar o mesmo de um integrante para o outro em uma coreografia de vai e vem seguindo o ritmo da música:

“Escravos de Jó jogavam caxangá (os jogadores vão passando as pedras um para o outro do lado direito, de forma que cada jogador fique sempre com uma pedrinha só)

Tira, (cada um levanta a pedra que está em suas mãos)

põe, (colocam a pedra de novo no chão)

deixa ficar (apontam com o dedo para a pedra no chão)

Guerreiros com guerreiros (voltam a passar a pedra para à direita)

fazem zigue, (colocam a pedra à frente do jogador à direita, mas não soltam)

zigue, (colocam a pedra à frente do jogador à esquerda, mas não soltam)

zá (colocam a pedra à frente do jogador à direita novamente)”.

O **Futecola** trata-se de um jogo baseado no futebol tradicional, com algumas alterações em suas regras e, se necessário, número de jogadores. Primeiramente, devem ser formados dois times que se posicionarão na área



de jogo, sendo o gol delimitado por dois cones (ou pode ser usado o gol tradicional mesmo). O jogo seguirá a dinâmica do futebol tradicional sendo a pontuação realizada a cada vez que a bola atravessar por entre os cones, contando 1 gol.

O grande diferencial desse jogo é que, nesse caso, toda vez que o jogador da defesa receber um drible em que a bola passe por entre suas pernas ou receber um drible “chapeuzinho” o mesmo ficará colado, impossibilitado de sair do lugar e chutar a bola para o gol. O jogador que estiver colado poderá apenas receber a bola e tocá-la para algum companheiro e só poderá sair dessa posição quando seu time fizer um gol.

Como uma iniciação ao Judô, o **Puxa-puxa pregador** é um jogo que utiliza as demarcações da quadra de voleibol para fazer um grande “ringue”. O jogo será realizado com a formação de duplas que ficarão espalhadas pelo ringue. Todos os alunos devem estar com 4 pregadores presos as suas roupas (eles poderão escolher pontos estratégicos para colocar os pregadores) para iniciar a brincadeira. O objetivo do jogo é que, ao final do tempo de 2 minutos, permaneça-se com o maior número de pregadores possível para atingir a vitória, ou, pelo menos, mais pregadores do que seu adversário. Aqueles que perderem todos os seus pregadores, deverão deixar o espaço de jogo e aguardar o fim da brincadeira. Obs.: os vencedores de cada dupla devem desafiar os vencedores das outras duplas a cada término desses 2 minutos, caso o número de alunos seja ímpar, alguma forma justa de desempate deve ser realizada. Vence o último jogador a permanecer no ringue.

O **Mini Atletismo** é um jogo individual e precisa apenas de duas cordas (ou qualquer outro objeto para demarcar a distância dos saltos). O professor deve iniciar com uma distância pequena entre as cordas (colocadas no chão) para que todos consigam realizar o primeiro salto, sendo que, gradativamente, essa distância deve ser aumentada.

Em uma fila única, cada aluno terá seu momento para correr até a primeira corda e tentar saltar a distância estabelecida entre as duas cordas sem pisar em nenhuma delas. Lembrando que eles terão sempre uma segunda chance de repetir o salto, caso não consigam realizá-lo na primeira tentativa, caso o aluno erre novamente, estará eliminado do jogo. Ganha o aluno que fizer o maior salto sem pisar nas cordas.

Já no **Futemanobol**, os alunos serão divididos em duas equipes com número igual de integrantes. Nesse jogo uniremos alguns fundamentos do futsal e basquete. Ou seja, basicamente, o jogo será feito com a bola no pé (seguindo as regras do futsal) e no momento do gol, o aluno deverá pegar as bolas nas mãos e fazer o ponto inserindo a mesma na cesta de basquete. Ganha a equipe que fizer mais cestas (“gols”).



Gato e Rato ou Kameshi Ne Mpuku (Congo) é um jogo realizado na quadra de vôlei (podendo o professor adaptar esse espaço para apenas meia quadra). Em suma, serão escolhidos dois alunos, um será o Gato (perseguidor) e o outro será o Rato (perseguido), o restante dos alunos irão se organizar, de mãos dadas, em 2 ou mais filas com o mesmo número de alunos em cada uma delas. O Gato tentará pegar o Rato (para isso basta um toque) e o Rato vai tentar fugir usando as filas de alunos como um labirinto. Obs.: Todas as vezes que o professor disser: “Troca!”, os alunos devem trocar a posição das filas criando, assim, um novo labirinto.

O jogo termina quando o Gato pegar o Rato ou ao término de 2 min (o professor pode modificar esse tempo). Nos casos em que o Gato pegar o Rato, o Rato se torna o novo perseguidor e outro aluno deve ser escolhido para ser o Rato. Já nos casos em que a brincadeira é encerrada pelo tempo de jogo, outros dois alunos são escolhidos para ser Gato e Rato.

Acompanhe meus passos é um jogo inspirado na brincadeira acompanhe meus pés de Zaire. Para realizar esse jogo, inicialmente, precisamos escolher um líder e o restante dos alunos deve ficar em círculo ao redor desse líder. Ao som de uma música (escolhida pelo professor) o líder deve caminhar passando pela frente de todos os alunos do círculo enquanto bate palmas, sendo que os outros alunos devem também estar batendo palmas. Quando a música parar, o professor é o responsável por isso, o líder deve parar imediatamente de andar, e, olhando para o aluno a sua frente, deve fazer uma sequência de passos para que o mesmo os repita. Se o aluno da roda conseguir repetir os passos do líder, ele se torna o novo líder, mas se ele não repetir com sucesso, a música volta a ser tocada para o mesmo líder que repetirá o processo supracitado.

