



educaçãofísica

anosiniciais



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
Herman Jacobus Cornelis Voorwald
Secretário da Educação

João Cardoso Palma Filho
Secretário Adjunto da Educação

Fernando Padula
Chefia de Gabinete

COORDENADORIA DE GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA
Maria Elizabete da Costa
Coordenadora

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR E GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA
João Freitas da Silva
Diretor

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL DOS ANOS FINAIS E MÉDIO (CEFAF)
Valéria Tarantello Georgel
Diretora

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS (CEFAI)
Sonia Gouveia Jorge
Diretora

EQUIPE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Marcelo Ortega Amorim, Maria Elisa Kobs Zacarias, Mirna Léia Violin Brandt,
Rosângela Aparecida de Paiva, Sérgio Roberto Silveira

ORGANIZAÇÃO E COORDENAÇÃO GERAL DA EQUIPE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA – CGEB
Sérgio Roberto Silveira

AUTORIA

Sérgio Roberto Silveira (SEE/CGEB); Marcelo Ortega Amorim (SEE/CGEB)
Equipe CAPE,
Adolfo Primon Neto (DE Santo André); Antônio Domingos Ferreira (DE Leste 2);
Antonio Marques Junior (DE Norte 2); Carlos Alberto de Oliveira Ferreira (DE
Diadema) ; Denise Mandre Cruz (DE Caieras); Diego Diaz Sanchez (DE
Guarulhos Norte); Edneia Aparecida Ballista Silva (DE Mauá); Eliana Corazza
(DE Bragança Paulista); Fernando Mansano Cruz (DE Leste 3); Isabel Bonadio
(DE Carapicuíba); João Carlos Sant'ana de Jesus (DE Guarulhos Sul); Luiz
Fernando Vagliengo (DE Norte 1); Maria de Lourdes de Jesus Silva (DE
Suzano); Maria Helena Blotta Vómero (DE Mogi Mirim); Misael Santos Ferreira
(DE Itapeverica da Serra); Priscila Alves da Silva (DE Osasco); Rose Ribeiro
Barbosa (DE Itaquaquecetuba); Sandra Aparecida De Azevedo (DE Leste 5);

Sandra Regina Valadão (DE Taboão da Serra); Waldemar Farina (DE Leste 4):
PCNP - Grupo Referência de Educação Física.

Alexander Raimundo Lopes (DE Leste 5 - E. E. Profª Luiza Mendes Correia De Souza); Cristiane Acacio De Souza Farias (DE Leste 5 - E. E. Dr. Benedito Estevan Dos Santos); Marilda Gonçalves Ferreira (DE Santo André - E. E. Joaquim Fonseca Saraiva); Silvana Ribeiro De Souza (DE Santo André - E. E. Papa João XXIII): **Professores de Educação Física.**

Arte Gráfica

Marcelo Ortega Amorim

APRESENTAÇÃO

As Orientações Curriculares são o resultado do trabalho em conjunto realizado pela Equipe Curricular de Educação Física, PCNP e 1900 professores especialistas que participaram diretamente das discussões e elaborações dos materiais relacionados ao ensino da disciplina nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, coordenado pelo professor Sérgio Roberto Silveira.

A Secretaria de Estado da Educação, desde o início dessa gestão em 2011, incentivou a aproximação da Equipe Curricular de Educação Física da CGEB da rede para fomentar essa produção, a partir do envolvimento dos profissionais, diretamente, ligados ao processo ensino aprendizagem: os professores. As ações desenvolvidas em forma de Orientações Técnicas presenciais e Videoconferências à distância tiveram a finalidade de subsidiar o trabalho do docente em sala de aula, dada a importância que a atual gestão da Secretaria da Educação atribui ao papel da Educação Física na formação da cidadania e o quanto o ensino da referida disciplina pode contribuir para uma educação integral do ser humano, a partir da ótica da cultura de movimento.

O documento *Orientações Curriculares para o ensino de Educação Física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental*, representa o ponto de partida para que professores e alunos da rede pública estadual de ensino de São Paulo possam ressaltar a importância dessa disciplina no currículo escolar, bem como, para alavancar uma educação de qualidade na formação integral e cidadã. Essas orientações visam articular o trabalho realizado nos anos iniciais, focado nas Expectativas de Aprendizagem com o currículo elaborado para os anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, de modo a auxiliar o aluno na transição entre os ciclos de escolarização.

Concluindo, agradeço a todos (as) **que** com dedicação e proficiência possibilitaram a toda a rede, essas Orientações Curriculares e suas Didáticas.

BOM TRABALHO!

São Paulo, janeiro de 2014.

João Cardoso Palma Filho.

Secretário Adjunto de Educação.

SUMÁRIO

Apresentação.....	p.4
Introdução.....	p.6
1 - Histórico do ensino de Educação Física Escolar: o acreditar na construção conjunta com a rede.....	p.7
2 - Do ideal ao real - As Orientações Curriculares como um processo contínuo.....	p.12
3 – A concepção de Educação Física no currículo escolar.....	p.14
4 – A Educação Física Escolar (EFE) e as possibilidades de trabalho.....	p.19
4.1 – A EFE – A comunidade escolar, o professor e o modo próprio de trabalhar.....	p.19
4.2 – A EFE no Ensino Fundamental: princípios, finalidades.....	p.20
4.3 – A EFE e o procedimento de tratamento metodológico.....	p.23
4.3.1 – A EFE para TODOS: cuidados necessários.....	p.24
4.4 – A EFE no Ensino Fundamental: os Anos Iniciais em evidência.....	p.33
5 - Educação Física Escolar e a competência leitora e escritora.....	p.36
6 – Avaliação em EFE nos Anos Iniciais.....	p.38
7 – Matriz Curricular para a EFE nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.....	p.41
8 – Matriz Curricular e as Expectativas de Aprendizagem por Ano.....	p.46
8.1 – Primeiro Ano.....	p.47
8.2 – Segundo Ano.....	p.60
8.3 - Terceiro Ano.....	p.74
8.4 – Quarto Ano.....	p.97
8.5 – Quinto Ano.....	p.128
9 – Referências Bibliográficas.....	p.158
10 – Projetos.....	p.160

Introdução

O currículo de Educação Física, apresentado para o trato com o componente curricular na instituição escola, configura-se como um trabalho construído pela Secretaria de Estado da Educação de São Paulo (SEE), por meio da Coordenadoria de Gestão da Educação Básica (CGEB), em parceria com um conjunto de professores coordenadores do núcleo pedagógico (PCNP) e de professores especialistas da área que atuam na rede pública estadual de ensino.

Nesse processo de construção, a Secretaria de Estado da Educação (SEE) tem os papéis de orientação e estruturação curricular, de apoio pedagógico ao desenvolvimento do referido currículo e de apoio ao acompanhamento do processo ensino-aprendizagem e da implantação de materiais com relevância educacional para suporte pedagógico. Assim, o trabalho realizado na área específica de Educação Física, pela equipe curricular da SEE/CGEB junto à rede de ensino apresenta como preocupação central promover um ensino de qualidade na rede pública estadual.

Um trabalho respaldado em estudos e discussões que visam evidenciar a relação entre o referido componente curricular com a área de conhecimento correspondente e a ressignificação cultural, bem como, fortalecer a atuação do profissional especialista em face da construção do currículo com base nas experiências advindas da prática pedagógica. Dessa maneira, as orientações curriculares para o desenvolvimento da disciplina específica junto aos anos iniciais do Ensino Fundamental tem como premissa esse percurso de construção conjunta entre os órgãos centrais e os professores do Estado que ministram aulas nesse nível de escolarização.

Os documentos apresentados nessas orientações representam o resultado desse processo de discussões e estudos promovido nas orientações técnicas com os professores coordenadores do núcleo pedagógico (PCNP) e uma parcela representativa de professores da rede. Assim, em 2014, destacam-se para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, as orientações curriculares e os materiais de apoio para desenvolvimento das aulas com base nesse currículo de Educação Física: as Situações de Aprendizagem e os Projetos Multiculturais.

Salienta-se que essa trajetória não se configura como uma ação recente da SEE em prol da disciplina junto à rede. A CGEB, através da equipe curricular de Educação

Física, desenvolve esse trabalho junto à rede, desde o final de 2011 (período em que foi criada), sendo a sucessora da CENP (Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas), órgão responsável pelas mesmas funções da atual CGEB mais a formação continuada, que desenvolveu tais funções desde meados da década de setenta. Assim, nessa trajetória histórica da CENP e da CGEB podem-se destacar a elaboração dos seguintes materiais: os subsídios para implementação dos Guias Curriculares (1971) e as Propostas Curriculares para o ensino de 1º e 2º graus (versão final em 1992). Aponta-se, também, a presença colaborativa na revisão e acompanhamento do Currículo para o ciclo II do Ensino Fundamental e do Médio (versão final 2010) e dos Cadernos de Professor e Cadernos de Aluno para implementação do currículo. Agora, em 2013/2014, encontra-se a elaboração das Orientações Curriculares da disciplina de Educação Física para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

A presente orientação não se constitui num modelo curricular rígido e impositivo; pelo contrário, traz um conjunto de proposições que podem servir de referências ou pontos de partida com base nos quais cada escola, cada professor possa desenvolver um currículo capaz de atingir as finalidades do processo de educação escolarizada com eficácia e eficiência, desde que respeitadas as particularidades regionais e institucionais, bem como, as características sociais, culturais, políticas, étnicas e religiosas da população a que se destina.

1 – Histórico do ensino de Educação Física Escolar: o acreditar na construção conjunta com a rede

Num recorte histórico dos últimos 50 anos, o primeiro documento destacado com o intuito de estabelecer as diretrizes gerais para o ensino (correspondente, nos dias atuais, à educação básica) normatizando os encaminhamentos das disciplinas que alicerçam a estrutura do currículo em relação às finalidades educacionais e ao processo de ensino-aprendizagem, intitula-se “Guias Curriculares”, também conhecidos pelos professores como “verdão” em decorrência da cor da capa do material. Elaborado no final da década de sessenta e publicado em 1971 representa um avanço nas orientações educacionais da rede pública do Estado de São Paulo, apesar das críticas recebidas.

A Educação Física é tratada como pertencente à área de Comunicação e Expressão, juntamente com a Língua Portuguesa e a Educação Artística (tal como foi chamada na época). Dentre as críticas feitas ao documento podem-se destacar resumidamente as seguintes: a) descon sideração das peculiaridades regionais de cada comunidade, com pressupostos de uma cultura única para o Estado inteiro; b) os objetivos educacionais apresentados de forma mecanicista; c) parâmetros de avaliação que conceberam a aprendizagem do conhecimento estabelecidos como um processo homogêneo para todos, relegando as diferenças individuais.

Com relação aos Guias Curriculares, a Secretaria de Estado da Educação de São Paulo (SEE), através da Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas (CENP), assume a tarefa de elaboração dos subsídios e de realização do programa de capacitação de professores para atuarem nas escolas seguindo esses referenciais. Dessa forma, a SEE/CENP elabora uma série de materiais (Subsídios) para a implementação dos Guias e promove um programa de capacitação dos professores em massa para vivenciarem as práticas a serem desenvolvidas no trabalho escolar. É possível encontrar esses materiais em algumas escolas e no Centro de Referência Mario Covas (CRE). São livros de capa azul, com os títulos de subsídios de Educação Física para o primeiro, segundo, terceiro e quarto anos.

É oportuno esclarecer que os estudos que precederam à elaboração dos Guias Curriculares são oriundos do processo educacional desencadeado pelo movimento da Escola Nova. Contudo, a edição do documento e a elaboração dos subsídios teóricos e práticos para a sua implementação são realizadas no regime político da ditadura militar. No que se refere à EFE, ressalta-se que as tendências metodológicas de ensino e a formação do profissional, também, sofrem fortes influências desse período político.

Com o declínio da ditadura militar e o fortalecimento da democracia, ocorrem várias mudanças na política educacional dos governos federal e estadual. Acompanhando essas mudanças, a SEE/CENP começa a elaborar, no decorrer da década de 1980, as propostas curriculares para a educação básica, sendo que cada disciplina é tratada de isolada sem integração por áreas de concentração.

Concomitantemente a essa reorganização curricular no sistema educacional do Estado, observa-se no interior da Educação Física um amplo processo de discussões acadêmicas, especialmente no que diz respeito à definição de seu objeto de estudo e à

sua caracterização como uma área de conhecimento. Essas discussões levam a uma reavaliação das finalidades da mesma dentro e fora do contexto escolar.

Assim, a SEE/CENP elabora as seguintes Propostas Curriculares para a EFE: uma para o ensino de 1º grau (versão final em 1992) e outra para o ensino de 2º grau (1992). Os materiais elaborados buscam respeitar as características regionais de cada comunidade escolar, mas ainda apresentam uma fragilidade no campo da definição dos conteúdos escolares e, conseqüentemente, da avaliação para acompanhamento da aprendizagem.

Esse processo atravessa todo o período de efervescência das discussões acadêmicas ocorridas no interior da Educação Física resultando, assim, numa série de abordagens para o seu desenvolvimento na instituição escolar. Nesse cenário, as Propostas Curriculares são influenciadas por essas tendências, dificultando uma articulação entre a diretriz pedagógica do ensino de 1º grau com o de 2º grau. A proposição metodológica adotada pela SEE/CENP denomina-se de “sócio interacionista”. O material relativo aos anos iniciais do ensino fundamental, na época denominado de ciclo I, apresenta uma proposta de trabalho pautada nos princípios de Piaget, respeitando a sequência de desenvolvimento cognitivo e os jogos correspondentes.