PLANOS DE AULA

Atividades Africanas



Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Concentração ao número	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: ampliar a cultura corporal de movimento; salientar aos alunos que existem várias culturas envolvidas na produção de muitos conteúdos, que muitas das vezes tornam-se desconhecidos. Instigar à reflexão para que os alunos possam pensar e debater sobre o quanto o Continente Africano contribuiu em nossa sociedade.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de explicarmos o jogo. Apresentaremos a história da matemática no antigo Egito. Destacando, por exemplo, o uso da geometria e do sistema de numeração não-posicional. Explicando que o sistema numérico hindu-arábico, de base dez e com o uso do símbolo zero, que utilizamos diariamente é o resultado da contribuição de diferentes culturas, entre elas a árabe, a hindu e a egípcia. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.</p>	
<p>Prática: as crianças sentam formando um círculo e todas recebem um número, que não podem esquecer. O coordenador do jogo, que pode ser o professor, escolhe um número aleatório para começar, por exemplo, 1. As crianças batem nas pernas de forma ritmada. A criança escolhida para iniciar deve, sentada e no ritmo das batidas, dizer seu número e outro número aleatório, até o limite de números dados aos participantes. Ela diz, por exemplo: “1, 3”. Em seguida, a criança que recebeu o número três continua: “3, 7”, sempre falando o seu número primeiro e depois outro aleatório de alguma criança que se encontra na roda e assim o jogo continua. A criança que demorar, ou falar seu número errado sai do círculo. Ganha os dois últimos participantes.</p> <p>**Site relacionado: <http://nedi.ufes.br/sites/nedi.ufes.br/files/field/anexo/ebook-brincadeiras-africanas-para-a-educacao-cultural%20%281%29.pdf></p>	
<p>Material: não é necessário.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Prática da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Kharbaga	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: por meio da prática do jogo, desenvolver o raciocínio lógico dos alunos. Através do jogo de tabuleiro é possível: a resolução de problemas, criação de estratégias, desenvolvimento da habilidade lógica, ação e reação, habilidades sociais e interativas (aprender a ganhar, perder, esperar a vez e outros exemplos), além de aprender sobre o respeito ao colega e ao professor.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do Continente Africano. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.</p>	
<p>Prática: Kharbaga é jogado por dois participantes e tem por objetivo capturar todas as peças do adversário. Nesse ponto, é idêntico ao jogo de damas. As peças só podem andar para frente, sempre avançando uma casa por vez e seguindo as linhas que ligam uma casa à outra. A captura é feita saltando por sobre uma peça do adversário e é obrigatório. Captura múltipla também é permitida, como no jogo de damas.</p> <p>Quando uma peça consegue chegar até o outro lado, na última fila do adversário, é promovida a Mullah (Sultão) e recebe outra peça em cima para diferenciá-la das outras. A peça promovida recebe a propriedade de andar e capturar em qualquer direção. Além disso, pode andar quantas casas quiser desde que seja em uma linha reta.</p> <p>**Site relacionado:</p> <p><http://www.mitra.net.br/index.php?p=2&p2=Mg==&p1=18&categoria=0&ccat=0&secao=21&csec=21></p>	
<p>Material: tabuleiro de Kharbaga.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Fitfit	Bloco de Conteúdo: atividade rítmica e expressiva
<p>Objetivos: por meio da prática da dança ampliar a cultura corporal de movimento. O foco da aula está centrado na audição e vivência de músicas e danças africanas contemporâneas, demonstrando para os alunos que o Continente Africano continua elaborando e reelaborando o seu repertório de ritmos e músicas.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos a dança, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu, Eritreia. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.</p>	
<p>Prática: os alunos formam um círculo. Todos juntos cantam uma canção repetindo ritmadamente uma série de quatro gestos: dar um pulo, agachar tocando o chão com as duas mãos ao lado dos pés, dar outro pulo, saltar levantado os braços para cima. Quem perder o ritmo, porque ficou cansado ou confuso, sai do círculo e continua a cantar batendo as mãos. Ganha o último jogador que permanecer na competição.</p> <p>Seguem em anexo duas opções de música para a prática:</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><https://www.youtube.com/watch?v=A1Se-S1BiEA></p> <p><https://www.youtube.com/watch?v=T9WuAd0KGuI></p>	
<p>Material: não é necessário.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Prática da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Meu querido bebê	Bloco de Conteúdo: jogos
Objetivos: por meio da prática do jogo, ampliar a cultura corporal de movimento, estimular a consciência corporal e percepção visual.	
Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu, Nigéria. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.	
Prática: os alunos deverão escolher um participante que nesse primeiro momento deverá “sair” do jogo (não ver o que os outros estão fazendo). Feito isso, deverão escolher outro aluno para ser o “Bebê”. O “Bebê” deita no chão e os outros alunos desenham o seu contorno com um giz. O “Bebê” se junta aos outros alunos e o jogador que tinha saído do jogo no início volta e deve tentar descobrir quem é o “Bebê”, baseado no contorno desenhado no chão. Se o aluno acertar, ele pontua e continua em uma nova rodada. Caso contrário, outro aluno deve assumir o seu lugar fora do jogo para adivinhar o novo Bebê. Ganha quem conseguir mais pontos.	
<p>**Site relacionado:</p> <p><https://coracaoafricano2532014.wordpress.com/2015/11/30/brincadeiras-tradicionais-africanas-parte-2/></p>	
Material: giz.	
Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.	
Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.	
Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.	
Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i> , possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Bivoeebuma	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: por meio do brincar é possibilitado às crianças adentrar no universo de várias culturas e, através desse jogo e do contexto histórico-cultural, é possível que as crianças conheçam melhor o Continente Africano, em especial Camarões que foi onde o jogo surgiu. Através dessa atividade as crianças estão enriquecendo seu repertório motor, sendo assim, ampliada sua cultura corporal de movimento.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país, onde o jogo surgiu, Camarões. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.</p>	
<p>Prática: os jogadores são divididos em duas equipes. Inicia-se o jogo desenhando, no chão, 3 linhas paralelas a dois passos de distância uma da outra. As duas equipes ficam atrás das duas linhas externas. Um jogador recebe uma bola e o jogo inicia. Os jogadores das duas equipes lançam a bola para frente e para trás, de uma equipe para a outra e vice-versa, sem interrupções. Quem lança a bola deve ficar atrás da própria linha externa, quem a recebe pode movimentar-se até a linha central, mas deve voltar atrás de sua linha para poder lançar a bola. O jogador que pegar a bola, antes de poder lançá-la, deve jogá-la para cima, bater as mãos, dar um pulo com os dois pés, batendo firmemente no chão, pegar a bola no ar e lança-la. Quem errar a sequência dos gestos sai do jogo. Perde a primeira equipe que ficar sem integrantes.</p> <p>**Site relacionado: <http://nedi.ufes.br/sites/nedi.ufes.br/files/field/anexo/ebook-brincadeiras-africanas-para-a-educacao-cultural%20%281%29.pdf></p>	
<p>Material: bola e giz.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Jogo da Fauna Africana	Bloco de Conteúdo: jogos
Objetivos: por meio da prática do jogo, estimular a memória, percepção e acrescentar novos conhecimentos sobre a fauna africana e seus animais característicos.	
Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo e questionando sobre seus conhecimentos prévios a respeito da fauna africana. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.	
Prática: primeiramente serão apresentados aos alunos slides sobre os animais característicos da fauna africana. Feito isso, os alunos deverão memorizar os nomes dos animais, para iniciar o jogo. Os alunos receberão folhas em branco, nas quais deverão colocar os nomes dos animais que foram apresentados anteriormente, associando os nomes às imagens mostradas pelo professor. O aluno que acertar mais nomes ganha o jogo.	
Material: computador e figuras de animais da fauna africana.	
Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.	
Prática da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.	
Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.	
Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i> , possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Ampe	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: por meio da prática do jogo ampliar a cultura corporal de movimento. Estimulando não somente as capacidades motoras, como também as psicoafetivas. Possibilitando que a criança interaja em grupos e use estratégias e atenção para poder ganhar vantagens no jogo.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu, Gana. Após isso, iniciaremos a explicação de como jogar.</p>	
<p>Prática: um dos alunos será escolhido para ser o líder enquanto os outros formam um semicírculo. O líder ficará de frente para um jogador que se encontrar em uma das extremidades do semicírculo, ele e o jogador escolhido devem bater palmas, pular e depois saltar colocando um pé à frente. Se o líder e o jogador colocarem o mesmo pé à frente, o líder estará fora e o jogador vira líder. Caso os dois coloquem pés diferentes, o líder se move para o próximo jogador e começa todos os movimentos supracitados novamente. Um ponto é marcado cada vez que o líder é bem-sucedido. Ganha quem obtiver mais pontos.</p> <p>**Site relacionado: <http://nedi.ufes.br/sites/nedi.ufes.br/files/field/anexo/ebook-brincadeiras-africanas-para-a-educacao-cultural%20%281%29.pdf></p>	
<p>Material: não é necessário.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Êxodo	Bloco de Conteúdo: jogos
Objetivos: por meio do jogo, ampliar a cultura corporal de movimento. Proporcionar que os alunos conheçam, valorizem e apreciem a ancestralidade africana, que caracteriza o povo brasileiro.	
Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, será transmitido aos alunos de forma interativa a cultura musical de Guiné, em especial o uso do Djembê, um tambor em forma de cálice, originário desse país. Também podemos mostrar alguns vídeos com apresentação de percussionistas usando esse instrumento, como Mamady Keita, músico nascido na Guiné. Após essa introdução, iniciaremos a explicação do jogo.	
Prática: desenha-se no chão um grande alvo formado por dez círculos concêntricos. Os jogadores são divididos em duas equipes. Ao sinal de largada, enfrentam-se em duplas. Um dos dois jogadores esconde uma pedra em uma das mãos e o outro deve adivinhar em que mão ela está. Se adivinhar, ele pega a pedra, a esconde em uma das mãos e assim por diante. Quando um dos dois errar, o outro dá um passo à frente dentro do alvo. O que ficou de fora joga agora com um novo adversário. Se o novo adversário errar a mão que está com a pedra, o jogador finalmente pode entrar no círculo, mas se novamente for ele que errar, continua fora e o novo adversário entra e assim por diante. À medida que o jogo continua, podem se enfrentar apenas adversários que estão no mesmo círculo (ou fora do alvo se não tiver entrado no primeiro círculo). Quem não tem mais adversários para enfrentar, fica onde está. Ganha a equipe que conseguir posicionar primeiro a metade de seus jogadores no centro do círculo.	
**Sites relacionados: < www.youtube.com/watch?v=Qsq5PHoik-s > < http://nedi.ufes.br/sites/nedi.ufes.br/files/field/anexo/ebook-brincadeiras-africanas-para-a-educacao-cultural%20%281%29.pdf >	
Material: giz e pedras.	
Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.	
Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.	
Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.	
Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i> , possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Fanorama	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: Por meio da prática do jogo, desenvolver o raciocínio lógico dos alunos. O aprendizado de jogos de tabuleiro incrementa a imaginação, educa a atenção e a concentração, contribuindo para formar o espírito de investigação e promover o desenvolvimento da criatividade e da memória de forma recreativa.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu, Madagascar. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.</p>	
<p>Prática: o fanorama é jogado em um tabuleiro com 45 casas formadas pelas intersecções de 9 linhas verticais e 5 horizontais e também interligadas por 10 linhas diagonais. Trata-se de uma disputa entre dois jogadores que têm por objetivo final capturar todas as peças do seu adversário. Cada um dos participantes possui 22 peças de igual valor e cores diferentes, as quais dão início ao jogo em posição simétrica no tabuleiro. Escolhido por sorteio, o jogador das brancas faz o primeiro movimento e, a partir de então, os competidores jogam alternadamente, sempre movimentando uma única peça de cada vez. O deslocamento das peças é feito ao longo das linhas horizontais, verticais e diagonais do tabuleiro, sempre no sentido de ocupar uma casa que esteja vaga e seja adjacente à casa em que se encontra a peça a ser movida. Há dois modos de capturar peças adversárias: por movimento de captura e por movimento de não captura (conhecido por paika). Sobre a posição final do movimento, se for adjacente a uma peça adversária na direção do movimento, então a peça adversária e todas as outras peças adversárias adjacentes na direção do movimento são capturadas e saem do jogo (captura por aproximação). Vencerá a partida o jogador que conseguiu capturar todas as peças do seu adversário.</p> <p>**Site relacionado: < https://www.youtube.com/watch?v=rp7H_AFUIY></p> <p>Material: tabuleiro de jogo Fanorana.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Fogo na Montanha	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: por meio da prática do jogo, ampliar a cultura corporal de movimento, desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a memória, a imaginação. Através das interações que acontecem entre as crianças, nas brincadeiras e jogos, desenvolve-se o respeito e a construção do conhecimento social, físico e cognitivo, estruturando sua inteligência e interação com o meio que está inserida.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: reunir todos os alunos formando um círculo, feito isso, e são transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde a brincadeira surgiu, Tanzânia. Após isso é ensinado aos alunos como jogar a brincadeira Fogo na Montanha.</p>	
<p>Prática: é escolhido um líder. Os jogadores pensam em uma “palavra-chave”, como “barco”, por exemplo. Todos os jogadores ficam de costas. O líder grita “Fogo na montanha! ”, e todos os jogadores pulam e respondem “Fogo! ”, mas permanecem de costas. Então o líder grita “Fogo no rio! ” Os jogadores respondem “Fogo”, mas não pulam. O líder tenta imaginar vários lugares diferentes para o fogo e sempre os jogadores respondem “Fogo” sem pular. Só pulam ao comando “Fogo na montanha”. O líder pode dizer a palavra-chave a qualquer momento, como parte de uma frase, como por exemplo, “Fogo no barco azul”. Quando a palavra-chave for dita todos os jogadores devem pular e virar para frente gritando “Fogo”. Quem errar os movimentos sai do jogo. O último sem errar vence.</p> <p>**Site relacionado: <https://coracaoafricano2532014.wordpress.com/2015/11/30/brincadeiras-tradicionais-africanas-parte-2/></p>	
<p>Material: não é necessário.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor. Ressaltar a valorização e o respeito a outras culturas.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Jogo 35	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: por meio da prática do jogo, ampliar a cultura corporal de movimento. Conhecendo as potencialidades e limitações de cada aluno, além de enfatizar valores de cooperação, espírito esportivo e incentivar a criatividade.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do Continente Africano. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.</p>	
<p>Prática: os alunos devem escolher dois jogadores para serem os queimadores. Feito isso os alunos se dividem em 4 grupos. A função do queimador é queimar os demais integrantes. Deverão ser colocados 4 cones na quadra, com espaço considerável entre eles, formando um quadrado. Cada grupo deve se posicionar atrás de cada cone. O objetivo do jogo é que em sentido horário os participantes saiam de trás do seu respectivo cone e corram tentando tocar o próximo cone, contando em voz alta até 35, porém enquanto o integrante estiver fora do cone, ele estará vulnerável e poderá ser queimado. O integrante queimado deverá sair do jogo. Vence o integrante que tocar 35 vezes o cone primeiro. Obs.: é proibido que os alunos atravessem a quadra em diagonal, a ordem dos cones deve ser respeitada.</p>	
<p>Material: cones e bolas.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Jogo do Labirinto	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: por meio da prática do jogo, ampliar a cultura corporal de movimento, desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a memória, a imaginação. Através das interações que acontecem entre as crianças, nas brincadeiras e jogos, desenvolve-se o respeito e a construção do conhecimento social, físico e cognitivo, estruturando sua inteligência e interação com o meio que está inserida.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu, Moçambique. Na sequência, mostrar aos alunos a literatura moçambicana, apresentando poemas de autores como José Craveirinha que mostram a dualidade de um país erguido sob a lógica da colonização e da diáspora negra. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.</p>	
<p>Prática: o jogo consiste na competição entre dois jogadores. Para começar, é necessário desenhar um labirinto no chão. Os jogadores iniciam o jogo na primeira extremidade do labirinto. Para seguir o jogo, os jogadores devem tirar “ímpar ou par” por várias vezes, para que dessa forma, toda vez que um jogador ganhe, ele possa seguir para a extremidade seguinte. O jogador que chegar na última extremidade primeiro ganha o jogo. Obs.: ao invés de par ou ímpar, outras opções podem ser usadas, como, por exemplo, “pedra, papel e tesoura”.</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><https://africopoetica.wordpress.com/2007/08/20/jose-craveirinha-grito-negro/> <https://pensador.uol.com.br/frase/MTIxOTg0Ng/> <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=22256></p>	
<p>Material: giz.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Kakopi	Bloco de Conteúdo: atividade rítmica e expressiva
<p>Objetivos: por meio da prática é possibilitado que os alunos ampliem sua cultura corporal de movimento. Oportunizando que os mesmos agreguem novos conhecimentos relacionados à cultura africana de forma dinâmica e contextualizada na prática.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu, Uganda. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.</p>	
<p>Prática: deve-se primeiramente determinar um aluno para ser o líder. Todos, menos o líder, sentam-se em uma linha reta ou em círculo com suas pernas estendidas e coloca-se uma música para tocar, com alguém responsável por pará-la (música escolhida pelos alunos e o responsável por ela não pode olhar para o que acontece no círculo). Enquanto a música toca, o líder, que deve estar com o olho fechado e no centro do círculo formado pelas outras crianças, aponta para cada uma das pernas das crianças. Quando a música parar, o líder estará apontando para a perna de uma criança, esta deve então dobrar a perna indicada. A música volta a ser tocada e o líder realiza o mesmo procedimento. Quando uma criança que já está com uma perna dobrada tiver a sua outra perna indicada pelo líder para ser dobrada, ela estará fora do jogo e deve sair da roda. O último a ficar com uma perna estendida ganha.</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><https://www.youtube.com/watch?v=PGxI6SzMGHE> <https://www.youtube.com/watch?v=YI4sDx6SGwA> <http://nedi.ufes.br/sites/nedi.ufes.br/files/field/anexo/ebook-brincadeiras-africanas-para-a-educacao-cultural%20%28%29.pdf></p> <p>Material: caixa de som.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas de criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Make Tume Tume Papa	Bloco de Conteúdo: atividade rítmica e expressiva
Objetivos: através da prática da dança ampliar a cultura corporal de movimento, aprimorar o ritmo e estimular as capacidades imaginativas, criativas e de expressão corporal.	
Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu, Moçambique. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.	
<p>Prática: todos se sentam formando um círculo. Uma criança é o líder e deverá se posicionar no centro do círculo. Todos cantam a música Make Tume Tume Papa. O líder anda e/ou dança ao redor do círculo. Quando o líder parar na frente de uma das crianças que está sentada, esta deve se levantar e dançar junto com o líder, até que ele se sente no lugar antes ocupado pela criança. Essa criança é o novo líder e continua o jogo. A coreografia pode ser livre ou previamente combinada pelo grupo.</p> <p>- Letra da Música: Make tume tume papa/Make tume tume pá Make tume tume papa/Make tume tume pá.- Refrão: Tutu ê tutu ê papa/Tutu ê tutu ê pá Tutu ê tutu ê papa/Tutu ê tutu ê pá I ene, i ene/I ene, i a I ene, i ene/I ene, i a.</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><https://www.youtube.com/watch?v=6x6U3fztl_8> <http://nedi.ufes.br/sites/nedi.ufes.br/files/field/anexo/ebook-brincadeiras-africanas-para-a-educacao-cultural%20%281%29.pdf></p>	
Material: não é necessário.	
Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.	
Práticas de criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.	
Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.	
Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i> , possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Mamba	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: por meio da prática do jogo, ampliar a cultura corporal de movimento, desenvolver algumas capacidades importantes, tais como: a atenção, a memória, a imaginação. Através das interações que acontecem entre as crianças, nas brincadeiras e jogos, desenvolve-se o respeito e a construção do conhecimento social, físico e cognitivo, estruturando sua inteligência e interação com o meio que está inserida.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu, África do Sul. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.</p>	
<p>Prática: o professor deverá marcar e estabelecer os limites do jogo. Todos os alunos deverão permanecer dentro dos limites. Os alunos devem escolher um participante para ser a mamba (cobra). A cobra corre por toda a área delimitada e tenta apanhar os outros. Quando um aluno é pego, ele deve segurar sobre os ombros ou na cintura do jogador que representa a cobra e assim sucessivamente com todos os outros que forem pegos. Somente o primeiro jogador (a cabeça da serpente) pode pegar outras pessoas. Os outros jogadores do corpo podem ajudar não permitindo que os adversários passem, pois estes não podem passar pelo corpo da serpente. O último que não for pego vence.</p> <p>**Site relacionado: <http://nedi.ufes.br/sites/nedi.ufes.br/files/field/anexo/ebook-brincadeiras-africanas-para-a-educacao-cultural%20%281%29.pdf></p>	
<p>Material: algo que ajude a delimitar o espaço a ser usado, como, por exemplo, giz, cordas, cones, etc.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Mancala	Bloco de Conteúdo: jogos
Objetivos: por meio da prática do jogo, desenvolver o raciocínio lógico dos alunos. Auxiliando no reconhecimento de números, formas, contagem, percepção visual, coordenação e destreza manual.	
Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do Continente Africano. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.	
<p>Prática: divide-se os alunos em duplas, e cada dupla terá seu tabuleiro para disputar. Preparação do Jogo: distribuir 4 sementes em cada casa do tabuleiro e sortear quem iniciará a partida. Cada jogador ficará com uma fileira de 6 casas, que será considerada seu “campo” e um oásis a sua direita, onde são depositadas as sementes capturadas. *Movimentação do jogo: os jogadores fazem lances alternados, sendo que em cada jogada ele deve escolher uma casa de seu campo e pegar todas as sementes desta, semeando-as pelas casas seguintes. As 12 casas do tabuleiro são consideradas como se fosse um circuito que deve ser percorrido no sentido anti-horário. Se o número de sementes a serem semeadas for maior que onze, dá-se uma volta completa pelo tabuleiro sem deixar no oásis do adversário nenhuma semente e prosseguem-se repartindo as restantes pelas casas seguintes. *Como capturar sementes: é preciso que a última casa onde o jogador semeou satisfaça 2 condições: pertença ao campo adversário, contenha 2 ou 3 sementes, contado com aquela recém-semeada (nesse caso, o jogador pega para si as sementes dessa casa e as da casa precedente), e as da segunda precedente e assim sucessivamente. Quando acabar a jogada, as sementes capturadas ficam com o jogador que as capturou. *Regra importante: O jogador não pode deixar o campo do adversário sem sementes. Se isso ocorrer ele deve fazer uma jogada que recolha sementes no campo do adversário, desde que isso seja possível em um único lance. *Finalização da partida: a partida se encerra quando: Não for possível colocar sementes no campo vazio do adversário, em um único lance (nesse caso, o jogador pega para si todas as que restarem em seu campo). Ou se restarem tão poucas sementes sobre o tabuleiro, que nenhuma captura seja mais possível (nesse caso elas não ficam com ninguém). O jogador que tiver capturado mais sementes será o vencedor da partida.</p> <p>**Site relacionado: <https://www.youtube.com/watch?v=DT5rOzHFH7E></p>	
Material: tabuleiro de Mancala.	
Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.	
Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.	
Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.	
Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i> , possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: O silêncio é de ouro	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: ampliar a cultura corporal de movimento por meio do jogo. Apresentar uma nova cultura para que os alunos ampliem seus conhecimentos, possibilitando que eles tenham uma maior familiaridade com esses conteúdos e valorizem os mesmos.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, econômicos e políticos do país, como por exemplo, explicar para os alunos o que representava o Faraó na estrutura política do antigo Egito (onde surgiu o jogo), destacando outros aspectos culturais do período. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.</p>	
<p>Prática: organize os alunos em círculo. Escolha um aluno para ser o faraó. O faraó anda no círculo e faz um gesto engraçado ou toca bem de leve alguma das crianças sentadas. Se esta não fizer nenhum barulho ele deve passar para a próxima criança à esquerda desta e prosseguir com o mesmo gesto ou toque até passar por todas as crianças da roda. Se alguma criança fizer algum barulho enquanto o faraó estiver fazendo os gestos ou toque, esta assumirá o lugar do Faraó.</p> <p>**Site relacionado: <http://nedi.ufes.br/sites/nedi.ufes.br/files/field/anexo/ebook-brincadeiras-africanas-para-a-educacao-cultural%20%281%29.pdf></p>	
<p>Material: não é necessário.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas de criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Saltando Feijão	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: por meio da prática do jogo, ampliar a cultura corporal de movimento. Trabalhar os aspectos motores, proporcionando diversidade de movimentos, enfatizando também os aspectos cognitivos dos alunos, como por exemplo, a atenção, concentração e outros aspectos.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu, Nigéria. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.</p>	
<p>Prática: primeiramente um aluno é escolhido para ser o balançador. Este segura na ponta de uma corda com um saco de feijão na outra ponta (ou outro objeto que tenha peso maior que a corda) e, parado em um só lugar, ele deve girar perto dos outros alunos arrastando a corda próxima ao chão. Estes outros alunos devem estar em círculo ao redor do balançador e têm que saltar para não serem atingidos pela corda. Caso sejam atingidos saem do jogo. Vence quem for o último que ficar na roda sem ser atingido pela corda.</p> <p>**Site relacionado: <https://www.youtube.com/watch?v=6XO0ZMbPDhA></p>	
<p>Material: corda e saco de feijão.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Si Mama Kaa	Bloco de Conteúdo: atividade rítmica e expressiva
Objetivos: por meio da prática da dança, ampliar a cultura corporal de movimento, propiciar situações para a construção do conhecimento e proporcionar que os alunos conheçam uma nova cultura através da dança.	
Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu, Tanzânia. Após isso, iniciaremos a explicação da dança.	
<p>Prática: em círculo ou espalhados os alunos dançam obedecendo as instruções da música que está em Suaile, um dos idiomas falados na Tanzânia. Segue a música:</p> <p>Si Mama: ficar parado em pé / Kaa: abaixar Ruka: pular/ Tembea: andar/ Kimbia: correr Si Mama Kaa/ Si Mama Kaa Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa Tembea, tembea, tembea/ tembea, tembea, tembea Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa Kimbia, kimbia, kimbia/kimbia, kimbia, kimbia Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa.</p> <p>**Site relacionado: <https://www.youtube.com/watch?v=o8Nxcp8maYo></p>	
Material: aparelho de som.	
Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.	
Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.	
Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.	
Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i> , possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Terra-Mar	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: por meio da prática do jogo ampliar a cultura corporal de movimento. Além de proporcionar o desenvolvimento de aspectos relacionados ao físico como a coordenação motora, agilidade e expressão corporal, o jogo também desenvolve a atenção, concentração, entre outros aspectos.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu, Moçambique. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.</p>	
<p>Prática: uma longa linha reta deve ser desenhada no chão. De um lado da linha se escreve “Terra” e do outro “Mar”. No início da brincadeira todas as crianças podem ficar no lado da terra. Ao ouvirem “Mar!”, (o professor pode ser responsável por falar “Mar”, ou, no início da atividade, um aluno é escolhido para fazer os comandos) todos os alunos devem pular para o lado do mar. Ao ouvirem: Terra! Pulam para o lado da terra e assim sucessivamente. Quem pular para o lado errado sai. O último a permanecer sem errar vence.</p> <p>**Site relacionado: <https://www.youtube.com/watch?v=qOSG6BuvnVg></p>	
<p>Material: giz ou corda.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Yoté	Bloco de conteúdo: jogos
Objetivos: desenvolver o raciocínio lógico dos alunos com o auxílio de tabuleiros e conhecimentos da cultura africana.	
Roda de conversa inicial: em uma roda, discutir sobre os conhecimentos prévios que os alunos possam ter a respeito das semelhanças e diferenças dos jogos de tabuleiro tradicionais (dama, xadrez e etc) e os africanos. Após realizar essa discussão, o professor pode trazer algumas informações sobre a história e origem desse jogo realizado nas aldeias do Senegal e Mali.	
<p>Prática: o tabuleiro possui cinco fileiras de seis casas cada uma e 24 peças/marcadores (12 de cada cor, para cada jogador). O objetivo do jogo é capturar ou bloquear as peças do adversário. Os jogadores determinam quem começa. Sobre as jogadas da partida, os jogadores podem ou colocar uma nova peça em um quadrado livre do tabuleiro, ou mover uma peça sua que já esteja no tabuleiro, ou capturar uma peça do adversário.</p> <p>As peças que já estão no tabuleiro de jogo podem ser movimentadas apenas no sentido horizontal ou vertical, para um quadrado adjacente livre. Para capturar uma peça deve-se pular por cima dela, esses saltos podem ser múltiplos visto que, a cada captura, é permitido capturar uma segunda peça do adversário, posta em qualquer quadrado do tabuleiro. A captura de uma peça adversária não é obrigatória. Uma peça não pode mover-se de volta para a sua posição anterior, a não ser que seja para uma captura. O vencedor é aquele que capturou todas as peças do adversário. Obs.: mais regras e um vídeo de como jogar podem ser vistos nos sites abaixo.</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><http://www.laabungpa.com/jogos-africanos/23-sobre-o-jogo-yote.html> <https://www.youtube.com/watch?v=oh11N-lxmpQ></p> <p>Material: um tabuleiro de jogo Yoté e suas peças.</p>	
Roda de conversa - oficina de criação: o mediador deve estimular os alunos a fazer variações no jogo aprendido. Essas mudanças podem estar relacionadas ao número de jogadores, tipo de tabuleiro, as regras e outras características do jogo.	
Práticas da criação: os alunos praticarão a atividade criada na roda de conversa - oficina de criação.	
Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.	
Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i> , possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Shisima	Bloco de Conteúdo: jogos
Objetivos: desenvolver o raciocínio lógico dos alunos com o auxílio de tabuleiros e conhecimentos da cultura africana.	
Roda de conversa inicial: serão reunidos os alunos em sala, de forma que todos possam ouvir e serem ouvidos. O professor/mediador deverá iniciar um curto debate sobre os conhecimentos prévios sobre jogos africanos de tabuleiro e começar a sua explicação sobre a história e origem do jogo que será aplicado com os alunos.	
<p>Práticas: Shishima é um jogo de tabuleiro africano que deve ser jogado por duas pessoas. Após entrar em acordo sobre o jogador que fará o primeiro movimento, o mesmo deverá movimentar uma de suas pedras em qualquer direção indicada no tabuleiro. Após o movimento do primeiro jogador o oponente deverá fazer seu movimento da mesma forma escolhendo qualquer posição (casa) vazia do tabuleiro, respeitando a posição das peças do adversário, não podendo passar uma peça por cima da outra.</p> <p>O jogo termina quando um dos jogadores alinhar no mínimo três de suas peças no tabuleiro de forma que as três estejam conectadas em uma reta, seja qual for o sentido dessa reta.</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><http://www.laabufpa.com/jogos-africanos/56-shisima.html> <https://www.youtube.com/watch?v=BADif4G6PWk&t=14s></p>	
Material: um tabuleiro de Shisima e 6 peças (3 para cada jogador).	
Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outras características, para assim, criar uma nova atividade baseada na anterior.	
Práticas da criação: os alunos praticarão a atividade criada na roda de conversa - oficina de criação.	
Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.	
Avaliação: para o fechamento da aula, devemos avaliar se o objetivo da atividade foi alcançado assim como observar as capacidades e habilidades de cada aluno em relação à compreensão do conteúdo, a sua participação efetiva nas atividades e suas atitudes durante o comportamento em aula. Após essa avaliação do aluno, identificar o que o professor pode modificar/adaptar na atividade para atender melhor as possíveis facilidades ou dificuldades de cada aluno. Visando sempre melhorar a forma de ensino em um contexto coletivo, focando a interação entre os alunos para uma aprendizagem mais significativa.	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Neéz degúiaan	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: por meio do jogo, ampliar a cultural corporal de movimento dos alunos. Estimular o pensamento rápido dos mesmos, sua capacidade de atenção e a relação interpessoal, bastante importante no ambiente escolar e para a vida.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos mesmos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu, Marrocos. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.</p>	
<p>Prática: esse jogo é bastante parecido com a brincadeira Terra-mar. Com um giz, o professor deve desenhar no chão um grande círculo e os alunos devem estar todos ao redor desse círculo para o jogo começar. Basicamente, os alunos devem entrar e sair do círculo aos comandos: “Dentro” e “Fora”, ou seja, quando o professor disser dentro, todos os alunos devem pular para dentro do círculo, e quando disser fora, todos saem dele. Se o comando for “Dentro” e os alunos já estiverem dentro, eles devem dar um pulo no mesmo lugar, o mesmo deve ser feito quando acontecer do lado de fora. Quem errar é eliminado e se afasta do círculo. O último a permanecer no jogo é o vencedor.</p> <p>**Site relacionado: <http://nedi.ufes.br/sites/nedi.ufes.br/files/field/anexo/ebook-brincadeiras-africanas-para-a-educacao-cultural%20%281%29.pdf></p>	
<p>Material: giz.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: disponibilizar aos alunos um momento para que estes possam trabalhar sua criatividade optando por variações dentro da atividade proposta, que podem estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos e outras características da atividade.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos praticarão a atividade criada na roda de conversa - oficina de criação.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Pegue o bastão	Bloco de Conteúdo: jogos
Objetivos: por meio do jogo, ampliar a cultural corporal de movimento dos alunos. Estimular sua capacidade de atenção, cooperação, pensamento rápido e coordenação motora.	
Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos mesmos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu, Egito. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.	
Prática: nesse jogo, os alunos devem formar um círculo e cada um deve estar com um bastão em mãos. O bastão deve estar na vertical, na frente do aluno e com uma das pontas encostada no chão. O objetivo do jogo é soltar o bastão que tem em mãos e pegar o bastão mais próximo à sua direita, antes dele cair, a cada comando (gritos: “Trocou!” ou “Direita!”) do professor. Quando um aluno não conseguir pegar o bastão antes que caia, ele estará fora do jogo e deve levar o bastão consigo. O último que permanecer no jogo, ou seja, que não errar, ganha.	
<p>**Sites relacionados:</p> <p><https://www.youtube.com/watch?v=SfasuzrnIwE></p> <p><https://www.youtube.com/watch?v=VOFKUclbBRU></p>	
Material: bastões ou cabos de vassoura.	
Roda de conversa - oficina de criação: disponibilizar aos alunos um momento para que estes possam trabalhar sua criatividade optando por variações dentro da atividade proposta, que podem estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos e outras características da atividade.	
Práticas da criação: os alunos praticarão a atividade criada na roda de conversa - oficina de criação.	
Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.	
Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i> , possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Banyoka	Bloco de Conteúdo: jogos
Objetivos: por meio do jogo, ampliar a cultural corporal de movimento dos alunos. Estimular sua relação interpessoal, o trabalho em equipe e a cooperação.	
Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos mesmos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos dos países onde o jogo surgiu, Zâmbia e Zaire. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.	
Prática: o professor deve, com um giz, cordas ou fitas, definir uma pista com linha de largada e de chegada. O jogo é bem simples, basta dividir os alunos em dois grupos (ou mais dependendo da quantidade de alunos), e pedir que fiquem sentados no chão, formando uma fila indiana, uma “cobra”. Os alunos devem ficar com as pernas afastadas e os braços colocados sobre o ombro de seu colega à frente, cada grupo ou “cobra” deve se deslocar (sentados, em conjunto, arrastando no chão sem se soltarem) da linha de largada até a linha de chegada ao sinal do professor. Vence a equipe que chegar primeiro.	
<p>**Site relacionado:</p> <p><http://nedi.ufes.br/sites/nedi.ufes.br/files/field/anexo/ebook-brincadeiras-africanas-para-a-educacao-cultural%20%281%29.pdf></p>	
Material: giz, cordas ou fitas.	
Roda de conversa - oficina de criação: disponibilizar aos alunos um momento para que estes possam trabalhar sua criatividade optando por variações dentro da atividade proposta, que podem estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos e outras características da atividade.	
Práticas da criação: os alunos praticarão a atividade criada na roda de conversa - oficina de criação.	
Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.	
Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i> , possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Dosu	Bloco de Conteúdo: jogos
Objetivos: por meio do jogo, ampliar a cultural corporal de movimento dos alunos. Estimular o pensamento rápido dos mesmos, sua capacidade de atenção e criação de estratégias.	
Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos mesmos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu, Benin. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.	
<p>Prática: Dosu, adaptado para a escola, pode ser jogado com qualquer quantidade de crianças, feitas as alterações necessárias quanto à quantidade de copinhos. Supondo que o jogo seja realizado com seis pessoas, ele segue da seguinte forma: cinco alunos devem ficar de um lado da quadra (de costas) enquanto, do outro lado da quadra, o sexto aluno (o chefe) pegará cinco copinhos de plástico (por causa da quantidade de crianças que estão de costas) e deve esconder, embaixo de um deles, uma pedra. Ao sinal da largada, dado pelo professor, os cinco jogadores devem, rapidamente, correr até um copinho e checar se a pedra está em seu copinho. Quem escolher o copinho com a pedra é eliminado e sai do jogo. O Chefe então pega quatro copinhos e esconde a pedra (...), e assim por diante. O jogador que permanecer no jogo por último vence e se torna o novo Chefe.</p> <p>**Site relacionado: <http://nedi.ufes.br/sites/nedi.ufes.br/files/field/anexo/ebook-brincadeiras-africanas-para-a-educacao-cultural%20%281%29.pdf></p>	
Material: copinhos de plástico e uma pedra.	
Roda de conversa - oficina de criação: disponibilizar aos alunos um momento para que estes possam trabalhar sua criatividade optando por variações dentro da atividade proposta, que podem estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos e outras características da atividade.	
Práticas da criação: os alunos praticarão a atividade criada na roda de conversa - oficina de criação.	
Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.	
Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i> , possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Pilolo	Bloco de Conteúdo: jogos
Objetivos: por meio do jogo, ampliar a cultural corporal de movimento dos alunos. Estimular seu pensamento rápido, as relações interpessoais e seu senso investigativo.	
Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos mesmos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu, Gana. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.	
<p>Prática: esse jogo é parecido com um caça tesouro, mas nele cada criança tem o seu próprio tesouro. Ele é jogado da seguinte forma: no início da brincadeira as crianças (quantidade ilimitada) devem escolher alguns pequenos objetos (como, por exemplo, canetas, lápis, borrachas e outros) e entregá-los ao professor (ou outro aluno), para que esses sejam escondidos. Todos os jogadores devem ficar de costas ou de olhos fechados enquanto o professor esconde todos os objetos em diversos lugares dentro do local pré-definido para o jogo. Definida também uma linha de chegada, o professor inicia o jogo gritando: “Pilolo!”. As crianças começam a procura por seus objetos. Ganha o jogo quem encontrar seu objeto e correr para a linha de chegada. Obs.: Caso algum aluno encontre o objeto de outra criança, ele deve, sem alarme, devolver o objeto no local achado e continuar procurando o seu.</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><http://nedi.ufes.br/sites/nedi.ufes.br/files/field/anexo/ebook-brincadeiras-africanas-para-a-educacao-cultural%20%281%29.pdf></p>	
Material: objetos para serem escondidos.	
Roda de conversa - oficina de criação: disponibilizar aos alunos um momento para que estes possam trabalhar sua criatividade optando por variações dentro da atividade proposta, que podem estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos e outras características da atividade.	
Práticas da criação: os alunos praticarão a atividade criada na roda de conversa - oficina de criação.	
Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.	
Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i> , possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.	