Grandes avanços são observados com a implementação, especialmente no que se refere aos encaminhamentos dos enfoques educacionais e ao processo metodológico (construtivismo) e, à elevação do status da EFE na instituição. As críticas apontadas a esse documento são relativas, principalmente, à contraposição do construtivismo (apresentado como salvador da educação naquele momento) ao mecanicismo (caracterizado como retrógrado e ultrapassado). Na realidade, é muito difícil apontar naquele momento um professor como mecanicista ou construtivista, isoladamente, dadas as características de seu próprio processo de formação no ensino superior e a sua história de vida pessoal relativa às experiências da EFE.

Na década de noventa, o sistema de ensino de São Paulo depara-se com a elaboração da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB nº 9394/96 e dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) pelo Governo Federal, para todos os componentes escolares. Dentre os avanços destacam-se: a) aprendizagem pautada em

saberes conceituais, procedimentais e atitudinais; b) consideração da aprendizagem em relação ao desenvolvimento de competências e habilidades.

Outro dado importante, a partir da LDB 9.394/96 e dos PCN, é observado com o surgimento de projetos que mudam o rumo da EFE no Estado de São Paulo. No ano de 2000, a SEE/CENP implanta o Projeto Correção de Fluxo do Ciclo II, com a finalidade de corrigir a defasagem idade/série produzida pelo sistema de avaliação e de reprovação escolar ao longo dos anos anteriores. A finalidade do projeto é proporcionar ao aluno que o frequente durante o período de um a dois anos, um salto nas séries escolares, de forma não sequencial, de modo que ele consiga atingir competências e habilidades para se lidar com o conteúdo, independentemente da série escolar a ser remanejado. Pretende-se colocar o aluno, novamente, em condições de acompanhar o seu grupo de colegas de mesma idade e interesses.

Assim, a SEE/CENP, em 2000, proporciona a elaboração de materiais e de capacitação de professores que assumem as aulas dessas classes do projeto. O modelo de capacitação desenvolvido é o centralizado: SEE capacita as DRE que, por sua vez devem formar seus professores. A capacitação fundamenta-se numa proposta pedagógica pautada nos seguintes pressupostos: trabalho heterogêneo (consideração das diferenças individuais), trabalho diversificado (favorecendo a participação do aluno em atividades coletivas, em grupos e na forma individual), aprendizagem não homogênea (consideração dos diferentes ritmos de aprendizagem) e com um processo de avaliação apontando os avanços na aprendizagem e olhando para as dificuldades como indicadores que redimensionam o processo ensino-aprendizagem. O projeto se estende até o ano de 2002.

Na EFE, em decorrência de não haver um material pré-elaborado, há a necessidade de discussão, produção e testagem, paulatinamente, do material com a rede. Esse processo possibilita uma experiência muito interessante para consolidar a importância do trabalho com a disciplina no interior da instituição escolar. Dentre os resultados qualitativos obtidos pode-se destacar o procedimento metodológico implantado na rede, constituído de três fases - a prática, a reflexão e o registro. Esse tratamento metodológico favoreceu a aprendizagem conceitual do aluno, bem como, favoreceu ao professor um salto em sua formação continuada, relacionada com a instrumentação didática para o processo de ensino.

Em 2002, são realizados dois grandes fóruns do Ensino de Educação Física para atendimento dessa respectiva faixa etária escolar. Participam dos fóruns, todas as Diretorias Regionais de Ensino do Estado, através de uma representação composta pelo Professor Coordenador do Núcleo Pedagógico de Educação Física (PCNP)¹, um Supervisor de Ensino e três professores especialistas da área de cada DRE. Juntamente com a rede pública de ensino participam membros das Universidades, entidades de classes e membros de organizações não governamentais. A finalidade dos fóruns centra-se na reflexão da importância da disciplina no currículo dos anos iniciais (significado, finalidades, objetivos e conteúdos), bem como na necessidade da atuação do professor especialista para intervenção profissional.

Dessa maneira, no seguir desses encaminhamentos, em 2003, por meio da Resolução 184/02, a SEE implanta as aulas de EFE nos anos iniciais do ensino fundamental, desenvolvidas pelo professor especialista da área. Isso passa a implicar numa reorganização do trabalho a ser desenvolvido ao longo da escolarização. Assim, inicia-se com rede um processo de debates e reflexões a respeito de um currículo a ser elaborado para esse período de escolarização.

Em 2008, com versão final em 2010, a SEE publica o currículo de EFE, a partir do programa *São Paulo Faz Escola*, para os anos finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio. A Educação Física é tratada como pertencente à área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias (LCT), hoje, denominada como Linguagem, juntamente com ensino de Português, Arte e Língua Estrangeira Moderna. Além do material de organização curricular, compôs a estrutura do currículo os Cadernos de Professor e Cadernos de Aluno.

Esses materiais se constituem em marcos no trabalho específico da EFE, com a apresentação de uma estrutura curricular a ser seguida, em comum para todo o Estado. Os Cadernos de Professor ajudam o docente com relação às dificuldades sentidas para pesquisa e para a falta de tempo destinada para planejamento das aulas. Os Cadernos de Aluno consistem num material fornecido ao discente, pela primeira vez, para auxiliar na aprendizagem da disciplina específica.

Dentre as críticas feitas aos materiais destacam-se: a) falta de uma proposição curricular para os anos iniciais do Ensino Fundamental; b) fragmentação do processo de

¹ Na ocasião, o PCNP recebia a denominação de ATP – Assistente Técnico Pedagógico.

escolarização, uma vez que a intervenção do profissional especialista com o ensino da disciplina ocorre desde as tenras idades dos anos iniciais do Ensino Fundamental; c) necessidade de maior participação da rede na elaboração dos materiais.

Em 2011, a SEE possibilita a retomada das discussões com a rede para a elaboração das Orientações Curriculares para os anos iniciais do Ensino Fundamental. Uma elaboração marcada pela construção conjunta com a rede. Um trabalho em que o professor possa se visualizar como parceiro desse processo de elaboração.

2 - Do ideal ao real - As Orientações Curriculares como um processo contínuo

Busca-se aproximar o trabalho realizado nos anos iniciais do Ensino Fundamental com aquele que é realizado nos anos finais e no Ensino Médio que já possuem um currículo estabelecido desde 2008. O material elaborado tem por finalidade discutir e apresentar uma orientação, debatida com a rede de ensino público, pautada em princípios e orientações que levem ao aluno a possibilidade da conquista da autonomia e construção de um conhecimento, a partir do objeto de estudo próprio da Educação Física como elemento mobilizador de produção cultural.

É importante enfatizar que essa orientação emana de um processo amplo de discussão com a rede, por isso a sua produção demanda tempo e, no entender da SEE é um processo inacabado; haja vista, que a medida que a rede a implanta, novas modificações são apresentadas, tornando-se um documento de contínua revisão e com peculiaridades de cada comunidade.

Entende-se que o ideal seria que cada instituição encontrasse os meios de elaborar seu próprio currículo, tendo com ponto de partida as peculiaridades de sua comunidade e de seu contexto. Contudo, esse é um ideal impossível de se concretizar, nesse momento, em decorrência da dimensão e complexidade da rede pública de ensino do Estado de São Paulo. Assim sendo, busca-se junto a inúmeras discussões com a rede chegar a um consenso mínimo do currículo que os professores acreditam ser possível de implementação, para melhorar a qualidade do ensino da Educação Física Escolar. Trata-se, portanto, de uma orientação que traz no cerne a discussão com a rede, o que assegura a flexibilidade na sua implantação, bem como, a possibilidade do professor se visualizar como parceiro e construtor do material.

Salienta-se que essa orientação como fruto de um processo de discussão com a rede para a elaboração desses materiais, entre SEE, PCNP e professores especialistas das unidades escolares, ocorre desde 2003, porém, intensifica-se com as ações empreendidas nessa atual gestão, atendendo e dialogando com cerca de 1900 profissionais em orientações técnicas presenciais, desde 2011. A meta é atender e aproximar-se de todas as Diretorias Regionais de Ensino que tiverem o trato com a disciplina nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental até o término de 2014, em encontros presenciais e/ou à distância.

Em 2011 e 2012, os encontros ocorreram de forma presencial em três módulos, com convite extenso para todas as DRE da capital, grande São Paulo e duas diretorias do interior com anos iniciais, de acordo com a sugestão da direção do CEFAI/CGEB: Módulo I, com levantamento dos fundamentos e pressupostos curriculares; Módulo II, com o início da construção das expectativas de aprendizagem e, Módulo III, com discussão a respeito do acompanhamento da avaliação e das expectativas de aprendizagem. Em todos os encontros, os professores produziram seus próprios materiais com a orientação da equipe CGEB e os implantaram, gradativamente, testando sua possível validade e coerência conceitual. A passagem pelos módulos deu-se a partir da interação entre professores, PCNP e equipe CGEB num processo contínuo de revisão, testagem e replanejamento dos materiais. As DRE que conseguiram efetivar esse processo se constituíram no grupo referência para produção dos documentos.

Em 2012, iniciou-se o módulo I com outras DRE do interior que não tinham a rede dos anos iniciais municipalizadas. Em 2013, o trabalho de produção centrou-se entre a SEE e os PCNP do grupo de referência para revisão das expectativas de aprendizagem e reelaboração dos materiais de implementação curricular, de acordo com os resultados constatados do processo inicial em 2011/2012. Os produtos dessa revisão em 2013 são apresentados nos documentos que se seguem em 2014, *Orientações Curriculares e Projetos Multiculturais*, como amostra dessa experiência.

Como não poderia deixar de ser, é importante enfatizar que o conteúdo da orientação incorpora, também, os embates e as sugestões das várias abordagens apresentadas nos últimos anos para a Educação Física Escolar (EFE), devidamente observados com os olhos voltados para os aspectos e elementos em comum e não para diferenças e peculiaridades de cada uma dessas abordagens. Com isso, procura-se

garantir a coerência interna da orientação, evitando-se tanto o viés programático como o ecletismo conceitual, tão criticados nas propostas anteriores.

Finalmente, um aspecto fundamental dessa orientação é a sua preocupação em relacionar a EFE com a sua área de conhecimento correspondente. Historicamente, a EFE foi identificada muito mais como uma atividade curricular e não como uma disciplina curricular. A reversão desse quadro pode ser observada com a implantação do currículo específico para os anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio. Contudo, havia uma brecha significativa a ser preenchida para um salto qualitativo no ensino de EFE ao longo da escolarização, referente à elaboração de um documento norteador para os anos iniciais do Ensino Fundamental, integrando-se ao trabalho dos demais anos escolares, sob a responsabilidade da rede estadual de ensino. Assim, esse material de Orientações Curriculares busca preencher essa lacuna na aprendizagem do aluno, apresentando a EFE como uma disciplina que tem uma especificidade a ser tratada na escolarização e, que mantém uma possibilidade de articulação com as demais áreas da organização do conhecimento escolarizado até o final do Ensino Médio.

3 - A concepção de Educação Física no currículo escolar

O trabalho com a Educação Física Escolar (EFE) remete-se ao ensino acerca do objeto de estudo da área de conhecimento correspondente: o movimento humano ou, mais especificamente, a cultura do movimento. A EFE responsabiliza-se pela disseminação dos saberes escolares relativos à especificidade da área de conhecimento, ou seja, a orientação e a aplicação pedagógica desse saber específico para contribuir na formação de um cidadão autônomo, crítico e participativo, capaz de atuar com competência, responsabilidade, dignidade e intencionalidade na sociedade em que vive e assim contribuir para a sua constante transformação.

O esporte, o jogo, a ginástica, a dança e a luta são categorias de movimento que se caracterizam como fenômenos socioculturais e constituem parte importante do acervo cultural da humanidade, as quais se podem denominar de cultura do movimento. O conhecimento sistematizado e acumulado historicamente acerca desses elementos da cultura do movimento é o que a EFE procura disseminar por meio do ensino. O domínio desse conhecimento sistematizado é um instrumento essencial para o exercício da

cidadania. Essas categorias carregam um conjunto de elementos, informações, símbolos e códigos que são produzidos, reproduzidos e transmitidos nos variados contextos socioculturais, influenciando, diretamente, a intencionalidade do indivíduo para se movimentar no ambiente.

Dessa maneira, as aulas de Educação Física na escola ganham um verdadeiro significado, deixando de lado o "fazer pelo fazer", a "prática pela prática", para disseminar e socializar um saber relativo à cultura do movimento, instrumentalizando o aluno para otimizar e potencializar suas capacidades de movimento e assim melhor interagir no meio físico, social e cultural em que vive.

No mundo contemporâneo, a divulgação de imagens, aproximando o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e as artes marciais/lutas ao cotidiano da criança, ocorre por inúmeros canais de mídias (jornais, revistas, rádio, televisão, internet) de forma acelerada. Constata-se nesses canais, a associação da participação nessas atividades físicas à aquisição de diversos valores como a promoção da saúde, a conquista da vitória, o sucesso como campeão, a ascensão financeira, a superação das dificuldades, o ideal patriota etc. Ou seja, um conjunto de informações e de símbolos que é bombardeado e reproduzido no dia-a-dia. A criança chega ao Ensino Fundamental cercada por essas informações, por isso é possível afirmar que ela está imersa nesse contexto, ou seja, não é leiga de dados, contatos e representações acerca da cultura de movimento.

Nesse sentido, é preciso ter em mente que o momento de participação do aluno na aula da EFE, constitui-se num espaço que propicia a manifestação de um conjunto de representações sobre a cultura de movimento, constituído por informações científicas e crenças populares a serem tratadas no processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, o trabalho em EFE deve, portanto, levar em consideração e imersão da criança nesse contexto, de modo que possa utilizar-se dessas representações para, então, promover um desvelamento acerca do conhecimento prévio e, assim, proporcionar a construção de um saber escolarizado.

Acredita-se que a disseminação de saberes a respeito da cultura do movimento, presentes em práticas motoras variadas - tanto em atividades motoras básicas, como culturalmente determinadas (o jogo, por exemplo), e em outras atividades do cotidiano - pode proporcionar a aplicação desses conhecimentos de forma adequada à sua condição

individual. Pode-se ainda apontar que a mesma pode potencializar o estímulo para a sua prática regular e sistemática ao longo da vida, adotando conscientemente um estilo de vida ativo na busca de uma melhor qualidade de vida.

Compreender o trabalho a ser realizado na EFE com a intenção de inserir e de desvelar a cultura de movimento ao aluno dos anos iniciais do Ensino Fundamental requer entender que o discente possui afinidades com uma enorme gama de manifestações da cultura infantil, como por exemplo, brincadeiras populares, jogos de perseguição, jogos de imitação, jogos com bola, jogos de construção entre outras, que podem servir como o ponto de partida para sensibilização do trabalho. Por isso, é possível afirmar que a aula de EFE deve ser estruturada no bojo dessa dinâmica cultural, transformando-a numa ação educativa a ser desenvolvida na instituição escola.

Considerar o contexto cultural a que uma comunidade pertence significa rever o desenvolvimento do trabalho na EFE, levando-se em conta as diferenças e as heterogeneidades de cada aluno, pois as preferências, as identificações, as facilidades e as informações prévias sobre a atividade motora advêm dos estímulos e das práticas cotidianas vividas no contexto em que se insere. Para tanto, é preciso respeitar esse contexto em que ele vive e desenvolve sua infância, composto por uma pluralidade de ações, e repleto de dados, experiências e acervos acerca do movimento humano que o levam a elaborar variadas representações a respeito das categorias da cultura de movimento, com diversos sentidos e significados.

Dessa forma, entende-se que os conteúdos a serem tratados nas aulas de EFE passam por um processo de relativização, na aplicação e no tratamento dos mesmos nas situações didáticas, em face dessa dinâmica cultural. Isso significa que professor e aluno devem estar atentos para exercitar “o olhar” e a compreensão sobre a cultura de movimento, como resultado da produção de um povo que, ao longo dos tempos, é aperfeiçoada, transformada e transmitida de geração em geração.

Os conhecimentos construídos nas aulas de EFE podem levar o aluno à aquisição de autonomia na escolha e na intencionalidade para se-movimentar, de modo a otimizar esses saberes em diversas situações da vida. Constata-se, por exemplo, a existência de um grande interesse por parte da população em praticar atividades físicas regularmente visando à manutenção ou melhoria da saúde, haja vista a adesão das pessoas às campanhas de esclarecimentos e de prática de atividades físicas em parques,

centros de lazer, escolas e outras instituições congêneres. Todavia, a aderência dessa população a essas práticas ao longo da vida, necessita de esclarecimentos para uma tomada de consciência não apenas dos seus benefícios, mas também para construir canais de reivindicações capazes de transformar a realidade social encontrada.

Por outro lado, uma parcela significativa da população ainda não tomou consciência da importância da prática regular e sistemática de atividade física, sofrendo conseqüências danosas à saúde causadas pelo sedentarismo: aumento dos índices de obesidade, problemas cardíacos, stress e perda gradativa do potencial de determinadas capacidades físicas que podem levar à perda de autonomia de movimento, com sérias implicações sociais. Essa falta de consciência pode ser observada também na sua prática inadequada de atividades físicas, com sérias conseqüências, como lesões no aparelho locomotor por causa de sobrecarga excessiva, tendinites, problemas posturais, desvios de coluna e assim por diante. O pobre desenvolvimento do repertório motor é um outro importante aspecto a ser considerado, pois implica muitas vezes em exclusão social, ocasionada pela falta de habilidade em realizar movimentos necessários para a efetiva interação com o ambiente físico, social e cultural, como, por exemplo, dançar num baile informal ou participar de um jogo numa situação de lazer.

É preciso entender que o ser humano interage com o meio ambiente através do movimento em face das necessidades e dos interesses, ou seja, mediante a intencionalidade de agir no contexto em que se insere. Sabe-se que esse contexto articula-se em torno de uma dinâmica cultural constituída no ambiente, repleta de sentidos e de significados que mobilizam a intenção do indivíduo, em busca de construir a ação corporal para alcançar suas metas de vida. Portanto, desvelar o conjunto de representações corporais que levam a variados processos de significação do movimento humano é uma das tarefas a serem desempenhadas nas aulas de EFE, durante o desenvolvimento do trato pedagógico.

Diante desse quadro, o desafio que se coloca à Educação Física Escolar (EFE) é muito grande: fomentar a disseminação do conhecimento acerca do movimento humano, promovendo situações no processo ensino-aprendizagem que contribuam para a conquista da autonomia e consciência como cidadão crítico. Durante as aulas de Educação Física, os alunos precisam ser estimulados a participarem e vivenciarem diversos movimentos, bem como a refletirem a respeito das atividades físicas realizadas,

levantando dados das suas experiências e deduzindo hipóteses que levem à aquisição do saber elaborado.

Esse saber deve ser utilizado e aplicado de diversas formas: não só em habilidades e competências escolares, como também no empreendimento de projetos de vida que busquem uma sociedade melhor, com espaços adequados à prática de atividades, disponibilidades reais de tempo para praticar atividades, condições melhores de trabalho, condições apropriadas de lazer, melhores condições motoras tanto para os idosos como para indivíduos com necessidades especiais, etc.

Compreender, aprender e apreender na aula de EFE pressupõe-se que o trato pedagógico deve levar em consideração o trabalho com o movimento humano numa perspectiva de propiciar ao aluno o entendimento de que ele é o autor de sua própria ação. Uma ação que se concretiza num determinado contexto e é permeada por significações, intencionalidades, emoções, desejos, potencialidades e possibilidades de produção cultural. O aluno produz e reproduz cultura a todo instante. Por isso, a autoria do aluno para se movimentar é compreendida como a expressão individual ou grupal, mediante as ações realizadas na cultura de movimento, levando-se em conta a história sociocultural das manifestações motoras, bem como, do próprio discente.

Dessa maneira, a aula de EFE deve propiciar o acesso à cultura de movimento e a construção de vários conteúdos escolares (procedimentais, conceituais e atitudinais) acerca de suas manifestações. O trato pedagógico, assim, precisa conduzir o aluno a uma aprendizagem significativa e intencional, com a apropriação crítica dos sentidos e dos significados do movimento intencionalmente experimentado.

A aquisição de conhecimento sistematizado na aula de EFE deve partir e retornar de um conhecimento relacionado e necessário à vida do aluno, devendo extrapolar os limites da sala de aula e os muros da escola, favorecendo a tomada de consciência do movimento humano, instrumentalizando-o para interagir melhor com o meio, favorecendo a luta por uma sociedade mais justa que apresente uma diminuição de desigualdades nas oportunidades sociais, e visando ao pleno exercício da cidadania na busca de uma melhora na qualidade de vida.

É importante lembrar sobre a Concepção de Educação Física:

Sabendo-se que a cultura de movimento corresponde ao conhecimento a ser disseminado na EFE e que o aluno dos anos iniciais do Ensino Fundamental está em contato com variadas manifestações, seja por participação direta, seja por participação indireta, como no caso da televisão, revista, jornal, etc., o trato pedagógico deve levá-lo a construir uma aprendizagem significativa acerca desse objeto de estudo, de modo a favorecer o aumento da autonomia e da intencionalidade de se-movimentar em face das diversas manifestações, enquanto um ser produtor e transformador de cultura.

4 – A Educação Física Escolar (EFE) e as possibilidades de trabalho

4.1 – EFE – A comunidade escolar, o professor, o aluno e o modo próprio de trabalho

A Educação Física Escolar (EFE) é uma disciplina que nas últimas três décadas tem sido amplamente discutida e debatida no que se refere à sua função na instituição escola. Uma amostra dessa efervescência de ideias pode ser observada nas várias abordagens elaboradas para o seu trato nesse campo. Avanços são diagnosticados nessas abordagens em suas matrizes filosóficas e concepções ideológicas, porém, ainda há muito esforço a se investir no que se refere aos objetivos, conteúdos, métodos de ensino e avaliação que se configuram na prática pedagógica do cotidiano das escolas.

A elaboração conjunta das Orientações (SEE/CGEB/PCNP/Professores) partiu da discussão a respeito dos princípios norteadores e seus pressupostos. Nesse aspecto, foi inevitável se deparar com a formação diversificada dos PCNP e dos professores especialistas durante as discussões, evidenciando-se a necessidade da consulta às variadas abordagens, como um ponto de partida para os estudos, haja vista que cada professor, ao longo de sua formação inicial e continuada passou por diversos momentos de leituras e reflexões a respeito das mesmas.

Essa medida não buscou apontar críticas a essas abordagens, nem tampouco, escolher uma em detrimento de outra, mas, sim, de buscar um ponto de intersecção entre as mesmas. Desse modo, propor um encaminhamento para a EFE, especialmente, para atender as necessidades educacionais do aluno matriculado nos anos iniciais do

Ensino Fundamental, na idade entre cinco anos e meio e dez anos (período compreendido entre o primeiro e o quinto anos). Entende-se que as diferentes abordagens para o ensino da EFE apresentam proposições didáticas e reflexões conceituais que somadas podem contribuir para uma verdadeira estruturação da área nesse nível de escolarização. Dessa maneira, nessas orientações não se buscou escolher a melhor abordagem, mas, na verdade, busca-se criar condições para o bom desenvolvimento do trabalho, respeitando-se a individualidade do aluno e do professor, em face da construção do aprendizado escolar.

A atividade profissional do docente de EFE reflete a soma do seu processo formativo, das leituras específicas sobre a área e, principalmente, de suas experiências escolares advindas da intervenção ao longo da carreira. Nessas experiências escolares somam-se as características do contexto em que se insere a escola, as características da comunidade, os interesses e as afinidades do aluno. Assim, o caminhar da EFE no interior de cada instituição de ensino é delineada por um modo próprio de o professor especialista intervir no processo de ensino aprendizagem, dadas as particularidades e peculiaridades do projeto político pedagógico.

E, nesse “modo próprio” é que se concentra as atenções para a discussão e o estabelecimento dos princípios e finalidades da EFE, apresentados nessas orientações. Cada professor desenvolve seu trabalho com vistas aos fins que realmente acredita, ou seja, a EFE é uma disciplina que permite seu trato com base em diversos pressupostos. Há que se salientar, também, que a prática pedagógica do professor na quadra configura-se como uma das instâncias mais relevantes para a elaboração e a formação de experiências para o planejamento das aulas e a intervenção na aprendizagem dos alunos.

4.2 – A EFE no Ensino Fundamental: princípios e finalidades

O Ensino Fundamental é a instância que gradativamente insere o aluno no mundo da formalização do conhecimento, através das diversas disciplinas que compõem o currículo escolar. Considerando a Educação Física como uma área nova, no campo acadêmico e científico, é natural se entender que as discussões sobre a concepção da mesma passem por várias formas de expressões e entendimentos por parte da sociedade,

constituindo-se numa multiplicidade de significados. Codificada, até a década de noventa como uma atividade, pautada no princípio da aptidão física, sem um corpo de conhecimento devidamente estruturado que a sustentasse enquanto um saber escolar, a EFE preocupou-se em tratar dos alunos, a partir da melhora na aptidão física e na aquisição de habilidades específicas dos variados esportes para participação em competições e eventos.

A LDB 9394/96 trouxe um avanço para a elevação do status disciplina na escola, caracterizando-a como um componente curricular, traduzindo os esforços empreendidos desde a década de oitenta para a busca de uma identidade acadêmica que a solidificasse no meio científico, com linhas de pesquisa claramente definidas, podendo influenciar na promoção de uma melhoria no campo da intervenção profissional. Contudo, apesar dos avanços diagnosticados no interior da EFE, ainda há muitos pontos a serem alcançados, especialmente, no que se refere à constituição dos saberes escolares específicos, a organização, a hierarquização do conteúdo escolar e os aspectos inerentes ao desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem.

Estruturar a disciplina significa entender que os saberes escolares da EFE são oriundos, principalmente, de duas vias: 1) dos conhecimentos científicos e redimensionados em novos conhecimentos escolares que são constituídos na prática pedagógica entre o próprio professor e seu aluno; 2) dos conhecimentos prévios e informações apresentados pelo aluno e que são constituídos em novos conhecimentos escolares, produzidos a partir das experiências planejadas de aprendizagem. Isso implica em compreender a origem e a transformação das informações que são construídas no processo ensino e aprendizagem.

Na primeira via, é preciso buscar um conjunto de conhecimentos produzidos cientificamente e planejar situações de aprendizagem para promover a ressignificação dos mesmos ao longo da escolarização. Na segunda via, há que se pensar, também, na EFE constituída por um conjunto de informações e de conhecimentos que é produzido durante o trato escolar, considerando-se os dados prévios do aluno acerca das categorias da cultura de movimento e, dos sentidos e significados que serão atribuídos ao longo do aprendizado. No campo da intervenção profissional, a situação da aula configura-se num objeto próprio de investigação, sem fatores rígidos de controle da situação, em que não há respostas prontas para problemas que aparecem no decorrer da prática, assim, as

aulas podem se utilizar das duas vias para levar a construção do saber escolar. Em ambas as vias são importantes à criação de situações problemas e desafiadoras que mobilizem a intenção de se-movimentar do aluno para experimentá-las e se apropriar das mesmas.