PLANOS DE AULA

Atividades Não Convencionais



Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Streetball Iniciação	Bloco de Conteúdo: esportes
<p>Objetivos: através da prática do jogo, ampliar a cultura corporal de movimento, conhecendo as potencialidades e limitações de cada um, além de enfatizar valores de cooperação, espírito esportivo e incentivar a criatividade.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: em um círculo apresentar aos alunos a bola de basquetebol e perguntar o que eles já sabem sobre o esporte. Após discutirmos os conhecimentos prévios sobre o jogo e apresentar algum dos principais movimentos realizados no basquete, sendo o Streetball uma variação desse, também podemos discutir sobre a cultura negra americana (onde surgiu o esporte) e sobre o rap como uma forma de expressão.</p>	
<p>Prática: formar dois grupos de 3 componentes cada. Deve então ser realizado um jogo de basquete 3 contra 3 em uma meia quadra. A pontuação deve ser combinada antes, sabendo que as regras do streetball não são idênticas as do basquete convencional. O término do jogo deve ser marcado com a finalização de um tempo também pré-determinado. Ganha quem fizer mais pontos dentro desse tempo.</p> <p>**Site Relacionado: <http://www.streetball.com.br/2016/09/historia-do-streetball.html></p>	
<p>Material: bola de basquetebol e uma cesta.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos praticarão o jogo com as modificações feitas.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor. Permitir que os alunos explorem sua criticidade, seu raciocínio lógico, a interatividade e cooperação com professor e os demais alunos.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Badminton	Bloco de Conteúdo: esportes
<p>Objetivos: a partir da realização do jogo contextualizado, ampliar a cultura corporal de movimento. Desenvolver habilidades de pesquisa por meio eletrônico, análise e seleção dos conteúdos. E por meio da prática do jogo busca-se desenvolver o conhecimento esportivo do aluno.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: a aula é iniciada no laboratório de informática. Os professores irão passar aos alunos o nome da atividade a ser aplicada e os mesmos deverão pesquisar e selecionar os conteúdos referentes ao tema. Após a pesquisa os alunos são levados até a quadra e formarão um círculo para começarem a discutir sobre o que os alunos compreenderam do jogo, regras e quais matérias que devem ser utilizados para a realização do mesmo. Em seguida o professor irá explicar como será realizado a atividade prática.</p>	
<p>Prática: para tornar a aula mais dinâmica o professor irá criar vários minicampos para que as práticas aconteçam simultaneamente. Para criação dos minicampos o professor irá dividir a quadra com um barbante, amarrando no começo de uma extremidade até a outra, formando assim uma rede. Para formar os campos o professor irá precisar de tecidos ou giz. No formato de retângulos os campos serão montados, tendo um espaço considerável. Feito isso os alunos serão separados em duas duplas, cada um terá em mãos uma raquete e ficará um de cada lado da rede. O objetivo do jogo é não deixar a peteca cair no chão, devendo rebater a mesma sempre por cima da rede, o aluno que deixar a peteca cair mais de 5 vezes, perde. Ganha o jogador que não deixar a peteca cair no chão.</p> <p>**Site relacionado: <http://www.badminton.org.br/#></p> <p>Material: raquetes e peteca de badminton, barbante, fita ou giz.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Prática de criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Basquetebol inclusivo	Bloco de Conteúdo: esportes
<p>Objetivos: por meio da prática do esporte, ampliar a cultura corporal de movimento. Visando incentivar a integração e a inclusão de todos nas práticas propostas, devemos ressaltar questões relacionadas a valores de cooperação, respeito mútuo, espírito esportivo, etc. Proporcionar novas experiências e aprendizados relacionados aos esportes paraolímpicos.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o esporte, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos sobre o basquete, suas regras e curiosidades sobre a modalidade paralímpica. Após isso, realizaremos a explicação do esporte.</p>	
<p>Prática: como meio de locomoção dos jogadores utilizaremos cadeiras com rodas. Iniciaremos o jogo adaptando seu espaço e números de jogadores. A quadra será dividida ao meio, formando dois campos e cada campo terá duas equipes com três participantes por grupo. Cada participante terá um guia para conduzi-lo. O jogo acontecerá em um tempo pré-estabelecido pelos professores. O objetivo do jogo é introduzir a bola no cesto da equipe adversária (marcando pontos) e, simultaneamente, evitar que esta seja introduzida no próprio cesto, respeitando as regras. A equipe que obtiver mais pontos no fim da partida vence. Após a vivência dessa adaptação, os alunos irão participar do jogo oficial de Basquete, contendo as regras específicas do mesmo.</p> <p>**Site relacionado: <http://www.cbbc.org.br/></p>	
<p>Material: cadeiras com rodas ou skates (simbolizam cadeiras) e a bola de basquetebol.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Prática de criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Beisebol	Bloco de Conteúdo: esportes
<p>Objetivos: por meio da prática busca-se ampliar a cultura corporal de movimento. Desenvolver o conhecimento sobre o beisebol, uma modalidade esportiva pouco desenvolvida no contexto escolar brasileiro. Enriquecer a prática esportiva dos alunos.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, será transmitido aos alunos de forma interativa aspectos históricos, sobre o surgimento desse esporte do Reino Unido, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu. Após isso iniciamos a explicação do esporte.</p>	
<p>Prática: o Beisebol é um esporte praticado por duas equipes de nove jogadores, que alternadamente ocupam as posições de ataque e defesa. O objetivo é pontuar batendo com um bastão em uma bola lançada e depois correr pelas quatro bases do campo. Um jogador da equipe atacante pode parar em uma das bases e, depois, avançar com a ajuda da rebatida de um companheiro. Os times trocam de posição assim que três rebatedores são eliminados. Um turno de ataque e defesa de cada time representa uma entrada e nove entradas compõem um jogo profissional. O time com mais corridas no final vence. A principal regra do Beisebol(?) é marcar mais corridas (pontos) que o time adversário no tempo de 9 innings as chamadas entradas, que é equivalente ao set de um jogo de tênis. Caso termine empatado os 9 innings principais acrescentam-se novos até que o placar mude. Um só inning é dividido em duas partes e reúne as jogadas de ataque e defesa (é o conjunto das duas numa só).</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><http://rede.novaescolaclub.org.br/planos-de-aula/introduza-o-beisebol-nas-aulas-de-educacao-fisica></p> <p><https://sportsregras.com/beisebol-regras-historia/></p> <p>Material: tacos, bolas e cones.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Dodgeball (adaptado)	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: ampliar a cultural corporal de movimento dos alunos, levando conhecimentos a respeito do Dodgeball. Apresentar o contexto histórico do esporte, as regras oficiais e as adaptadas, os equipamentos e espaço utilizado e outras características específicas do mesmo. Também podemos relacionar os conhecimentos ligados aos tipos de queimadas que são realizadas em nosso e nos demais países.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: iniciar a aula questionando aos alunos sobre: quais são os conhecimentos que eles já têm a respeito deste esporte? Quais as diferenças entre o Dodgeball e as queimadas tradicionais do Brasil? E, após levantar os conhecimentos prévios, destacar os conhecimentos novos que serão trabalhados em aula em relação a este jogo e aplicar a atividade planejada.</p>	
<p>Prática: os alunos serão separados em dois grupos iguais de até 10 jogadores (podendo variar dependendo da quantidade de alunos), e a quadra deverá ser demarcada com as linhas de fundo e a de centro, assim como segue a estrutura do jogo oficial. Nesse jogo, as regras básicas são: os jogadores deverão ficar atrás da linha de fundo da quadra; serão colocadas 10 bolas no centro da quadra (o número de bolas é proporcional ao número de jogadores por equipe); os jogadores deverão arremessar a bola abaixo da linha do ombro dos adversários, sendo eliminados se acertarem o arremesso na cabeça do mesmo; quando um jogador consegue segurar a bola arremessada pelo o jogador adversário, o jogador que arremessou é eliminado; o jogo tem a duração de 5 minutos; vence a equipe que tiver eliminado (queimado) mais jogadores da equipe adversária ao final desses 5 minutos, em caso de empate de jogadores, deverá ser realizada a morte súbita, a qual será dado 1 minuto de prorrogação, e a equipe que eliminar 1 adversário nesse tempo, será a vencedora.</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><http://www.travinha.com.br/esportes-estranhos/153-dodgeball/186-dodgeball-o-esporte/> <http://www.worlddodgeballfederation.com/></p> <p>Material: bola de borracha e um cronômetro.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: de acordo com as vivências anteriores, disponibilizar aos alunos um momento para que possam trabalhar sua criatividade realizando variações dentro do jogo, podendo modificar regras, espaço, objetos e outras características do jogo.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos irão realizar o jogo com as novas variações colocadas durante a roda de conversa- oficina de criação, assim eles poderão trabalhar sua criatividade além de construir um novo jogo.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: para o fechamento da aula, devemos avaliar se o objetivo da atividade foi alcançado, assim como observar as capacidades e habilidades de cada aluno em relação à compreensão do conteúdo, a sua participação efetiva nas atividades, e suas atitudes durante o comportamento em aula. Após essa avaliação do aluno, identificar o que o professor pode modificar/adaptar na atividade para atingir as potencialidades de cada aluno. Visando sempre melhorar a forma de ensino em um contexto coletivo, focando a interação entre os alunos para uma aprendizagem mais significativa.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Goalball	Bloco de Conteúdo: esportes
<p>Objetivos: proporcionar um ambiente no qual os alunos possam vivenciar uma modalidade esportiva não convencional e paralímpica, provocando reflexões relacionadas à inclusão de portadores de deficiências em esportes e também reflexões sobre a cultura e respeito a essa mesma parcela da sociedade. Apresentar o contexto histórico, as regras oficiais e as adaptadas, os equipamentos, o espaço utilizado e outras características específicas deste esporte. Explorar as habilidades que podem ser utilizadas a partir da vivência proposta.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: perguntar sobre os conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema (inclusão e deficiência física), sobre as práticas esportivas paraolímpicas e práticas de esportes coletivos com bola. Apresentar esta modalidade em seu contexto paralímpico e discutir quais habilidades que são necessárias para jogar esta modalidade.</p>	
<p>Prática: primeiramente, o jogo deve ser realizado na quadra de vôlei e deve possuir dois gols adaptados à atividade que podem ser feitos com barbantes, cones e cabos de vassouras por exemplo. O Goalball exige extremo silêncio durante o jogo porque é um esporte praticado por cegos (devemos vender os alunos para realizar o jogo) que utilizam uma bola com guizos em seu interior para que os jogadores possam saber sua direção pelo som que a mesma faz. Em suma o esporte funciona da seguinte forma: devemos separar duas equipes com três alunos em cada e o objetivo do jogo é fazer gols. Esses gols devem ser feitos a partir de arremessos com as mãos, que a equipe adversária deve tentar defender, sendo que a bola arremessada deve tocar em determinada área da quadra para que seja considerado um gol válido (essa área deve ser pré-determinada pelo professor antes do início da partida).</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><http://cbd.v.org.br/pagina/goalball> <http://www.cpb.org.br/modalidades/goalball></p>	
<p>Material: bola com guizo, gol adaptado e vendas.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: disponibilizar aos alunos um momento para que estes possam trabalhar sua criatividade optando por variações dentro da atividade proposta, que podem estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos e outros pontos da atividade. É importante que o professor saiba mediar uma discussão sobre as dificuldades enfrentadas pelos alunos durante o período de “ausência” da visão.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos irão realizar o jogo com as variações criadas durante a roda de conversa- oficina de criação.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: para o fechamento da aula, devemos avaliar se o objetivo da atividade foi alcançado assim como observar as capacidades e habilidades de cada aluno em relação à compreensão do conteúdo, a sua participação efetiva nas atividades, e suas atitudes durante o comportamento em aula. Após essa avaliação do aluno, identificar o que o professor pode modificar/adaptar na atividade para atender melhor as possíveis facilidades ou dificuldades de cada aluno. Visando sempre melhorar a forma de ensino em um contexto coletivo, focando a interação entre os alunos para uma aprendizagem mais significativa.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Tênis de Mesa - Paralímpico	Bloco de Conteúdo: esportes
<p>Objetivos: ampliar a cultural corporal de movimento dos alunos, assim como aplicar alguns conhecimentos a respeito do Tênis de Mesa olímpico e paraolímpico. Apresentar o contexto histórico, as regras oficiais e as adaptadas, os equipamentos, o espaço utilizado e outras características específicas deste esporte. Explorar o conhecimento dos esportes de raquete e as habilidades que podem ser desenvolvidas com ele.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: perguntar aos alunos quais são os conhecimentos que eles já têm a respeito dos esportes de raquete. Apresentar esta modalidade em seu contexto olímpico e paraolímpico e discutir quais habilidades que são necessárias para jogá-la. Além disso, trazer conhecimentos específicos, sejam esses históricos ou relacionados às regras do jogo e promover uma reflexão a respeito das formas de adaptação criadas pelos atletas paraolímpicos.</p>	
<p>Prática: antes de iniciarmos a modalidade paralímpica, os alunos podem jogar o tênis de mesa tradicional, para instigar uma reflexão, posterior a atividade (na roda de conversa final), sobre as dificuldades enfrentadas. Após realizarmos a atividade supracitada, podemos iniciar o jogo paralímpico, sendo que, cada jogo é dividido em 5 sets, sendo esses jogados até os 11 pontos, só acabando quando houver uma vantagem de 2 pontos entre os jogadores, ou seja, estando o resultado 10×10, o primeiro jogador a conquistar 3 sets ganha. A forma de jogar o tênis de mesa paralímpico é quase a mesma do tradicional/convencional, havendo apenas algumas alterações referentes às limitações óbvias dos jogadores. Em suma, a bolinha deve tocar a mesa do jogador que a saca, passar sobre a rede e tocar o outro lado da mesa do adversário para que o mesmo a rebata e assim sucessivamente, até que algum jogador erre a jogada e seu adversário marque ponto.</p> <p>Na adaptação para aplicar esse esporte na escola, podemos utilizar cadeiras se o jogo for realizado com a mesa e se a partida for no chão, podemos demarcar o espaço de jogo e a “rede” com barbantes ou giz.</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><https://www.cob.org.br/pt/confederacoes/CBTM> <http://www.cbtm.org.br/Data/Sites/1/media/07869989264_t%C3%AAnisdemesapara%C3%ADmpico.pdf> <http://www.etc.com.br/esportes/2015/02/conheca-os-movimentos-e-regras-do-tenis-de-mesa-paralimpico></p> <p>Material: barbante, giz, cadeira, raquetes, bolas e mesa de ping-pong.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: disponibilizar aos alunos um momento para que estes possam trabalhar sua criatividade optando por variações dentro da atividade proposta, que podem estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos e outros pontos da atividade.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos praticarão a atividade criada com embasamento na proposta de jogo inicial.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: para o fechamento da aula, devemos avaliar se o objetivo da atividade foi alcançado assim como observar as capacidades e habilidades de cada aluno em relação à compreensão do conteúdo, a sua participação efetiva nas atividades, e suas atitudes durante o comportamento em aula. Após essa avaliação do aluno, identificar o que o professor pode modificar/adaptar na atividade para atender melhor as possíveis facilidades ou dificuldades de cada aluno. Visando sempre melhorar a forma de ensino em um contexto coletivo, focando a interação entre os alunos para uma aprendizagem mais significativa.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Tchoukball (adaptado)	Bloco de Conteúdo: esportes