Assim, a passagem do aluno pelo Ensino Fundamental é marcada com o acesso ao universo cultural que cerca a EFE. Observar esse universo e experimentá-lo em situações de práticas; identificar seu processo de constituição histórica e social; analisar as características que o identificam e agir e intervir na transformação do mesmo são aspectos essenciais que a disciplina tem a contribuir na escola. Nesse processo é possível identificar que o aluno ao conhecer a disciplina pode rever conceitos prévios e adquirir informações importantes que o potencializem para a inserção na prática social, com efeitos que podem se manifestar na manutenção e melhoria da saúde, na qualidade de vida e na atuação como produtor e transformador cultural.

Ser um aluno que aprende na aula de EFE significa que o mesmo é capaz se-movimentar com crescente autonomia nas manifestações da cultura de movimento; apropriando-se do maior número de experiências de aprendizagens envolvendo uma gama diversificada de manifestações culturais (conhecidas e não conhecidas). Significa que ele é capaz de decodificar uma linguagem específica da disciplina, através dos signos corporais para expressar, interagir e transformar as práticas culturais.

Desse modo, a estruturação do currículo de EFE requer o atendimento às necessidades e solicitações que emergem da prática pedagógica em face das características da realidade em que são desenvolvidas as aulas. Cada instituição dos anos iniciais do Ensino Fundamental apresenta peculiaridades de sua comunidade, diversidade de formação docente e expectativas do discente. O currículo de EFE precisa se estruturar em torno dessa multiplicidade de fatores que cercam cada instituição escolar, tais como, a formação inicial do docente, a comunidade, o contexto e o interesse do aluno, e a realidade de organização do sistema educacional: o número de aulas semanais, o tempo real de participação nas aulas, os recursos materiais disponíveis e as condições ambientais.

Nesse sentido, a construção de conhecimento remete, indubitavelmente, à função social da escola que é o ensino, através da seleção de conteúdos para as disciplinas curriculares, em face da implementação do projeto pedagógico. Assim, é possível

destacar que à escola cabe o ensino de determinados saberes. Mas, como selecionar esses saberes para a EFE? Nessa questão residem duas grandes dificuldades para a disciplina: definir os conteúdos relevantes para serem selecionados; e organizá-los hierarquicamente ao longo da escolarização. Para tanto, a opção nesse material de orientações curriculares, a opção partiu da seguinte premissa: é preciso ter em mente que o ensino deve respeitar às características e os interesses de quem aprende, ou seja, o aluno.

Princípios, Finalidades na EFE:

Os Anos Iniciais do Ensino Fundamental são marcados pelo acesso ao universo das formas de se-movimentar na cultura de movimento, de modo a assegurar: a) experimentar esse universo; b) identificar seu processo de constituição histórica, social e cultural; c) analisar as características que o identificam; d) agir e intervir na transmissão e transformação do mesmo.

4.3 – A EFE e o procedimento de tratamento metodológico

As Orientações Curriculares tem o compromisso de articular os conteúdos selecionados em torno das expectativas de aprendizagem, no sentido de projetar o que se espera da aprendizagem do aluno no trato escolar para além dos muros da instituição, com repercussão em vários setores da vida do mesmo.

Espera-se que o aluno se depare com várias possibilidades de se-movimentar, de modo a tomar contato e, gradativamente, se apropriar dos conteúdos selecionados na cultura de movimento expressos na estrutura de matriz curricular. Para tanto, as aulas devem ser desafiadoras, levando o aluno a se deparar com várias situações de resolução de problemas, com vistas a construir uma aprendizagem significativa.

Desse modo, as aulas, desenvolvidas em forma de situações de aprendizagem ou de projetos, devem contemplar momentos primordiais para a proposição de situações problemas: a) prática: representa o laboratório de experiências das diversas formas de se-movimentar dentro da cultura de movimento, em que o aluno entra em contato e interage com essas formas, construindo um repertório diversificado; b) problematização: pode ser entendida como o momento de conversa e questionamentos entre professor-

aluno e vice-versa, funcionando para trazer à tona os conhecimentos prévios e para proporcionar o levantamento de ideias e de hipóteses sobre o fazer; c) sistematização: pode ser entendida como um momento para canalizar as diferentes informações tratadas na aula, numa síntese que contemple esse diversos aprendizados em saberes escolares, utilizando-se da competência leitora e escritora em diferentes formas de linguagens e de registros.

Salienta-se que o trabalho com as Expectativas de Aprendizagem não está isolado do processo proposto com as competências e habilidades, para os anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio. Em verdade, em todo o percurso da EFE nos anos iniciais do Ensino Fundamental pode-se observar o ciclo das seguintes competências e habilidades, proporcionais às características do aluno: identificar/reconhecer, relacionar e intervir.

Procedimento Metodológico na EFE:

Os conteúdos selecionados devem ser articulados em torno das expectativas de aprendizagem, de modo a pontuar o acompanhamento e a avaliação do processo de aprendizagem. Assim, as aulas devem ser desafiadoras, levando o aluno a deparar com várias situações de resolução de problemas, visando à construção de uma aprendizagem significativa. Para tanto, as situações de aprendizagem ou os projetos precisam englobar momentos destinados à prática, a problematização e a sistematização do saber escolar.

4.3.1 – A EFE para TODOS: cuidados necessários

Considerando a EFE como uma disciplina essencial para a disseminação de determinados saberes escolares, há que se pensar sobre a necessidade do acesso das aulas para todos os alunos da escola. A garantia a todos de igualdade nas condições para o acesso e permanência na escola é um princípio expresso na nossa Constituição Federal, no Artigo 205 (BRASIL, 1988). Entretanto, não basta garantir o acesso e a permanência dos alunos com deficiências, transtornos globais de desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação nas escolas, mas é necessário garantir a aprendizagem dos mesmos, respeitando a diversidade e partindo de suas facilidades/potencialidades. O objetivo principal da Educação Básica é o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias para o exercício pleno da cidadania.

Portanto, cada aluno deve ser analisado individualmente para que participe de todas as atividades, adaptando-se os objetivos, os conteúdos e os critérios de avaliação. Dessa forma, as adaptações/adequações curriculares focam a funcionalidade e a utilização de estratégias que respeite as diferentes habilidades, potencialidades, interesses e necessidades de cada um, observando e analisando seus comportamentos frente aos estímulos recebidos. Enquanto educadores, precisamos lembrar que não é porque os alunos tem o mesmo diagnóstico que apresentam as mesmas características. Ressaltamos que cada indivíduo tem sua própria maneira de aprender e assimilar o conhecimento.

Cabe ao professor de Educação Física, pensar no currículo do Estado de São Paulo, na área de Educação Física sobre a importância do movimento em todas as fases do desenvolvimento do indivíduo como forma de garantir o desenvolvimento das estruturas necessárias para novas aprendizagens. Para tanto, o professor deverá observar e adaptar/ adequar as situações de aprendizagem para estimular as potencialidades de cada aluno, público alvo da Educação Especial, inseridos na Rede Estadual de Ensino.

Deficiência Física

Os alunos com deficiência física apresentam alterações musculares, ortopédicas, articulares ou neurológicas que podem comprometer seu desenvolvimento educacional. Essa deficiência pode ser diagnosticada como temporária, recuperável, definitiva ou compensável. As deficiências mais comuns podem decorrer de problemas neurológicos (trauma cranioencefálico, lesões medulares), doenças neuromusculares (lesões em nervos periféricos, miopatias), problemas ortopédicos (amputações, doenças reumáticas), malformações (mielomeningocele, malformações nos membros) e doenças crônicas (cardíacas, renais, AIDS, câncer).

O aluno com deficiência física deve participar das atividades oferecidas pela escola, junto com os outros alunos, desempenhando tarefas ou papéis de acordo com suas possibilidades. O professor deve estimular atividades que predomine o espírito de equipe, onde cada um possa colaborar no que for possível para que os objetivos comuns sejam atingidos.

Muitas das necessidades escolares apresentadas por esses alunos são consequência da falta de VIVÊNCIA decorrente de sua limitação física, por isso eles devem ter, sempre que possível atividades que permitam a interação com o ambiente e a participação em jogos e brincadeiras. Os profissionais da escola devem estimular a todos os alunos a tomarem suas próprias decisões, de forma que eles possam ter cada vez mais autonomia, facilitando assim, um processo de inclusão escolar, que não se restringe apenas a alunos, público alvo da Educação Especial, mas sim a todos os alunos.

Sendo assim, algumas estratégias podem ser utilizadas para potencializar a participação dos alunos com deficiência física nas aulas:

- conhecer os diferentes componentes físicos ou cognitivos que são necessários para uma atividade e modificá-los de forma a possibilitar uma situação de aprendizagem e participação;
- modificar regras para permitir a participação em jogos coletivos. Por exemplo, um jogo de vôlei pode ser proposto com os participantes sentados; A realização desta maneira, por exemplo, pode e deve ser interessante para todos os alunos;
- utilizar bolas mais leves quando necessário; uma bola de vôlei, por exemplo, sendo utilizado em um jogo de basquete;
- propor diversas atividades no solo com colchonetes ou tatames e posicionar o aluno sempre que necessário com o auxílio de uma cunha ou calça de posicionamento;
- favorecer a integração, nas regras do jogo, dos recursos de mobilidade utilizados pelo aluno, por exemplo, “vale chutar com a muleta”. Lembrando sempre que isso deve ser feito com segurança.

Assim, para que o fazer pedagógico se efetive de fato, há necessidade de algumas orientações que favoreçam o processo de ensino aprendizagem:

- ✓ Quando conversar com o aluno que esteja em cadeira de rodas, procure sentar-se, é muito desconfortável para qualquer pessoa ficar olhando para cima enquanto conversa com alguém;
- ✓ Converse naturalmente, fazendo uso de termos como pular, correr, andar, dançar. Pessoas que estejam em cadeira de rodas também fazem uso desses termos e devem ser incentivadas a usá-los sem nenhum problema;

- ✓ Preste atenção aos obstáculos físicos que impedem seu aluno de se locomover livremente, removendo-os, caso não seja possível a remoção, ajude-o a ultrapassá-los, sem exageros, nem alarde;
- ✓ Nunca se coloque atrás da cadeira de rodas é incômodo para o aluno se esforçar o tempo todo para virar a cabeça para falar com quem se encontra atrás da cadeira;
- ✓ Se seu aluno faz uso de muletas ou bengala procure acompanhar os seus passos;
- ✓ Jamais coloque as muletas longe do aluno;
- ✓ Nunca se apoie na cadeira de rodas de seu aluno, lembrando que a cadeira é uma extensão do seu corpo;
- ✓ Para fazer algum passeio ou visita com seus alunos, verifique, antecipadamente, as condições de acesso, para que o aluno não tenha nenhuma dificuldade;

Deficiência Auditiva

A pessoa surda, por ter perda auditiva, compreende e interage com o mundo por meio de experiências visuais, manifestando sua cultura principalmente pelo uso da Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS.

Para o aluno surdo, faz-se necessário utilizar comandos, por meio de pistas visuais, facilitando a compreensão da tarefa. São alunos tão capazes como os outros, apenas precisam ser informados do significado das palavras. Por exemplo, as expressões: *metros rasos* (metros é medida e raso pode ser profundidade da água- Ele vai medir a água?), *ataque na boca do garrafão* (Como uma pessoa pode sofrer ataque em cima da garrafa?), *queimou a pisada* (Ele não vai queimar o pé, vai?), devem ser explicadas. O mesmo deve ocorrer com as regras e consequência ao quebrar as regras do jogo.

Ao dar explicações ou dirigir-se a eles, o professor deve verificar se estão olhando o docente. Muitos deles se comunicam em LIBRAS, outros são oralizados, ou seja, utilizam leitura labial. Os ruídos sonoros desviam a atenção desses alunos dificultando assim o entendimento dos conceitos. É necessário que os colegas de classe sejam alertados para isso.

Desse modo, ao desenvolver a aula, o professor deve estar atento para:

- ✓ Ele usa aparelho porque é surdo, caso desligue ou retire o mesmo funciona como uma pessoa surda.
- ✓ A surdez afeta somente o aparelho auditivo, ele tem o mesmo potencial cognitivo e desenvolvimento físico que os outros alunos. Os alunos surdos podem praticar qualquer tipo de esporte precisando de adaptações quanto ao som, recepção de informação.
- ✓ Em atividades com música, com coreografia de movimento de grupo, como a festa junina, você pode explicar para a classe toda, com desenhos o movimento que o grupo deve fazer durante a dança. Ele vai se apropriar da sequência de movimentos.
- ✓ No caso dos jogos, não há necessidade de qualquer adaptação na forma de ensinar, conduzir ou arbitrar. Também não é necessário adaptar as regras de cada modalidade.

O professor pode substituir o som por:

1. Bandeirinhas ou lenços para partida ou sinalização de impedimento
2. Símbolos para indicar o movimento ataque ao gol, ou a necessidade de proteger o meio de campo;
3. Utilizar alunos para demonstrar o que deve ser feito;
4. Solicitar que o colega toque no ombro e informe o movimento ou necessidade de olhar para alguém;
5. Falar de frente e utilizar gestos e desenhos para explicar a tática;
6. Com relação aos aparelhos de ampliação sonora do aluno: não mergulhar na água, nem molhar; retirá-los em momentos de luta e acrobacias, saltos, ou atividades de impacto.
7. Quando necessário retirar o aparelho, solicitar que guarde em lugar seguro.
8. Solicitar informações aos pais quanto aos cuidados com o aparelho.
9. Durante as festividades utilize o Hino em LIBRAS.
<http://www.youtube.com/watch?v=S7JnjLby1aY>

Você sabia que existe uma confederação Brasileira de Desportos dos Surdos? Veja mais em : <http://www.cbds.org.br/>

É preciso adaptações/adequações curriculares necessárias à viabilização do processo de inclusão do deficiente intelectual em suas necessidades específicas. A deficiência intelectual pode ser entendida como uma limitação no funcionamento intelectual (raciocínio, aprendizado, resolução de problemas) e no comportamento adaptativo. Devido a seu funcionamento intelectual abaixo da média e as necessidades do funcionamento adaptativo, para esse aluno, deve-se considerar o grau do comprometimento funcional, oferecendo-lhe oportunidades de desenvolvimento da sua autonomia.

Para garantir a participação, a aprendizagem e o aproveitamento do aluno com Deficiência Intelectual nas aulas de EFE, a mediação adequada do professor torna-se essencial e indispensável. O professor deverá ficar atento para:

- elaborar comandas claras e precisas, sem duplo sentido;
- aumentar gradativamente o grau de dificuldade para a execução da tarefa;
- demonstrar o exercício para que a criança tenha uma visão clara do que deve fazer;
- elogiar sempre aquilo que o aluno executa;
- propiciar momentos de atividades em grupos;
- propiciar momentos para o relato oral do aluno referente à atividade desenvolvida;
- associar os temas trabalhados à sua vida prática;
- partir de atividades onde o aluno apresente facilidade para que consiga executá-la com êxito.

Alguns alunos com Deficiência Intelectual podem apresentar necessidade em relacionar-se com os pares, nesse caso o professor poderá valer-se de objetos como bola, cordas, bancos, outros para induzir e encorajar os movimentos visando que o aluno participe das atividades coletivas gradativamente. Quanto às atividades de prática desportiva alguns alunos com Deficiência Intelectual poderão apresentar maior necessidade de apoio do professor para o entendimento e a aplicação de regras, mas poderão chegar à participação efetiva no jogo com o suporte adequado. Vale ressaltar que a participação desse aluno em atividades físicas favorece o seu desenvolvimento

global, melhora sua autoestima, sua interação social e autonomia além de melhorar sua qualidade de vida.

Deficiência Visual

A deficiência visual pode ser classificada como: cegueira; a baixa visão; os casos nos quais a somatória da medida do campo visual em ambos os olhos for igual ou menor que 60°; e a ocorrência simultânea dos casos anteriores. É importante o professor ter em mãos o relatório oftalmológico do aluno para fazer adaptações/adequações:

- Em jogos coletivos como futebol, vôlei, basquete e handball, a presença do aluno cego ou com visão subnormal deve ser orientada e com bolas de guizos;
- Nas atividades Rítmicas, o aluno pode ter muita sensibilidade ao som um pouco mais alto.
- Os alunos devem tocar todo o material antes de utilizá-los;
- Andar com ele (a) no local que será realizado a atividade, para que ele (a) tenha a percepção de espaço;
- Fazer a áudio descrição dos movimentos a serem realizados e do que está acontecendo em sua aula.

Altas Habilidades ou Superdotação

O aluno com altas habilidades/superdotação apresenta potencial elevado nas seguintes áreas: intelectual, acadêmica, liderança, psicomotricidade e artes, além de apresentar grandes realizações de tarefas em áreas de seu interesse. Para o aluno com altas habilidades/superdotação em alguma área esportiva é necessário incentivá-lo a participar das turmas de treinamento e de campeonatos.

Transtornos Globais do Desenvolvimento

Utiliza-se a designação de *TGD- Transtorno Global do Desenvolvimento*, referindo-se a uma condição clínica de alterações cognitivas, linguísticas e neurocomportamentais, pretendendo caracterizar um conjunto de características, que se manifestam por meio de várias combinações possíveis de sintomas num contínuo de gravidade de maior ou menor intensidade.

Assim, nas aulas é importante considerar:

- ✓ A dificuldade para sustentar e/ou trocar o foco de atenção;
- ✓ A necessidade de previsibilidade de rotina;
- ✓ O desconforto sensorial presente na maioria das crianças com TEA.
- ✓ Automaticamente, surge a necessidade de adaptações do próprio ambiente.
- ✓ O aluno com TEA deve ficar próximo ao professor para que o mesmo possa ajudá-lo a dirigir o seu foco de atenção e manter a atenção no que é relevante;
- ✓ Na quadra/sala de aula deve existir um quadro com informação visual dando dicas sobre a rotina do dia/ aula e ajudando o aluno a antecipar e se organizar diante das atividades propostas.
- ✓ A palavra chave para diminuir o estresse com mudanças de rotina é antecipar. Por exemplo: uma sequência de fotos (ou escritos, para o aluno que já lê) demonstrando a ordem das atividades do dia, assim como, a presença de alguma atividade que foge à rotina (atividade fora da escola). É fundamental a previsibilidade dos acontecimentos para o aluno autista. O discente precisa antecipar e assim diminuirá o seu estresse e a sua ansiedade.
- ✓ Exista uma consciência coletiva de que barulhos ou sons específicos se tornam desconfortáveis (ou até dolorosos) para alguém com TGD (hipersensibilidade auditiva). Quanto ao desconforto sensorial presente na maioria das crianças com TGD, sabe-se que é impossível para o professor manter uma sala inteira em silêncio, mas cabe a ele evitar que alguns barulhos surjam. Por exemplo: evitar o apito na aula de Educação Física.
- ✓ Muitas vezes é necessário adaptar o ambiente da sala de aula, não deixar ele cheio, não deixá-lo fechado, deixá-lo com poucos estímulos.
- ✓ Usar recursos visuais múltiplos e variados para se conseguir o entendimento do que está sendo proposto;
- ✓ Priorizar a via visual em paralelo com as informações escritas ou ouvidas.
- ✓ Atenção à dificuldade que o aluno normalmente tem para compreender textos e enunciados mais abstratos e complexos ou orientações mais complexas. Solicitar ações ou dar instruções aos poucos e ir ampliando na medida que o aluno compreenda e/ou adquira a capacidade;
- ✓ Quanto às adaptações de tipo de atividade, a motivação e o tempo de atenção melhoram muito quando o professor consegue relacionar ao conteúdo escolar

fatos ou dados que tenham relação com os interesses restritos dos alunos com TGD e mostrar a funcionalidade do que está sendo ensinado.

- ✓ O aluno precisa enfrentar um pequeno desafio de cada vez. Assim é possível analisar o resultado de cada passo, dimensionar uma possível mudança de estratégia, recuar um pouco quando necessário e avançar mais no que for possível.

IMPORTANTE LEMBRAR:

Pode ocorrer de algumas crianças e jovens, quando entram na escola regular, não tolerarem permanecer dentro da sala de aula, terem comportamento agressivo ou se refugiarem no isolamento.

O principal desafio do processo de inclusão de autistas na escola regular é o entendimento de que os comportamentos acontecem em contexto. Por mais que um comportamento pareça não ter motivo, quase sempre este motivo existe. Pode ser um motivo que não faz sentido aos olhos das outras pessoas, mas que claramente faz sentido no universo e nas peculiaridades cognitivas de um autista.

O Aluno com autismo tem dificuldades em compreender informações abstratas. Por exemplo, se falar para ele que no dia de hoje está chovendo canivete, ele acha que está chovendo canivete e até pode se esconder em baixo da mesa. Quando falar com autistas não se pode ter falas abstratas, mas sim claras e objetivas.

Quanto às adaptações de tipo de atividade, a motivação e o tempo de atenção melhoram muito quando o professor consegue relacionar ao conteúdo escolar fatos ou dados que tenham relação com os interesses restritos dos alunos com TGD e mostrar a funcionalidade do que está sendo ensinado.

O importante é encontrar um equilíbrio entre respeitar e utilizar as repetições no processo de aprendizado, ao mesmo tempo em que se tenta motivar o aluno para novos conceitos e conhecimentos. As adaptações de conteúdo e de avaliação dependem integralmente das características de casa aluno, mas de maneira geral conteúdos que dependem de interpretação, inferências, metáforas e linguagem simbólica requerem

adaptação (ou pelo menos maiores explicações). Quando necessário, o professor deve fazer as adaptações de conteúdos, avaliação e tempo que julgar adequado.

4.4 – A EFE no Ensino Fundamental: os Anos Iniciais em evidência

O Ensino Fundamental é marcado pela passagem da situação menos formal para uma situação mais formal de aprendizagem, ao longo dos nove anos de escolarização. Nos anos iniciais, compreendido entre o primeiro e o quinto ano, o aluno é uma criança na faixa etária que varia de cinco anos e meio até dez anos de idade, o que suscita cuidados e atenções especiais com o desenvolvimento das aulas com esse discente.

A cada dia, o aluno é colocado mais cedo nas instituições escolares (públicas e privadas). O fato de ingressar, hoje, no Ensino Fundamental com seis anos de idade (ou até cinco anos e meio) não significa que a sua característica de infância tenha sido reduzida e, que, portanto, deve-se iniciar um trabalho específico de apropriação do conhecimento científico, apoiado numa metodologia dimensionada para o final desse nível de escolarização.

Hoje, com a reorganização dos ciclos na rede pública estadual de ensino, os anos iniciais estão alocados em dois ciclos: a) ciclo I, do primeiro ao terceiro anos e, b) ciclo II, do quarto ao sexto anos. Nesse segundo ciclo, observa-se a preocupação, por parte da SEE, em favorecer uma aproximação e uma transição gradativa do aluno para os anos finais do Ensino Fundamental.

O aluno terá nove anos para a apropriação do saber. É preciso cautela e respeito pelo discente. Não é porque uma criança ingressa na escola que ela deixa de ser criança, com vontade de correr, brincar, fantasiar com os brinquedos e se divertir. O aluno do primeiro ano deve ser tratado como criança de cinco anos e meio ou seis e, a sua passagem pela escola de Ensino Fundamental deve respeitar as características de desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e motor dessa fase da vida.

A EFE tem um conteúdo próprio a ser ensinado e aprendido envolvendo a intencionalidade de se-movimentar do aluno na cultura de movimento. Os anos iniciais do Ensino Fundamental apresentam como foco na seleção de conteúdos, a predominância no aprender “saber fazer” (procedimental). Para essa finalidade, poder-

se-ia esperar que o aluno apresentasse um conjunto de experiências motoras prévias, oriundas das atividades infantis, que o assegurassem na caminhada de novas situações de diversificação e complexidade da tarefa no planejamento do ensino. Contudo, as circunstâncias que envolvem o discente no mundo contemporâneo, em especial, nas grandes metrópoles, acabam por limitar as oportunidades de se-movimentar na infância.

Assim, a chegada do aluno nos anos iniciais do Ensino Fundamental é pautada por um quadro que se caracteriza por baixo repertório motor e poucas experiências e informações acerca da cultura de movimento relacionadas com a própria infância, como o brincar, de modo a fomentar o conhecimento do corpo, no espaço e no tempo, bem como, das suas respectivas possibilidades e potencialidades motoras.

O trabalho com a EFE, nessa fase da escolarização, deve propiciar a retomada ou o contato inicial com diversas experiências motoras que favoreçam a aquisição e o domínio desses saberes que perpassam pela construção da própria identidade infantil. Portanto, o aluno precisa ter a oportunidade e a possibilidade de construir uma imagem motora, explorando e descobrindo suas possibilidades de se-movimentar nas atividades da cultura, levando-o a conhecer e a interagir com as brincadeiras, jogos, esportes, danças, ginásticas e lutas, com adequação do planejamento de ensino para a respectiva faixa etária.

O brincar permeia as características da infância e a sua manifestação ocorre, anteriormente, ao ingresso do aluno no próprio processo de escolarização. Assim, o trabalho de EFE nos anos iniciais do Ensino Fundamental deve levar em consideração os interesses do discente, suas necessidades e as características da fase de desenvolvimento que atravessa. É importante lembrar que o clima da aula deve garantir a concretização de ações atreladas mais ao “manifestar da infância” do que à estrutura formal do ensino. Contudo, a disciplina, além de permitir a expressão da infância na aula, deve ser ministrada de forma a conduzir, gradativamente, a uma aprendizagem significativa.

Desse modo, surge, então, uma questão básica para o desenvolvimento do trabalho: O que fazer para que a aula de EFE não se torne, simplesmente, num recreio supervisionado? Essa questão suscita uma reflexão sobre o que é ensinar e o que é aprender, pois, simplesmente deixar o discente manifestar ações motoras livremente não significa que ocorra uma aprendizagem escolar. A figura do professor deve ser a de um

mediador entre a manifestação da infância e a condução do ensino. A mediação entre esses dois polos tem por finalidade o delineamento de uma situação de aula que preserve a infância nos anos iniciais, mas que aponte, paulatinamente, ao aluno, a possibilidade de potencializar o seu se-movimentar e a tomada de contato com informações diversas e concernentes à disciplina de EFE.

O êxito dessa tarefa no campo escolar requer a reflexão constante do professor acerca do seu entendimento sobre a Educação Física (concepção de disciplina), as finalidades e pressupostos educacionais, os fatores de seleção de conteúdos, a organização desses conteúdos em experiências de ensino e o acompanhamento da aprendizagem. É preciso, também, refletir acerca da EFE numa área do currículo escolar, denominada de Linguagem, sob a ótica de uma perspectiva cultural.