<p>Objetivos: ampliar a cultural corporal de movimento dos alunos, assim como aplicar alguns conhecimentos a respeito do Tchoukball. Apresentar o contexto histórico do esporte, as regras oficiais e as adaptadas, os equipamentos, o espaço utilizado e outras características específicas desse esporte. Relacionando os conhecimentos ligados a outras modalidades convencionais, levar os alunos a entender por que o Tchoukball é considerado um esporte não convencional.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: perguntar aos alunos quais são os conhecimentos que eles já têm a respeito deste esporte, levantando uma discussão sobre sua origem, aspectos históricos/ culturais e sobre o “como jogar”. Apresentar aos alunos como é o jogo oficial e o que será adaptado para que todos possam participar, resgatando fundamentos de outros esportes que possam auxiliar durante o jogo.</p>	
<p>Prática: inicialmente, separar duas equipes com 7 jogadores em cada (se necessário o número de jogadores pode ser modificado em até 10). O jogo deve ser realizado, segundo as regras oficiais de Tchoukball, em uma quadra com as dimensões da quadra de basquete, utilizando uma bola e dois quadros (semelhantes a trampolins, inclinados a 55°), cada um posicionado de cada lado da quadra (comprimento).</p> <p>O objetivo da equipe atacante consiste em fazer com que a bola rebata em um dos quadros para que ela caia na quadra, sem que a outra equipe a recupere (assim se marca pontos). Na prática, não há um lado para cada equipe, o campo de jogo é compartilhado por todos.</p> <p>Para arremessar no quadro é permitido até três passes para cada equipe. Durante o ataque, a outra equipe não pode interceptar a bola ou atrapalhar o adversário com contato físico. Todo ato de perturbação ou obstrução de jogo é proibido, o jogador de tchoukball – no ataque ou defesa – pode desenvolver quase todos os movimentos possíveis sem temer ser impedido intencionalmente pelo adversário.</p> <p>Os defensores devem acompanhar o ataque adversário e podem “apenas” se antecipar ao arremesso preparando-se para agarrar a bola que foi rebatida no quadro (dessa forma se impede que a equipe adversária marque o ponto). Ganha a equipe que fizer mais pontos dentro do tempo de jogo (pré-estabelecido pelo professor).</p> <p>**Site relacionado: <http://www.tchoukball.esp.br/page.php?tipo=13></p> <p>Material: coletes, uma bola de tchoukball (pode ser adaptado com uma bola de handball) e dois quadros/trampolins (podem ser adaptados com estepes, jumps, carteiras e etc).</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: disponibilizar aos alunos um momento para que possam trabalhar sua criatividade realizando variações dentro do jogo aprendido, podendo modificar regras, espaço, objetos e outras características do jogo.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos irão realizar o jogo criado com variações colocadas durante a roda de conversa- oficina de criação.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: para o fechamento da aula, devemos avaliar se o objetivo da atividade foi alcançado, assim como observar as capacidades e habilidades de cada aluno em relação à compreensão do conteúdo, a sua participação efetiva nas atividades e suas atitudes durante o comportamento em aula. Após essa avaliação do aluno, identificar o que o professor pode modificar/adaptar na atividade para atingir as potencialidades de cada aluno. Visando sempre melhorar a forma de ensino em um contexto coletivo, focando a interação entre os alunos para uma aprendizagem mais significativa.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Kin-Ball (adaptado)	Bloco: esportes
<p>Objetivos: ampliar a cultural corporal de movimento dos alunos, assim como aplicar alguns conhecimentos a respeito do Kin-Ball. Apresentar o contexto histórico do esporte, as regras oficiais e as adaptadas, os equipamentos, o espaço utilizado e outras características específicas deste esporte. Relacionar os conhecimentos ligados a outras modalidades e entender o porquê do Kin-Ball ser considerado um esporte não convencional.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: perguntar aos alunos quais são os conhecimentos que eles já têm a respeito deste esporte, levantando uma discussão sobre sua origem e aspectos histórico-culturais. Também pode ser resgatados fundamentos de outros esportes que possam auxiliar durante o jogo de Kin-Ball.</p>	
<p>Práticas: devem ser separadas três equipes de 4 jogadores, cada equipe com uma cor diferente. Nesse jogo, 3 jogadores irão segurar a bola para que o quarto jogador a lance, porém para lançar a bola será necessário gritar “OMNIKIN” e a cor de uma das outras duas equipes que restaram. O jogo tem duração de três tempos de 15 minutos e, a cada falta (quando a equipe não consegue pegar a bola), as outras duas equipes ganham 1 ponto, sendo assim, vence a equipe que cometer menos faltas. As regras mais específicas do jogo oficial podem ser encontradas no site abaixo.</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><http://kinballesecb.weebly.com/regras.html> <http://kinballesecb.weebly.com/regras.html> <https://www.omnikin.com/site/en/kin-ball-official/></p>	
<p>Material: bola de Kin-Ball (ou bola suíça) e coletes.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: disponibilizar aos alunos um momento para que possam trabalhar sua criatividade realizando variações dentro do jogo, podendo modificar regras, espaço, objetos e outras características do jogo.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos irão realizar o jogo criado com as novas variações colocadas durante a roda de conversa- oficina de criação.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: para o fechamento da aula, devemos avaliar se o objetivo da atividade foi alcançado, assim como observar as capacidades e habilidades de cada aluno em relação à compreensão do conteúdo, a sua participação efetiva nas atividades e suas atitudes durante o comportamento em aula. Após essa avaliação do aluno, identificar o que o professor pode modificar/adaptar na atividade para atingir as potencialidades de cada aluno. Visando sempre melhorar a forma de ensino em um contexto coletivo, focando a interação entre os alunos para uma aprendizagem mais significativa.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Estações de Jogos de rebater	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: proporcionar a vivência de três jogos de rebater (Tamboréu, Badminton e Tênis de chão), com a proposta de discutir o contexto sociocultural de cada esporte, as influências acerca de sua criação e como podem ser inseridos em vários ambientes, incentivando a habilidade de criação dos alunos.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: levantar, através de questionamentos e uma breve discussão, todo o conhecimento prévio dos alunos sobre cada modalidade e sobre as vivências deles com os esportes da mesma família (jogos de rebater), indagando perguntas sobre: como eles acham que se joga? Onde pensam que esses esportes surgiram? Quais as semelhanças entre eles? E outras perguntas que possam surgir partindo do interesse da turma.</p>	
<p>Prática: em quadra ou campo, utilizar uma corda ou rede de modo que ambos sirvam para dividir a quadra em duas partes (comprimento). Dada essa divisão, agora sobre a largura da quadra, utilizar: giz, cordas ou faixas para dividir o espaço em várias mini quadras nas quais serão praticadas as atividades. Dentro de cada mini quadra será deixado um par de cada raquete (para as modalidades Tamboréu e Badminton) e uma bolinha ou peteca, para que os alunos possam jogar. Com relação ao tênis de chão, o espaço será dividido também com uma corda, porém essa ficará no chão e serão deixados um par de raquetes e uma bolinha para a prática. Após uma breve explicação sobre as regras, os alunos se dividirão nas quadras para as práticas e cada equipe que somar 10 pontos de qualquer dos lados deverá dar lugar aos que ainda não participaram da atividade, mantendo assim sempre a rotatividade, a fim de que todos alunos participem das três práticas mais de uma vez. Obs.: outra opção é marcar um tempo de jogo ao invés de deixar a troca de equipes relacionada à quantidade de pontos.</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><http://www.tamboreu.esp.br/> <http://www.badminton.org.br/> <http://www.cbt-tenis.com.br/beachtenis.php?cod=4></p>	
<p>Material: pares de Tamboréu, raquetes de tênis, raquetes de Badminton, bolas e petecas.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros, construindo assim, uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Prática de criação: os alunos praticarão as atividades criadas por eles no momento da roda de conversa - oficina de criação.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Mini tênis	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: ampliar a cultural corporal de movimento dos alunos, assim como aplicar alguns conhecimentos a respeito do Tênis , a fim de proporcionar uma discussão sobre as relações hegemônicas que cercam o contexto histórico social desse esporte. Além de proporcionar a vivência de um esporte comum à classe com maior poder aquisitivo, para alunos de escolas de classe média e baixa. Apresentando o contexto histórico, as regras oficiais e as adaptadas, os equipamentos, o espaço utilizado e outras características e habilidades específicas desse esporte.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: perguntar aos alunos quais são os conhecimentos que eles já têm a respeito do Tênis. Apresentar a modalidade com suas especificidades, falar sobre sua origem e discutir a respeito das estratégias de jogo que podem ser utilizadas no esporte oficial. O professor também pode explicar alguns movimentos específicos do jogo, como o: forehand, backhand, smash e o saque.</p>	
<p>Prática: inicialmente é importante que o professor monte uma pequena estrutura na quadra, ele poderá adaptar uma corda na metade da quadra (cerca de 1,06 m de altura). E a partir dessa divisão no centro do comprimento da quadra, devem ser feitas outras divisões em sua largura, marcadas no chão com faixas ou cordas, para que seja possível realizar vários jogos ao mesmo tempo. O jogo “Mini tênis” não será realizado em sets como um jogo oficial de Tênis, a intenção aqui é de oferecer um primeiro contato com esse esporte, sendo assim, em duplas, os alunos vão jogar até determinado tempo pré-estabelecido pelo professor. Para realizar o jogo, o aluno deve deixar a bola tocar no chão e em seguida bater com a raquete na mesma (saque) para que a bola passe em cima da corda que demarca o meio da quadra, bata no chão do adversário para que este possa rebatê-la. Quando algum dos jogadores errar a forma de jogo supracitada, o seu adversário marca um ponto. Ao final do tempo estabelecido pelo professor outra dupla deve jogar e assim sucessivamente.</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><http://www.travinha.com.br/esportes-com-raquetes/61-tenis/98-tenis-o-jogo> <http://www.cbt-tenis.com.br/></p>	
<p>Material: raquetes (podem ser construídas com os alunos), bolas de tênis e corda.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: disponibilizar aos alunos um momento para que estes possam trabalhar sua criatividade optando por variações dentro da atividade proposta, que podem estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos e outros pontos da atividade.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos praticarão a atividade criada na roda de conversa- oficina de criação.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: para o fechamento da aula, devemos avaliar se o objetivo da atividade foi alcançado, assim como observar as capacidades e habilidades de cada aluno em relação à compreensão do conteúdo, a sua participação efetiva nas atividades, e suas atitudes durante o comportamento em aula. Após essa avaliação do aluno, identificar o que o professor pode modificar/adaptar na atividade para atender melhor as possíveis facilidades ou dificuldades de cada aluno. Visando sempre melhorar a forma de ensino em um contexto coletivo, focando a interação entre os alunos para uma aprendizagem mais significativa.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Atividade: Flagbol	Bloco: esportes
<p>Objetivo: ampliar a cultura corporal de movimento dos alunos, assim como desenvolver o sentimento de trabalho em equipe, fazendo com que as crianças interajam uma com as outras, respeitando o outro nos momentos de vitória e derrota.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: em uma roda perguntar aos alunos quais os conhecimentos prévios que os mesmos têm a respeito desse esporte, além de fazer uma reflexão sobre as semelhanças e diferenças do Flagbol em relação aos esportes rúgbi e futebol americano.</p>	
<p>Prática: os alunos serão separados em dois grupos o objetivo é avançar territorialmente em direção à zona de pontuação do campo adversário, buscando concretizar o touchdown. Cada jogador utiliza 2 fitas em cada lado da cintura, a equipe de defesa deve impedir o avanço da equipe adversária removendo pelo menos uma fita do atacante em posse da bola ou interceptando um lançamento. Obs.: na escola, no momento em que as fitas são retiradas pelo adversário, o jogador deve parar de correr, recolocar a fita e dar a bola ao jogador que retirou sua fita para que o jogo possa continuar.</p> <p>**Site relacionado: <https://www.youtube.com/watch?v=1wYgyWZteWU></p>	
<p>Material: fitas do Flag, bola de futebol americano, coletes.</p>	
<p>Roda de conversa – oficina de criação: disponibilizar aos alunos um tempo para que eles possam desenvolver uma nova atividade partindo dos conceitos aprendidos com a atividade proposta, inicialmente, pelo professor. Nessa nova atividade podem ser feitas alterações nas regras, espaço, número de jogadores e outras características do Flagbol.</p>	
<p>Prática da criação: os alunos colocam em prática a atividade criada por eles na roda de conversa-oficina de criação.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Futsal vendado	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: ampliar a cultural corporal de movimento dos alunos. Possibilitar a prática de um esporte que proporciona a experiência de jogar sem um dos sentidos, a visão. Além de desenvolver o trabalho em equipe e o espírito esportivo dos alunos.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: em uma roda, perguntar aos alunos quais são os conhecimentos que eles já têm a respeito do Futebol de 5, que é um esporte exclusivo para cegos, de onde tiramos a inspiração para esse jogo. Além disso, o professor pode trazer informações sobre esportes paralímpico e levantar o tema “inclusão”, apresentando o contexto sociocultural da nossa sociedade perante a deficiência do outro.</p>	
<p>Prática: em suma, para a realização desse jogo, devemos dividir duas equipes de 9 alunos em cada, sendo que 4 estarão vendados, outros 4 sem vendas, e o último jogador restante de cada equipe será o goleiro (sem venda). Basicamente os 4 alunos vendados formaram duplas com os 4 alunos sem vendas (deverão ficar de mãos dadas durante todo o jogo), sendo esses responsáveis por guiar os alunos com as vendas. As regras do jogo em si, serão semelhantes às regras de um jogo de futebol, porém apenas os alunos vendados podem marcar os gols.</p> <p>O jogo tem dois tempos de 25 minutos tendo um intervalo de 10 minutos. Nesse intervalo, os alunos vendados podem trocar de posição com os alunos que estavam responsáveis por guiá-los. Vence o time que fizer mais gols dentro do tempo pré-estabelecido.</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><http://cbdv.org.br/pagina/futebol-de-5> <http://www.ibsasport.org/></p>	
<p>Material: bola com guizos, ou bola comum e vendas.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: disponibilizar aos alunos um momento para que estes possam trabalhar sua criatividade optando por variações dentro da atividade proposta, que podem estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos e outras características da atividade.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos praticarão a atividade criada na roda de conversa- oficina de criação.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: para o fechamento da aula, devemos avaliar se o objetivo da atividade foi alcançado, assim como observar as capacidades e habilidades de cada aluno em relação à compreensão do conteúdo, a sua participação efetiva nas atividades, e suas atitudes durante o comportamento em aula. Após essa avaliação do aluno, identificar o que o professor pode modificar/adaptar na atividade para atender melhor as possíveis facilidades ou dificuldades de cada aluno. Visando sempre melhorar a forma de ensino em um contexto coletivo, focando a interação entre os alunos para uma aprendizagem mais significativa.</p>	