É possível afirmar que as informações construídas nas aulas se tratam de saberes que poderão ser aplicados em diversas situações ao longo da vida. Nesse aspecto, a EFE deve ser abrangente em sua possibilidade de interpretações acerca de seu objeto de estudo. É preciso compreender que ela pode possuir vários sentidos e significados, do ponto de vista de quem participa e de quem a observa. Contudo, apesar dessa pluralidade cultural de significados passíveis de serem atribuídos à disciplina é preciso destacar que o ponto de partida reside numa concepção de EFE que delinea conhecimentos, relacionados com a intencionalidade do aluno se-movimentar na cultura de movimento, devidamente estruturados ao longo da escolarização. Para tanto, os objetivos da EFE devem estar atrelados aos objetivos educacionais e não confundidos com os mesmos.

Os anos iniciais do Ensino Fundamental é o ponto de partida para a imersão do aluno num procedimento metodológico que agrega uma prática problematizada, ou melhor, uma manifestação de diversas formas de se-movimentar num ambiente de infância conduzida a um aprendizado. Para tanto, as aulas de EFE devem ser oferecidas e oportunizadas a todos os alunos, respeitando-se suas limitações e dificuldades e proporcionando uma relação direta com a cultura de movimento. É preciso compreender que os alunos são inseridos, gradativamente, numa teia complexa de informações e experiências, emergindo de um contexto sociocultural diversificado e heterogêneo. Portanto, a EFE deve ser observada, com a devida atenção, numa perspectiva da cultura, promovendo uma constante reflexão sobre a própria ação intencional dos discentes para

agirem com diferentes objetivos, em diferentes formas de interação e com a possibilidade de ressignificação e transformação da cultura de movimento.

É importante lembrar sobre a EFE nos anos iniciais do Ensino Fundamental:

- 1) O fato do aluno ingressar mais cedo na escola não significa que deixou de ser criança; logo, a aula de EFE deve garantir a manifestação da infância, conduzida a uma aprendizagem que respeita as características do discente;
- 2) O trato com EFE deve propiciar a retomada ou contato inicial com as diversas experiências de se-movimentar na cultura de movimento;
- 3) A situação de aula de EFE deve favorecer ao aluno a construção da sua imagem motora, de modo que possa explorar, descobrir e ampliar suas formas de se-movimentar na cultura de movimento;
- 4) A EFE deve ser abrangente em sua possibilidade de interpretações, sentidos e significados do ponto de vista de participa, observa, ensina e aprende;
- 5) A aula de EFE deve favorecer a imersão do aluno numa situação de prática problematizada, conduzindo a uma aprendizagem significativa ao longo da vida;
- 6) A aula de EFE deve ser observada na perspectiva cultural, favorecendo a reflexão do aluno a respeito da intencionalidade de se-movimentar com diferentes objetivos, em diferentes campos de interações e com a possibilidade de ressignificar, transformar e recriar a própria cultura de movimento.

5 – EFE e a Competência Leitora e Escritora

A aula de Educação Física corresponde a um momento impar em que professor e aluno, durante o processo de ensino e aprendizagem, manifestam o exercício da competência leitora e escritora, a partir das diversas relações estabelecidas entre as experiências planejadas de aprendizagem e a conexão entre movimento / corpo / ambiente. O movimento configura-se como o objeto de estudo da disciplina, mais especificamente, a cultura de movimento, representada pelas categorias de jogo, esporte,

dança, ginástica e luta. Essas categorias são manifestações socioculturais que se configuram como fenômenos criados, aperfeiçoados, modificados e transmitidos de geração em geração. Compreendidas como fenômenos, as categorias da cultura de movimento carregam uma série de signos e significados, símbolos, apologias, crenças, valores, representações e conhecimentos que as tornam focos de referências sociais, com demandas de disseminação e continuidade ao longo dos tempos. São fenômenos que podem ser vividos em situações de prática e que devem funcionar como experiências canalizadoras de uma rede de informações que os cercam.

Essas informações compreendem as fontes históricas, filosóficas, antropológicas, sociológicas, epistemológicas e políticas que se fundem com as produções e necessidades cotidianas que emergem de cada sociedade, em variadas épocas do mundo, de acordo com as premissas que circundam os determinados modos de ser e de viver do homem. Esse mesclar de saberes configura-se como produções culturais que foram, são e serão experienciadas pelo corpo, adquirindo expressões vividas, vivificadas, lembradas e desejadas (almeçadas) em constantes interações e trocas permeadas pelo movimento do ser humano com o seu meio ambiente. Por isso, é possível afirmar que o movimento humano carrega e deixa marcas indelévels em todos os seres humanos, em variados campos de atuação, como trabalho, lazer e outras atividades cotidianas.

Desse modo, as aulas de Educação Física devem promover a prática reflexiva, com o planejamento de atividades práticas que levem o aluno a se deparar com a necessidade de resolução de problemas diversos, durante as experiências planejadas na implementação de um currículo, com conteúdos específicos e integrados ao saber da própria disciplina e ao saber escolar que se funde na composição da vida, favorecendo essa constante compreensão de mundo, sob a ótica da cultura de movimento, desvelando a competência leitora e escritora com base no saber fazer.

O aluno exerce de maneira informal a competência leitora e escritora em várias situações cotidianas, extraescolares, à medida que interage com a cultura de movimento, praticando, assistindo, torcendo, vibrando, se emocionado com a plasticidade, com o prazer da ludicidade, com o libertar interior, com o êxito da obtenção do resultado e com a superação de limites. O uso do uniforme de um time de futebol, por exemplo, é uma forma de ler e escrever, corporalmente e motoramente, os vínculos que o ligam àquela determinada entidade; a maneira como se relaciona com os colegas em

brincadeiras e jogos e suas comemorações similares aos dos “ídolos televisivos” conotam a expressão do sentir a cultura de movimento e se socializar com o grupo. Ou seja, o dia-a-dia de um aluno é repleto de efeitos e envolvimento que o marcam e o significam na sociedade através de modos de ler, entender, interpretar, escrever e, assim, se comunicar no mundo.

A escola é a instituição incumbida da construção do saber, em que as disciplinas se articulam em torno de um projeto cultural e social, na forma de um Currículo, com uma seleção de determinados conteúdos que permitam o acesso a novas formas de apropriação do conhecimento. Nesse sentido, é preciso entender o papel de cada disciplina no que se refere a um campo de comunicação social, independente da natureza do conteúdo tratado (conceitual, procedimental e atitudinal). Para tanto, a competência leitora é uma ferramenta que deve ser fomentada em toda a situação do processo de ensino e aprendizagem.

Ler é uma atividade que pode ser entendida como um processo de produção ou construção de sentidos, mobilizando estratégias cognitivas e a consideração de fatores contextuais, crenças e valores constituídos no decorrer dos tempos. A produção desse processo leva a apropriação da escrita, numa interatividade de signos e códigos de determinada linguagem. Assim, a linguagem assume esse papel maior de mobilização da competência leitora e escritora. A Educação Física enquanto linguagem deve ser entendida como uma teia de sentidos e significados da produção e ação humana, conjuntamente com a produção e a transmissão de cultura.

6 – Avaliação em EFE

A prática da avaliação deve ser uma atividade constante, rotineira, balizadora e permanente do replanejamento do currículo. Essa prática deve oferecer a oportunidade para que ambos, professor e aluno, possam acompanhar o que foi aprendido e dimensionar aquilo que requer novas intervenções. O professor pode verificar se o aluno está se aproximando dos pontos de chegada, estabelecidos na construção dos saberes escolares da disciplina e, o aluno pode assumir uma parcela de maior responsabilidade e autonomia sobre o gerenciamento de sua própria aprendizagem. Desse modo, a avaliação é realizada em todos os instantes do processo ensino aprendizagem,

fornecendo mecanismos para o aluno avançar e dados para o professor estruturar sua prática, com novos significados para os conhecimentos a serem disseminados a cada aula.

A avaliação é delineada pelos pressupostos curriculares, expressos no projeto político pedagógico de cada instituição, pela concepção de Educação Física, pelos critérios de seleção de conteúdos, pelo procedimento metodológico adotado e pelas perspectivas de acompanhamento, expressas nas *Expectativas de Aprendizagem*. Nesse sentido, a prática avaliativa ocorre em diferentes momentos e, em diversas formas que permitam esse acompanhamento. Ela deve ser observada como parte integrante do caminhar do aluno em todo o Ensino Fundamental.

Para tanto, não é finalidade da avaliação em EFE nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental apontar os erros do aluno, nem tampouco, concentrar o olhar do professor sobre as limitações do discente como dificuldades finais e não superadas. Na verdade, a avaliação deve apontar os avanços obtidos pelo aluno, durante o processo de ensino aprendizagem e, concentrar o olhar docente para as necessidades de intervenções a serem realizadas, com base nas dificuldades enfrentadas ao longo das aulas. É preciso acreditar sempre que o aluno é capaz de aprender e o que professor é capaz de ensinar de inúmeras formas.

O resultado da avaliação deve ser observado como fruto das condições políticas, econômicas, sociais e culturais oferecidas pelo sistema educacional, bem como, na relação dialógica entre professor e aluno. Com relação a essa relação dialógica, o êxito do resultado precisa ser dividido entre ambos, nas constates trocas estabelecidas em cada aula, no interesse pelo conhecimento, no envolvimento com as propostas de trabalho, no comprometimento com o saber relacionado à especificidade da Educação Física, nas estratégias e no replanejamento das situações de ensino.

Pensando-se na avaliação em EFE nos Anos Iniciais respaldada no acompanhamento da aprendizagem do aluno, através das *Expectativas de Aprendizagem*, é preciso que todo trabalho seja iniciado com um diagnóstico do ponto de partida, dos conhecimentos prévios que o discente apresenta, das reais condições referentes ao objeto de estudo da Educação Física. Nesse aspecto, é preciso verificar o que o aluno apresenta e conhece em relação às formas de se-movimentar na cultura de movimento, nos aspectos procedimentais, conceituais e atitudinais. Em seguida, é

preciso ter clareza sobre os pontos de chegada na aprendizagem e, em especial, aos possíveis avanços que cada aluno pode apresentar mediante as proposições de trabalho elaboradas.

ESTRUTURA DE MATRIZ CURRICULAR

1º ANO			
1 Bimestre	2 Bimestre	3 Bimestre	4 Bimestre
<p>Diagnóstico - fevereiro</p> <p>Jogo Brinquedos Cantados Brincadeiras Populares</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer Brincadeiras e Brinquedos)</p>	<p>Ginástica Habilidades Motoras Básicas - Locomoção</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Cirandas</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer a Ciranda) (Formas de Se-Mover)</p>	<p>Jogo Brincadeiras Populares</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Cirandas Danças folclóricas Infantis</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer Brincadeiras) (Conhecer Folclore Infantil)</p>	<p>Ginástica Habilidades Motoras Básicas - Manipulação</p> <p>Jogo Jogos Simples com Bola, Arco, Corda e Bastão;</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo com Bola e outros implementos)</p>

2º ANO			
1 Bimestre	2 Bimestre	3 Bimestre	4 Bimestre
<p>Diagnóstico - fevereiro</p> <p>Jogo Brinquedos Cantados Brincadeiras Populares</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer Brincadeiras e Brinquedos)</p>	<p>Ginástica Habilidades Motoras Básicas - Locomoção</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Cirandas</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer a Ciranda) (Formas de Se-Mover) (Se-Mover no Espaço)</p>	<p>Jogo Brincadeiras Populares Jogo de Perseguição</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Cirandas Danças folclóricas Infantis</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer Brincadeiras) (Conhecer Folclore Infantil)</p>	<p>Ginástica Habilidades Motoras Básicas - Manipulação</p> <p>Jogo Jogos Simples com Bola, Arco, Corda e Bastão;</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo com Bola e outros implementos) (Se-Mover em relação ao objeto)</p>

3º ANO			
1 Bimestre	2 Bimestre	3 Bimestre	4 Bimestre
<p>Diagnóstico - fevereiro</p> <p>Jogo Brincadeiras Populares Jogos de Perseguição Jogos Sensoriais</p> <p>Ginástica Habilidades Motoras Básicas - Locomoção</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer Brincadeiras) (Se-Mover no Espaço e no Tempo)</p>	<p>Ginástica Habilidades Motoras Básicas - Manipulação</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Danças marcadas em diferentes tempos e movimentos Danças ao som de instrumentos de diferentes culturas</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer a relação da Dança com o instrumento) (Formas de Se-Mover) (Se-Mover em relação ao objeto, espaço, tempo e forma)</p>	<p>Jogo Jogos de Invasão / Jogos de Contato</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Danças folclóricas brasileiras</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo e a relação com o outro) (Conhecer o Folclore Brasileiro)</p>	<p>Ginástica Habilidades Motoras Básicas - Estabilização</p> <p>Jogo Jogos com Bola e com outros implementos</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo com Bola e com diversos implementos) (Se-Mover em relação à mudança de equilíbrio)</p>

4º ANO			
1 Bimestre	2 Bimestre	3 Bimestre	4 Bimestre
<p>Diagnóstico - fevereiro</p> <p>Jogo Jogos de Invasão / Jogos de Contato</p> <p>Luta Jogos de Equilíbrio (Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo) (Conhecer a Luta) (Se-Mover no Espaço e no Tempo e em relação ao outro)</p>	<p>Ginástica Habilidades Motoras Básicas: Locomoção + Manipulação + Estabilização Ginástica Rítmica</p> <p>Esporte Pré-desportivo ao Atletismo</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Danças marcadas em diferentes tempos, movimentos e sons Danças de diferentes culturas brasileiras (regiões e etnias) (Conhecimento do Corpo) (Conhecer a Dança e a relação cultural) (Formas de Se-Mover) (Se-Mover em relação ao objeto, espaço, tempo e forma)</p>	<p>Jogo Jogos Recreativos/Jogos de Raciocínio Jogos Cooperativos</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Danças folclóricas brasileiras</p> <p>Luta Jogos de Equilíbrio Lutas (expressões culturais – indígenas, capoeira) (Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo e a relação entre o prazer e a cooperação) (Conhecer o Folclore Brasileiro) (Conhecer o ritual de Luta de determinado grupo)</p>	<p>Ginástica Capacidades Físicas e Neuromotoras Ginástica Geral</p> <p>Jogo Jogos com Bola e com outros implementos</p> <p>Esporte Pré-desportivo ao Handebol (Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo com Bola e com diversos implementos) (Conhecer as possibilidades e potencialidades motoras) (Conhecer a Ginástica Geral) (Se-Mover em relação a cultura)</p>

5º ANO			
1 Bimestre	2 Bimestre	3 Bimestre	4 Bimestre
<p>Diagnóstico - fevereiro</p> <p>Jogo Jogos Recreativos/Jogos de Raciocínio Jogos Cooperativos</p> <p>Esporte Pré-desportivo ao Atletismo Pré-desportivo ao Futsal</p> <p>Luta Jogos de Equilíbrio</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo e a relação entre o prazer e a cooperação) (Conhecer a Luta) (Se-Mover no Espaço e no Tempo e em relação ao outro)</p>	<p>Luta Lutas (expressões culturais – outra não conhecida)</p> <p>Ginástica Capacidades Físicas e Neuromotoras Ginástica Geral</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Danças de diferentes culturas brasileiras (regiões e etnias) Dança e comunicação</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer a Dança e a relação cultural) (Formas de Se-Mover) (Se-Mover em relação ao objeto, espaço, tempo e forma) (Conhecer a Luta de determinado grupo)</p>	<p>Jogo Jogos Cooperativos Jogos Competitivos</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Danças folclóricas brasileiras Dança e condicionamento físico</p> <p>Esporte Pré-desportivo ao Basquetebol Pré-desportivo ao Handebol</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo e a relação cooperação/competição) (Conhecer o Folclore Brasileiro) (Conhecer o Esporte Basquetebol) (Conhecer o Esporte Handebol) (Se-Mover em relação ao esforço físico e a atividade física)</p>	<p>Luta Apresentação de formas individuais (a escolher)</p> <p>Ginástica Capacidades Físicas e Neuromotoras Ginástica Geral Ginástica Artística</p> <p>Esporte Pré-desportivo ao Voleibol</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer a manifestação de determinada Luta, a Ginástica Geral e a Ginástica Artística) (Conhecer o Esporte Voleibol) (Se-Mover em relação à cultura)</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM

1º ANO			
1 Bimestre	2 Bimestre	3 Bimestre	4 Bimestre
<p>Diagnóstico - fevereiro</p> <p>Jogo Brinquedos Cantados Brincadeiras Populares</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer Brincadeiras e Brinquedos)</p>	<p>Ginástica Habilidades Motoras Básicas - Locomoção</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Cirandas</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer a Ciranda) (Formas de Se-Mover)</p>	<p>Jogo Brincadeiras Populares</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Cirandas Danças folclóricas Infantis</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer Brincadeiras) (Conhecer Folclore Infantil)</p>	<p>Ginástica Habilidades Motoras Básicas - Manipulação</p> <p>Jogo Jogos Simples com Bola, Arco, Corda e Bastão;</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo com Bola e outros implementos)</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com os Brinquedos Cantados;	Propor Jogos em forma de Brinquedos Cantados.	Vivencia os Brinquedos Cantados;
Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem o conhecimento do próprio corpo através de Brinquedos Cantados;	Propor Jogos, através de Brinquedos Cantados, permitindo ao aluno a vivência de movimentos que tragam a experiência simplificada sobre o seu corpo e as partes que o compõe (esquema corporal);	<p>Na vivência consegue utilizar os movimentos do corpo de forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Global (utilização do corpo por inteiro); • Segmentar (prevalece a utilização de uma parte do corpo no movimento); • Interdependente (ação que solicita o envolvimento de várias partes do corpo em conjunto); • Independente (ação isolada das diversas partes do corpo).
Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com as Brincadeiras Populares;	Propor Jogos em forma de Brincadeiras Populares com regras simples;	Vivencia as Brincadeiras Populares;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem o conhecimento do próprio corpo através de Brincadeiras Populares;</p>	<p>Propor Jogos, através de Brincadeiras Populares que permitam ao aluno a vivência de movimentos que tragam a experiência simplificada sobre o seu corpo e as partes que o compõe;</p>	<p>Na vivência utiliza o corpo inteiro e suas partes, atendendo ao solicitado na prática, de forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Global (utilização do corpo por inteiro); • Segmentar (prevalece a utilização de uma parte do corpo no movimento); • Interdependente (ação que solicita o envolvimento de várias partes do corpo em conjunto); • Independente (ação isolada das diversas partes do corpo).
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com a Dança;</p>	<p>Propor atividades de Dança;</p>	<p>Vivencia a Dança;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com as Cirandas;</p>	<p>Propor Danças em forma de Cirandas;</p>	<p>Vivencia as Cirandas;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que levem a apropriação de Cirandas no espaço e no tempo;</p>	<p>Propor Dança em forma de Cirandas, que leve o aluno ao conhecimento sobre essa ação motora no tempo e no espaço;</p>	<p>Vivencia as Danças em forma de Cirandas, agindo no espaço e no tempo de modo a construir a noção de:</p> <p>Orientação espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lateralidade (bilateralidade: os lados, direita e esquerda); • níveis movimento (alto, médio e baixo); • noções de ocupação espacial (dentro e fora); <p>Orientação temporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rápido e lento;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com as Danças Folclóricas Infantis;</p>	<p>Propor Danças Folclóricas Infantis;</p>	<p>Vivencia as Danças Folclóricas Infantis;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que levem a apropriação das Danças Folclóricas Infantis no espaço e no tempo;</p>	<p>Propor Danças Folclóricas Infantis que levem o aluno ao conhecimento sobre essas ações motoras no tempo e no espaço;</p>	<p>Vivencia as Danças Folclóricas Infantis , agindo no espaço e no tempo de modo a construir a noção de:</p> <p>Orientação espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lateralidade (bilateralidade: os lados, direita e esquerda); • níveis de movimento (alto, médio e baixo); • noções de ocupação espacial (dentro e fora); <p>Orientação temporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rápido e lento;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com a Ginástica;	Propor atividades de Ginástica;	Vivencia a Ginástica;
Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de locomoção na Ginástica;	Propor atividades, através da Ginástica, em que o aluno se depare com situações para explorar diversos movimentos locomotores, levando a uma possível ampliação do repertório motor;	<p>Na vivência utiliza as habilidades locomotoras como forma de deslocamento, progredindo minimamente, através de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • andar; • correr; • saltar; • saltitar; • rolar; • rastejar;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação na Ginástica;</p>	<p>Propor atividades de Ginástica, em que o aluno se depare com situações para explorar diversos movimentos manipulativos, levando a uma possível ampliação do repertório motor;</p>	<p>Na vivência utiliza as habilidades manipulativas como forma de interação com objetos, através de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lançar; • receber; • chutar; • quicar;
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com o Jogo;</p>	<p>Propor Atividade de Jogo;</p>	<p>Vivencia o Jogo;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com Jogos Simples com objetos;</p>	<p>Propor Jogos Simples com objetos:</p>	<p>Vivencia Jogos Simples com Objetos;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação em Jogos Simples com Objetos;</p>	<p>Propor Jogos Simples com Objetos em que o aluno se depare com situações para explorar diversos movimentos manipulativos, levando a uma possível ampliação do repertório motor;</p>	<p>Na vivência utiliza as habilidades manipulativas como forma de interação com Objetos, progredindo minimamente, através de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lançar; • receber; • chutar; • quicar;
<p>Perceber, nos Brinquedos Cantados, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;</p>	<p>Propor Jogos em forma de Brinquedos Cantados.</p>	<p>Na vivência de Brinquedos Cantados, nota que a denominação de cada atividade se relaciona com a expressão de determinados gestos e movimentos ao longo das experiências;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber nos Brinquedos Cantados as diferentes possibilidades do corpo se-movimentar;	Propor Jogos, através de Brinquedos Cantados, que requeiram a percepção de conceitos relacionados com as possibilidades de se-movimentar com o corpo;	Na vivência, nota a existência de diferentes formas de se-movimentar, para participar de atividades com o corpo inteiro ou com suas partes;
Perceber, nas Brincadeiras Populares, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;	Propor Jogos em forma de Brincadeiras Populares;	Na vivência de Brincadeiras Populares, nota que a denominação de cada atividade se relaciona com a manifestação de determinadas ações ao longo das experiências;
Perceber nas Brincadeiras Populares a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo inteiro e de suas partes;	Propor Jogos, através de Brincadeiras Populares, que solicitem, minimamente, os conceitos relacionados com a ação integral do corpo e com as ações parciais do mesmo;	Na vivência nota os diferentes conceitos utilizados para participar da atividade com o corpo inteiro e com suas partes;
Perceber, na Dança, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;	Propor atividades de Dança;	Na vivência da Dança, nota que a denominação de cada atividade se relaciona com a manifestação de determinados movimentos e ações ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber, nas Cirandas, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;	Propor Danças em forma de Cirandas;	Na vivência das Cirandas, nota que a denominação de cada atividade se relaciona com a manifestação de determinadas ações ao longo das experiências;
Perceber nas Cirandas a solicitação de conceitos referentes à noção de espaço e de tempo;	Propor Danças, através de Cirandas, que levem o aluno a notar os conceitos sobre essa ação motora no espaço e no tempo;	Na vivência das Cirandas, nota que o funcionamento das atividades requer diferentes conceitos sobre o espaço e o tempo para que as mesmas ocorram;
Perceber, nas Danças Folclóricas Infantis, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;	Propor Danças Folclóricas Infantis;	Na vivência das Danças Folclóricas Infantis nota que a denominação de cada atividade se relaciona com a manifestação de determinadas ações ao longo das experiências;
Perceber nas Danças Folclóricas Infantis a solicitação de conceitos referentes à noção de espaço e de tempo;	Propor Danças Folclóricas Infantis que levem o aluno a notar os conceitos sobre essa ação motora no espaço e no tempo;	Na vivência das Danças, nota que o funcionamento das atividades requer diferentes conceitos sobre o espaço e o tempo para que as mesmas ocorram;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber, na Ginástica, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;	Propor atividades de Ginástica;	Na vivência da Ginástica nota que a denominação de cada atividade se relaciona com a manifestação de determinados movimentos e ações ao longo das experiências;
Perceber na Ginástica a solicitação de movimentos distintos como forma de locomoção;	Propor atividades de Ginástica, em que o aluno se depare com solicitações de diversos movimentos locomotores para a sua execução;	Na vivência da Ginástica, nota os conceitos dos diferentes tipos de locomoção para o desenvolvimento da mesma;
Perceber na Ginástica a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação;	Propor atividades de Ginástica, em que o aluno se depare com solicitações de diversos movimentos manipulativos para a sua execução;	Na vivência da Ginástica, nota os conceitos dos diferentes tipos de manipulação de objetos para o desenvolvimento da mesma;
Perceber, no Jogo, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;	Propor atividades de Jogo;	Na vivência do Jogo, nota que a denominação de cada atividade se relaciona com a manifestação de determinados movimentos e ações ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber, nos Jogos simples com Objetos, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;	Propor Jogos Simples com Objetos:	Na vivência dos Jogos Simples com Objetos nota que a denominação de cada atividade se relaciona com a manifestação de determinados movimentos e ações ao longo das experiências;
Perceber nos Jogos Simples com Objetos a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação;	Propor Jogos Simples em que o aluno se depare com solicitações de manipulações de objetos para a sua execução;	Na vivência dos Jogos, nota os conceitos dos diferentes tipos de manipulação de objetos para o desenvolvimento dos mesmos;
Seguir, minimamente, a recomendação do professor para participar, individualmente, da Dança, do Jogo e da Ginástica;	<p>Propor atividades que requeiram do aluno a ação voluntária para se-movimentar e participar da prática;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar estratégias de organização da tarefa, explorando a característica do aluno atuar nessa faixa etária, predominantemente, de forma individual; <p>Propor situações durante o desenvolvimento da atividade que suscitem momentos destinados à conversa e a troca de ideias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entre aluno e o professor; 	<p>Demonstra predisposição para adotar as solicitações de posicionar-se de forma a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentar os movimentos, a tarefa e as propostas de trabalho; • Emitir a opinião sobre a sensação de prazer ou a ausência do mesmo na participação da atividade (a si mesmo e ao professor);