PLANOS DE AULA

Atividades Gerais



Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Capão (5 Marias)	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivo: por meio da prática do jogo, ampliar a cultura corporal de movimento. Estimular a coordenação motora, agilidade, lateralidade e velocidade. Além de desenvolver os aspectos cognitivos como raciocínio, estratégia e atenção.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos, culturais, econômicos e políticos do país onde o jogo surgiu. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.</p>	
<p>Prática: na primeira etapa, as “pedrinhas” são lançadas no chão. O jogador escolhe uma delas e a joga para o alto. Com a mesma mão, pega uma das outras quatro que ficaram no solo e tenta recuperar a que está no ar sem deixá-la cair. Quem conseguir pegar todas vai para a próxima etapa, na qual tem de pegar duas antes de segurar a que está no alto. Essa sequência segue até a quarta etapa, na qual o jogador deve recolher quatro pedras. Na quinta, todas são colocadas de volta ao chão. Com uma das mãos, o jogador tem de fazer uma ponte - com a mão esquerda apoiada no solo pelas pontas do polegar e do indicador. Joga para cima, enquanto passa uma de cada vez por baixo da ponte e recolhe-se, então, a que está no ar sozinha. Quem errar perde a vez para o próximo e depois retoma de onde parou.</p> <p>**Site relacionado: <http://www.fazfacil.com.br/lazer/jogo-cinco-marias/> <http://escolakids.uol.com.br/historia-do-jogo-das-pedrinhas.htm></p>	
<p>Material: pedras ou saquinhos de tecido.</p>	
<p>Roda de conversa - Oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos praticaram o jogo que foi criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Elástico	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: por meio da prática do jogo, ampliar a cultura corporal de movimento. As contribuições do brincar de elástico para o desenvolvimento da motricidade da criança são diversas, tais como: melhora do equilíbrio, devido as sequências de saltos que são exigidas para a realização da tarefa, trabalhando assim as capacidades físicas como a força, resistência e flexibilidade.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, serão transmitidos aos alunos de forma interativa aspectos históricos e culturais do jogo. Para então, iniciarmos a explicação do como jogar.</p>	
<p>Prática: dois alunos ficam em pé, frente a frente e colocam o elástico em volta dos tornozelos, formando um retângulo. Um terceiro aluno começa a pular, fazendo uma sequência de saltos, ora pulando para dentro, sobre e para fora do elástico. Se errar a sequência dos movimentos ou tropeçar, passa a vez. Mas, se acertar, o grau de dificuldade aumenta. Obs.: os saltos feitos sobre o elástico mudam de região para região, sendo assim, os movimentos podem ser pré-determinados pelas crianças antes de iniciar a brincadeira.</p> <p>**Site relacionado: <http://www.anos80.net/brinquedos-e-brincadeiras/pular-elastico/></p>	
<p>Material: elástico.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Futebol diagonal	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: por meio da prática do jogo, ampliar a cultura corporal de movimento. Visando incentivar a consciência crítica, a colaboração, o respeito mútuo, a participação de todos e o espírito esportivo, oportunizar novas formas de se trabalhar o jogo e dar aos alunos a oportunidade de criar adaptações, expandindo assim sua criatividade.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: perguntar aos alunos o que eles já sabem sobre o jogo de futebol, podendo discutir um pouco também sobre seu surgimento e curiosidades.</p>	
<p>Prática: primeiramente, para ocorrer uma familiarização dos alunos com a bola jogada com os pés, os professores devem aplicar um jogo baseado na dinâmica do futebol tradicional, aplicando-o numa quadra, diminuindo sua dimensão e mudando alguns padrões, como, por exemplo, o gol representado por bambolês.</p> <p>Feito o supracitado, os alunos devem ser divididos em dois times mistos. Seguindo o futebol tradicional, cada time terá seu devido campo e o objetivo do jogo será fazer gol nos campos adversários. Porém, o diferencial aqui, é que os gols (feitos de bambolês) estarão em diagonal, localizados um em cada canto do espaço que será delimitado pelo professor. O professor terá um apito e quando apitar, os times trocarão de lado e o gol, ao qual atacavam, será o de defesa do time. Isso acontecerá várias vezes dentro de um tempo estabelecido pelo professor. Vence a equipe que fizer mais gols, seja qual for seu campo de início.</p>	
<p>Material: bola de futebol, apito e bambolês.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Prática de criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Pega-Pega na linha	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: por meio da prática do jogo, ampliar a cultura corporal de movimento. Estimular não apenas os aspectos motores, como, por exemplo: agilidade, movimento, assimilação de direção, mas também os conceitos atitudinais como: o respeito pelo próximo, socialização, cooperação e respeito com as regras.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Questionaremos os alunos sobre os seus conhecimentos prévios a respeito do jogo pega-pega tradicional, permitindo que os mesmos se expressem e tentem adivinhar como seria um pega-pega na linha. Após isso iniciamos a explicação do jogo.</p>	
<p>Prática: os alunos deverão escolher um deles para ser o pegador. Os demais deverão ficar espalhados seguindo as linhas da quadra. Ao sinal do professor o pegador deverá perseguir e tentar pegar os fugitivos, assim como no pega-pega tradicional, porém os fugitivos e o pegador só poderão se deslocar em cima das linhas demarcatórias da quadra. Quando algum deles for pego eles sentam no lugar em que foram pegos e passam a ser obstáculos fechando a passagem, os demais alunos não podem saltar, apenas movimentar-se pelas linhas. A brincadeira termina assim que o último fugitivo for pego, e recomeça com a escolha de um novo pegador (pode ser o primeiro fugitivo que foi pego na rodada anterior).</p>	
<p>Material: não é necessário.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Voleibol Dentro e Fora	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: através da prática do jogo, ampliar a cultura corporal de movimento. Oportunizar aprendizados relacionados ao voleibol. Desenvolver trabalho em equipe, socialização, espírito esportivo e incentivar a criatividade.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: reunir os alunos e perguntar o que eles já conhecem sobre o jogo tradicional de voleibol, levantando e explicando as possíveis dúvidas que possam surgir. Após discutirmos os conhecimentos prévios sobre o jogo, aplicar a atividade.</p>	
<p>Prática: baseado na dinâmica de um jogo tradicional de voleibol, o “voleibol dentro e fora” muda alguns aspectos do jogo tradicional, como, por exemplo: o espaço de jogo, número de jogadores e algumas regras. O jogo inicia-se da seguinte forma: formam-se quatro grupos com a mesma quantidade de alunos em cada; dois grupos devem se posicionar na área de jogo da quadra de voleibol (como se fossem jogar uma partida comum de vôlei), enquanto isso, os outros dois grupos devem ocupar as laterais e fundos da quadra (considerando o meio da quadra, cada grupo terá seu lado). O jogo, basicamente, seguirá a dinâmica normal do voleibol, ou seja, após o saque, a equipe (de dentro da quadra) que recebe, tenta devolver a bola para o campo adversário. O grupo que se encontra fora da área de jogo (laterais e fundos da quadra) participa da partida, tentando rebater as bolas que forem para fora (seu campo), oportunizando ao grupo de dentro uma nova tentativa de passar a bola para o campo adversário. Caso a equipe que sacar marque ponto, os participantes de fora, da quadra da equipe que sofreu o ponto, trocam de lugar com o grupo de dentro, ou seja, quem estava jogando dentro da quadra passará a jogar fora da quadra e vice e versa. Obs.: o jogo acaba dentro de um tempo que deve ser pré-determinado pelo professor, e ganha a equipe que fizer mais pontos dentro desse tempo.</p> <p>**Site relacionado: <http://portalsuaescola.com.br/regras-do-volei/></p>	
<p>Material: quadra e bola de voleibol.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.</p>	
<p>Prática de criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i>, possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Escravos de Jó	Bloco de Conteúdo: atividade rítmica e expressiva
Objetivos: por meio da prática do jogo, ampliar a cultura corporal de movimento, estimulando a atenção, concentração, cooperação, coordenação motora, linguagem, memória e ritmo.	
Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso, discutiremos sobre quais os conhecimentos que os alunos já possuem sobre o jogo, podendo promover uma reflexão quanto ao processo escravista no Brasil com as influências indígenas e negras. Após isso, iniciaremos a explicação do jogo.	
<p>Prática: os alunos sentam em círculo, cada um com uma pedrinha ou outro objeto pequeno, que será passado de um integrante para o outro em uma coreografia de vai e vem seguindo o ritmo da música. A seguir a música “Escravos de Jó”:</p> <p>Escravos de Jó jogavam caxangá (os jogadores vão passando as pedras um para o outro do lado direito, de forma que cada jogador fique sempre com uma pedrinha só)</p> <p>Tira, (cada um levanta a pedra que está em suas mãos)</p> <p>põe, (colocam a pedra de novo no chão)</p> <p>deixa ficar (apontam com o dedo para a pedra no chão)</p> <p>Guerreiros com guerreiros (voltam a passar a pedra para a direita)</p> <p>fazem zigue, (colocam a pedra na frente do jogador à direita, mas não soltam)</p> <p>zigue, (colocam a pedra à frente do jogador à esquerda, mas não soltam)</p> <p>zá (colocam a pedra à frente do jogador à direita novamente)</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><https://www.youtube.com/watch?v=jpvOqJWgQqo></p> <p><https://www.youtube.com/watch?v=x6tLyg2oiVY></p> <p><http://www.fatosdesconhecidos.com.br/quem-eram-os-escravos-de-jo-e-por-que-eles-jogavam-caxanga/></p> <p>Material: pedras pequenas (ou outros objetos pequenos para o mesmo fim).</p>	
Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.	
Práticas de criação: os alunos deverão colocar em prática as variações do jogo criado	
Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.	
Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i> , possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Futecola	Bloco de Conteúdo: jogos
Objetivos: através da prática do jogo possibilita-se a ampliação da cultura corporal de movimento, enfatizando valores de cooperação e espírito esportivo e incentivando a criatividade.	
Roda de conversa inicial: perguntar aos alunos o que eles já sabem sobre o jogo de futebol. Após discutirmos os conhecimentos prévios sobre o jogo, ampliar esses conhecimentos dos alunos apresentando novas informações históricas e sobre a prática do jogo em si de forma interativa.	
<p>Prática: trata-se de um jogo baseado no futebol tradicional, com algumas alterações em suas regras e, se necessário, número de jogadores. Primeiramente, devem ser formados dois times que se posicionarão na área de jogo, sendo o gol delimitado por dois cones (ou pode ser usado o gol tradicional mesmo). O jogo seguirá a dinâmica do futebol tradicional, sendo a pontuação realizada a cada vez que a bola atravessar por entre os cones, contando 1 gol. O grande diferencial desse jogo é que, nesse caso, toda vez que o jogador da defesa receber um drible em que a bola passe por entre suas pernas ou receber um drible “chapeuzinho” o mesmo ficará colado, impossibilitado de sair do lugar e chutar a bola para o gol. O jogador que estiver colado poderá apenas receber a bola e tocá-la para algum companheiro e só poderá sair desta posição quando seu time fizer um gol.</p> <p>**Site relacionado: <http://futebol-no-brasil.info/regras-de-futebol.html></p>	
Material: bola de futebol e cones.	
Roda de conversa - oficina de criação: o professor irá propor aos alunos um momento para que os mesmos deem suas opiniões e exercitem sua criatividade. Nesse momento os alunos deverão criar variações dentro da atividade proposta, podendo estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos, entre outros. Podem optar também pela criação de uma nova atividade baseada na anterior.	
Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática o jogo criado.	
Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.	
Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i> , possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Puxa-puxa pregador (iniciação ao JUDÔ)	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: ampliar a cultural corporal de movimento dos alunos, assim como aplicar alguns conhecimentos a respeito do Judô. Apresentando o contexto histórico do esporte, as regras oficiais e as adaptadas, além do espaço utilizado e outras características específicas do mesmo. Relacionar os conhecimentos específicos adquiridos com os de outras lutas, como o Jiu-jitsu e o Muay Thai, por exemplo.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: em uma roda, perguntar aos alunos quais são os conhecimentos que eles já têm a respeito do esporte em questão, explicar alguns fundamentos comuns aos vários tipos de lutas e também explicar as diferenças entre elas. Além disso, discutir a diferença do esporte com a briga de rua. E, após levantar os conhecimentos prévios, destacar os conhecimentos novos que serão trabalhados em aula explicando a atividade planejada.</p>	
<p>Prática: para esta vivência, utilizaremos as demarcações da quadra de voleibol que será um grande “ringue”. O jogo será realizado com a formação de duplas que ficarão espalhadas pelo ringue. Todos os alunos devem estar com 4 pregadores presos as suas roupas (eles poderão escolher pontos estratégicos para colocar os pregadores) para iniciar a brincadeira. O objetivo do jogo é que, ao final do tempo de 2 minutos, permaneça-se com o maior número de pregadores possível para atingir a vitória, ou, pelo menos, mais pregadores do que seu adversário. Aqueles que perderem todos os seus pregadores, deverão deixar o espaço de jogo e aguardar o fim da brincadeira. Obs.: os vencedores de cada dupla devem desafiar os vencedores das outras duplas a cada término desses 2 minutos, caso o número de alunos seja ímpar, alguma forma justa de desempate deve ser realizada. Vence o último jogador a permanecer no ringue.</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><http://www.cbj.com.br/historia_do_judo> <http://www.fpj.com.br/></p>	
<p>Material: pregadores de roupa.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: dada a vivência anterior, disponibilizar aos alunos um momento para que estes possam trabalhar sua criatividade optando por variações dentro da atividade proposta, que podem estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos e outros pontos da atividade.</p>	
<p>Práticas da criação: Praticar a atividade criada pelos alunos.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: para o fechamento da aula, devemos avaliar se o objetivo da atividade foi alcançado, assim como observar as capacidades e habilidades de cada aluno em relação à compreensão do conteúdo, a sua participação efetiva nas atividades e suas atitudes durante o comportamento em aula. Após essa avaliação do aluno, identificar o que o professor pode modificar/adaptar na atividade para atender melhor as possíveis facilidades ou dificuldades de cada aluno. Visando sempre melhorar a forma de ensino em um contexto coletivo, focando a interação entre os alunos para uma aprendizagem mais significativa.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Mini Atletismo	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: ampliar a cultural corporal de movimento dos alunos, assim como aplicar alguns conhecimentos a respeito do Salto em distância, a fim de proporcionar um discussão sobre as relações hegemônicas que cercam o contexto histórico e sociais deste esporte, além de vivenciar umas das modalidades do atletismo mais antigas do mundo. Apresentar o contexto histórico, as regras oficiais e as adaptadas, os equipamentos, o espaço utilizado e outras características e habilidades específicas deste esporte.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: perguntar aos alunos quais são os conhecimentos que eles já têm a respeito do Atletismo. Apresentar esta modalidade com suas regras oficiais e resgatar a importância de se praticar esportes, desenvolvendo várias habilidades.</p>	
<p>Prática: o jogo é individual e precisa apenas de duas cordas (ou qualquer outro objeto para demarcar a distância dos saltos). O professor deve iniciar com uma distância pequena entre as cordas (colocadas no chão) para que todos consigam realizar o primeiro salto, sendo que, gradativamente, essa distância deve ser aumentada.</p> <p>Em uma fila única, cada aluno terá seu momento para correr até a primeira corda e tentar saltar a distância estabelecida entre as duas cordas sem pisar em nenhuma delas. Lembrando que eles terão sempre uma segunda chance de repetir o salto, caso não consigam realizá-lo na primeira tentativa, caso o aluno erre novamente, estará eliminado do jogo. Ganha o aluno que fizer o maior salto sem pisar nas cordas.</p> <p>**Sites relacionados:</p> <p><http://www.cbat.org.br/atletismo/origem.asp></p> <p><http://ludocencia.blogspot.com.br/2011/03/atletismo-pedagogia-em-cada-prova-ii.html></p>	
<p>Material: cordas ou fitas.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: disponibilizar aos alunos um momento para que estes possam trabalhar sua criatividade optando por variações dentro da atividade proposta, que podem estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos e outros pontos da atividade.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos praticarão a atividade criada a partir da proposta inicial.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: para o fechamento da aula, devemos avaliar se o objetivo da atividade foi alcançado, assim como observar as capacidades e habilidades de cada aluno em relação à compreensão do conteúdo, a sua participação efetiva nas atividades e suas atitudes durante o comportamento em aula. Após essa avaliação do aluno, identificar o que o professor pode modificar/adaptar na atividade para atender melhor as possíveis facilidades ou dificuldades de cada aluno. Visando sempre melhorar a forma de ensino em um contexto coletivo, focando a interação entre os alunos para uma aprendizagem mais significativa.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Nome da Atividade: Futemanobol	Bloco de Conteúdo: jogos
<p>Objetivos: por meio da prática do jogo, ampliar a cultura corporal de movimento. Estimular não somente as capacidades motoras, mas também as psicoafetivas. Possibilitar a interação das crianças em grupo e o desenvolvimento de estratégias durante o jogo.</p>	
<p>Roda de conversa inicial: antes de apresentarmos o jogo, reuniremos todos os alunos formando um círculo. Feito isso serão transmitidos a eles, de forma interativa, alguns aspectos sobre as modalidades Futsal e Basquete que foram utilizadas na construção do jogo Futemanobol. Após as explicações, iniciaremos o jogo.</p>	
<p>Prática: os alunos serão divididos em duas equipes com número igual de integrantes. Nesse jogo uniremos alguns fundamentos do futsal e basquete. Ou seja, basicamente, o jogo será feito com a bola no pé (seguindo as regras do futsal) e no momento do gol, o aluno deverá pegar as bolas nas mãos e fazer o ponto inserindo a mesma na cesta de basquete. Ganha a equipe que fizer mais cestas (“gols”).</p>	
<p>Material: bola de borracha, quadra.</p>	
<p>Roda de conversa - oficina de criação: reunir e propor aos alunos que criem e modifiquem as regras do jogo, construindo variações do jogo apresentado. Desta forma, permitimos que os alunos se expressem, interagindo diretamente com a aula e potencializando sua criatividade.</p>	
<p>Práticas da criação: os alunos deverão colocar em prática as variações no jogo criado.</p>	
<p>Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.</p>	
<p>Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, para que assim o professor tenha um <i>feedback</i>, para que se consiga melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.</p>	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Atividade: Gato e Rato	Bloco: jogos
Objetivos: ampliar a cultura corporal do movimento, trabalhar espírito cooperativo, raciocínio lógico, dimensão espacial, coordenação motora ampla, desenvoltura corporal e equilíbrio.	
Roda de conversa inicial: explicar às regras do jogo e orientá-los durante a realização da atividade.	
<p>Práticas: o jogo é realizado em uma quadra de vôlei (podendo o professor adaptar esse espaço para apenas meia quadra). Em suma, serão escolhidos dois alunos, um será o Gato (perseguidor) e o outro será o Rato (perseguido), o restante dos alunos irão se organizar, de mãos dadas, em 2 ou mais filas com o mesmo número de alunos em cada uma delas. O Gato tentará pegar o Rato (para isso basta um toque) e o Rato vai tentar fugir usando as filas de alunos como um labirinto. Obs.: todas as vezes que o professor disser: “Troca!”, os alunos devem trocar a posição das filas criando assim um novo labirinto. O jogo termina quando o Gato pegar o Rato ou ao término de 2 min (o professor pode modificar esse tempo). Nos casos em que o Gato pegar o Rato, o Rato se torna o novo perseguidor e outro aluno deve ser escolhido para ser o Rato. Já nos casos em que a brincadeira é encerrada pelo tempo de jogo, outros dois alunos são escolhidos para ser Gato e Rato.</p>	
Material: não é necessário.	
Roda de conversa - oficina de criação: disponibilizar aos alunos um momento para que estes possam trabalhar sua criatividade optando por variações dentro da atividade proposta, que podem estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos e outros pontos da atividade.	
Práticas da criação: os alunos praticarão a atividade criada na roda de conversa- oficina de criação.	
Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.	
Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i> , possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.	

Escola:	Aula:
Professor: bolsistas do PIBID/FUNVIC/LALA	Turma:
Atividade: Acompanhe meus passos	Bloco: atividade rítmica e expressiva
Objetivos: por meio do jogo, ampliar a cultura corporal de movimento dos alunos, além de buscar desenvolver seu raciocínio lógico, coordenação motora, ritmo, memória e relação interpessoal.	
Roda de conversa inicial: em uma roda, discutir com os alunos o que eles conhecem sobre a dança no geral, podendo trazer curiosidades sobre vários tipos de danças e acrescentando informações a respeito do que é ritmo e coordenação.	
Práticas: para realizar esse jogo, inicialmente, precisamos escolher um líder e o restante dos alunos deverão ficar em círculo ao redor desse líder. Ao som de uma música (escolhida pelo professor) o líder deve caminhar passando pela frente de todos os alunos do círculo enquanto bate palmas, sendo que os outros alunos devem também estar batendo palmas. Quando a música parar, o professor é o responsável por isso, o líder deve parar imediatamente de andar, e, olhando para o aluno a sua frente, deve fazer uma sequência de passos para que o mesmo os repita. Se o aluno da roda conseguir repetir os passos do líder, ele se torna o novo líder, mas se ele não repetir com sucesso, a música volta a ser tocada para o mesmo líder, que repetirá o processo supracitado.	
Material: um rádio.	
Roda de conversa - oficina de criação: disponibilizar aos alunos um momento para que estes possam trabalhar sua criatividade optando por variações dentro da atividade proposta, que podem estar relacionadas a modificações nas regras, espaço, objetos e outros pontos da atividade.	
Práticas da criação: os alunos praticarão a atividade criada na roda de conversa - oficina de criação.	
Roda de conversa final: reunir os alunos e elencar suas reflexões durante todo o decorrer das atividades aplicadas, oferecendo a oportunidade para que os mesmos deem suas opiniões e enriqueçam a discussão. Tendo, dessa forma, uma aprendizagem significativa tanto para o aluno como para o professor.	
Avaliação: a avaliação deverá ser formativa, podendo ser individual e coletiva. Sendo que, individualmente, devemos avaliar o desenvolvimento do aluno com o conteúdo abordado na aula, observando 3 esferas: competência, (conjunto de saberes), habilidade (saber-fazer relacionado à prática) e atitudes (ligada a ação, ao querer fazer). Identificar quais alunos tiveram mais facilidades e dificuldades com o conteúdo, assim o professor terá um <i>feedback</i> , possibilitando melhorar a forma de ensinar e desenvolver cada um de acordo com suas necessidades. Avaliar também o contexto coletivo, questionando os alunos e incentivando a interação entre si e com o professor, promovendo o planejamento da aula junto com o aluno, tornando a aula cada vez mais dinâmica.	