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Seguir, minimamente, a recomendação do professor para interagir entre pares durante a Dança, o Jogo e a Ginástica;</p>	<p>Propor atividades que requeiram do aluno a ação conjunta e segura entre ele e um colega para se-movimentarem e participarem da prática;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar estratégias de organização da tarefa, explorando a característica do aluno atuar nessa faixa etária, predominantemente, de forma individual e, gradativamente, incluir trabalhos em duplas; <p>Propor situações durante o desenvolvimento da atividade que suscitem momentos destinados à conversa e a troca de ideias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entre os alunos; • Entre aluno e o professor; 	<p>Demonstra predisposição para adotar as solicitações de posicionar-se de forma a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permitir a vez ao colega para experimentar (participar) os movimentos; • Ajudar o colega, incentivando-o a experimentar os movimentos; • Unir-se em dupla por afinidade para participar da atividade; • Permitir a vez ao colega para falar sua opinião durante a atividade (não importa o conteúdo direto da conversa, mas há a atitude em relação ao diálogo);
<p>Seguir, minimamente, a recomendação do professor para participação da Dança, do Jogo e da Ginástica, respeitando as próprias condições de aprendizagem de conhecimento corporal e motor;</p>	<p>Propor atividades da cultura de movimento em que o aluno se depare com a necessidade de respeitar suas condições corporais (conhecimento do corpo) para se-movimentar e participar da prática;</p> <p>Proporcionar situações, durante o desenvolvimento da atividade, que permitam ao aluno expressar e manifestar suas reações diante das facilidades e dificuldades, bem como, do seu próprio desempenho, sempre conservando uma ação respeitosa consigo mesmo;</p>	<p>Demonstra aceitação ou rejeição a participar da atividade, conforme:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Limites corporais: presença ou falta de esquema corporal (formação da imagem corporal); • Grau de repertório motor: com aquilo que sabe fazer ou não sabe fazer (aprendido ou ainda não aprendido); • Erro: desiste ou não percebe; • Acerto: se empolga para continuar ou fica apático;

2º ANO			
1 Bimestre	2 Bimestre	3 Bimestre	4 Bimestre
<p>Diagnóstico - fevereiro</p> <p>Jogo Brinquedos Cantados Brincadeiras Populares</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer Brincadeiras e Brinquedos)</p>	<p>Ginástica Habilidades Motoras Básicas - Locomoção</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Cirandas</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer a Ciranda) (Formas de Se-Mover) (Se-Mover no Espaço)</p>	<p>Jogo Brincadeiras Populares Jogo de Perseguição</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Cirandas Danças folclóricas Infantis</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer Brincadeiras) (Conhecer Folclore Infantil)</p>	<p>Ginástica Habilidades Motoras Básicas - Manipulação</p> <p>Jogo Jogos Simples com Bola, Arco, Corda e Bastão;</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo com Bola e outros implementos) (Se-Mover em relação ao objeto)</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Brinquedos Cantados e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;</p>	<p>Propor Jogos em forma de Brinquedos Cantados.</p>	<p>Vivencia os Brinquedos Cantados, progredindo no movimento com o mínimo de complexidade de ações motoras;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem o conhecimento do próprio corpo através de Brinquedos Cantados e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;</p>	<p>Propor Jogos, através de Brinquedos Cantados, permitindo ao aluno a vivência de movimentos que tragam o conhecimento sobre o seu corpo e as partes que o compõe (esquema corporal);</p>	<p>Na vivência consegue utilizar e ampliar as possibilidades dos movimentos do corpo de forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Global (utilização do corpo por inteiro); • Segmentar (prevalece a utilização de uma parte do corpo no movimento); • Interdependente (ação que solicita o envolvimento de várias partes do corpo em conjunto); • Independente (ação isolada das diversas partes do corpo).

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Brincadeiras Populares e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;</p>	<p>Propor Jogos em forma de Brincadeiras Populares diversificando as regras de funcionamento;</p>	<p>Vivencia as Brincadeiras Populares, progredindo no movimento com o mínimo de complexidade de ações motoras;;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem o conhecimento do próprio corpo através de Brincadeiras Populares e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;</p>	<p>Propor Jogos, através de Brincadeiras Populares que permitam ao aluno a vivência de movimentos que tragam o conhecimento sobre o seu corpo e as partes que o compõe;</p>	<p>Na vivência utiliza o corpo inteiro e suas partes, com o aumento mínimo de complexidade ao ser solicitado na prática, de forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Global (utilização do corpo por inteiro); • Segmentar (prevalece a utilização de uma parte do corpo no movimento); • Interdependente (ação que solicita o envolvimento de várias partes do corpo em conjunto); • Independente (ação isolada das diversas partes do corpo).

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentas que possibilitem a manifestação da Dança e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;</p>	<p>Propor Atividades de Dança;</p>	<p>Vivencia a Dança, progredindo no movimento com o mínimo de complexidade de ações motoras;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação das Cirandas e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;</p>	<p>Propor Danças em forma de Cirandas;</p>	<p>Vivencia as Cirandas progredindo no movimento com o mínimo de complexidade de ações motoras;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que levem a apropriação de Cirandas no espaço e no tempo e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;</p>	<p>Propor Dança em forma de Cirandas, que leve o aluno ao conhecimento sobre essa ação motora no tempo e no espaço;</p>	<p>Vivencia as Danças em forma de Cirandas, agindo no espaço e no tempo progredindo minimamente na noção de:</p> <p>Orientação espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lateralidade (bilateralidade: os lados, direita e esquerda); • níveis movimento (alto, médio e baixo); • noções de ocupação espacial (dentro e fora); <p>Orientação temporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rápido e lento;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação das Danças Folclóricas Infantis e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;</p>	<p>Propor Danças Folclóricas Infantis;</p>	<p>Vivencia as Danças Folclóricas Infantis progredindo no movimento com o mínimo de complexidade de ações motoras;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que levem a apropriação das Danças Folclóricas Infantis no espaço e no tempo e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;</p>	<p>Propor Danças Folclóricas Infantis que levem o aluno ao conhecimento sobre essas ações motoras no tempo e no espaço;</p>	<p>Vivencia as Danças Folclóricas Infantis , agindo no espaço e no tempo progredindo minimamente na noção de:</p> <p>Orientação espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lateralidade (bilateralidade: os lados, direita e esquerda); • níveis de movimento (alto, médio e baixo); • noções de ocupação espacial (dentro e fora); <p>Orientação temporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rápido e lento;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação da Ginástica e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;</p>	<p>Propor atividades de Ginástica;</p>	<p>Vivencia a Ginástica progredindo no movimento com o mínimo de complexidade de ações motoras;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de locomoção na Ginástica e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;</p>	<p>Propor atividades, através da Ginástica, em que o aluno se depare com situações para explorar diversos movimentos locomotores, levando a uma possível ampliação do repertório motor;</p>	<p>Na vivência utiliza as habilidades locomotoras como forma de deslocamento, progredindo minimamente através de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • andar; • correr; • saltar; • saltitar; • rolar; • rastejar;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação na Ginástica e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;</p>	<p>Propor atividades de Ginástica, em que o aluno se depare com situações para explorar diversos movimentos manipulativos, levando a uma possível ampliação do repertório motor;</p>	<p>Na vivência utiliza as habilidades manipulativas como forma de interação com objetos, progredindo minimamente através de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lançar; • receber; • chutar; • quicar;
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentas que possibilitem a manifestação do Jogo e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;</p>	<p>Propor Atividades de Jogo;</p>	<p>Vivencia o Jogo, progredindo no movimento com o mínimo de complexidade de ações motoras;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos Simples com objetos e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;</p>	<p>Propor Jogos Simples com objetos:</p>	<p>Vivencia Jogos Simples com Objetos progredindo no movimento com o mínimo de complexidade de ações motoras;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação em Jogos Simples com Objetos e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;</p>	<p>Propor Jogos Simples com Objetos em que o aluno se depare com situações para explorar e diversificar movimentos manipulativos, levando a uma possível ampliação do repertório motor;</p>	<p>Na vivência utiliza as habilidades manipulativas como forma de interação com Objetos, progredindo através de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lançar; • receber; • chutar; • quicar;
<p>Perceber, nos Brinquedos Cantados, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações;</p>	<p>Propor Jogos em forma de Brinquedos Cantados.</p>	<p>Na vivência de Brinquedos Cantados, tem a ideia de que a denominação de cada atividade leva a realização de uma sequência de ações para a expressão de determinados gestos e movimentos ao longo das experiências;</p>
<p>Perceber nos Brinquedos Cantados as diferentes possibilidades do corpo se-movimentar e conhecer sua manifestação;</p>	<p>Propor Jogos, através de Brinquedos Cantados, que requeiram a percepção de conceitos relacionados com as possibilidades de se-movimentar com o corpo;</p>	<p>Na vivência, tem a ideia da possibilidade de diferentes formas de se-movimentar, para participar de atividades com o corpo inteiro ou com suas partes;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber, nas Brincadeiras Populares, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações;	Propor Jogos em forma de Brincadeiras Populares;	Na vivência de Brincadeiras Populares, tem a ideia de que a denominação de cada atividade leva a manifestação de uma sequência de ações ao longo das experiências;
Perceber nas Brincadeiras Populares a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo inteiro e de suas partes e conhecer suas manifestações;	Propor Jogos, através de Brincadeiras Populares, que solicitem, minimamente, os conceitos relacionados com a ação integral do corpo e com as ações parciais do mesmo;	Na vivência tem a ideia de que os diferentes conceitos são utilizados para participar da atividade com o corpo inteiro e com suas partes;
Perceber, na Dança, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações;	Propor Atividades de Dança;	Na vivência da Dança, tem a ideia de que a denominação de cada atividade leva a manifestação de determinados movimentos e uma sequência de ações ao longo das experiências;
Perceber, nas Cirandas, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações;	Propor Danças em forma de Cirandas;	Na vivência das Cirandas, tem a ideia de que a denominação de cada atividade leva a manifestação de uma sequência de ações ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber nas Cirandas a solicitação de conceitos referentes à noção de espaço e de tempo e conhecer suas manifestações;	Propor Danças, através de Cirandas, que levem o aluno a notar os conceitos sobre essa ação motora no espaço e no tempo;	Na vivência das Cirandas, tem a ideia de que o funcionamento das atividades requer diferentes conceitos sobre o espaço e o tempo para que as mesmas ocorram levando a realização de sequencias de ações;
Perceber, nas Danças Folclóricas Infantis, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações;	Propor Danças Folclóricas Infantis;	Na vivência das Danças Folclóricas Infantis tem a ideia de que a denominação de cada atividade leva a manifestação de uma sequencia de ações ao longo das experiências;
Perceber nas Danças Folclóricas Infantis a solicitação de conceitos referentes à noção de espaço e de tempo e conhecer suas manifestações;	Propor Danças Folclóricas Infantis que levem o aluno a notar os conceitos sobre essa ação motora no espaço e no tempo;	Na vivência das Danças, tem a ideia de que o funcionamento das atividades requer diferentes conceitos sobre o espaço e o tempo para que as mesmas ocorram;
Perceber, na Ginástica, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações;	Propor atividades de Ginástica;	Na vivência da Ginástica tem a ideia de que a denominação de cada atividade leva a manifestação de determinados movimentos e uma sequencia ações ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber na Ginástica a solicitação de movimentos distintos como forma de locomoção e conhecer suas manifestações;	Propor atividades de Ginástica, em que o aluno se depare com solicitações de diversos movimentos locomotores para a sua execução;	Na vivência da Ginástica, tem a ideia dos conceitos dos diferentes tipos de locomoção para o desenvolvimento da mesma;
Perceber na Ginástica a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação e conhecer suas manifestações;	Propor atividades de Ginástica, em que o aluno se depare com solicitações de diversos movimentos manipulativos para a sua execução;	Na vivência da Ginástica, tem a ideia dos conceitos dos diferentes tipos de manipulação de objetos para o desenvolvimento da mesma;
Perceber, no Jogo, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações;	Propor Atividades de Jogo;	Na vivência do Jogo, tem a ideia de que a denominação de cada atividade leva a manifestação de determinados movimentos e uma sequência de ações ao longo das experiências;
Perceber, nos Jogos simples com Objetos, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações;	Propor Jogos Simples com Objetos:	Na vivência dos Jogos Simples com Objetos tem a ideia de que a denominação de cada atividade leva a manifestação de determinados movimentos e uma sequência de ações ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber que realiza os Jogos Simples com Objetos e conhecer suas manifestações;	Propor Jogos Simples com Objetos:	Na vivência tem a ideia de que as atividades realizadas são Jogos com Objetos;
Perceber nos Jogos Simples com Objetos a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação e conhecer suas manifestações;	Propor Jogos Simples em que o aluno se depare com solicitações de manipulações de objetos para a sua execução;	Na vivência dos Jogos, tem a ideia dos conceitos dos diferentes tipos de manipulação de objetos para o desenvolvimento dos mesmos;
Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente, da Dança, do Jogo e da Ginástica e atender, com o mínimo de atenção, as orientações acerca de como se comportar;	<p>Propor atividades da cultura de movimento que requeiram do aluno a ação voluntária para se-movimentar e participar da prática;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar estratégias de organização da tarefa, explorando a característica do aluno atuar nessa faixa etária, predominantemente, de forma individual; <p>Propor situações durante o desenvolvimento da atividade que suscitem momentos destinados à conversa e a troca de ideias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entre aluno e o professor; 	<p>Demonstra predisposição para adotar as solicitações, dedicando o mínimo de atenção, de forma a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentar os movimentos, a tarefa e as propostas de trabalho; • Emitir a opinião simples, ao professor, sobre o comportamento solicitado na atividade; • Emitir a opinião sobre a sensação de prazer ou a ausência do mesmo na participação da atividade (a si mesmo e ao professor);

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares durante a Dança, o Jogo e a Ginástica e atender, com o mínimo de atenção, as orientações acerca de como se comportar com os colegas;</p>	<p>Propor atividades da cultura de movimento que requeiram do aluno a ação conjunta e segura entre ele com um colega para se movimentar e participar da prática;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar estratégias de organização da tarefa, explorando a característica do aluno atuar nessa faixa etária, predominantemente, de forma individual e, gradativamente, incluir trabalhos em duplas, com variações de parcerias; <p>Propor situações durante o desenvolvimento da atividade que suscitem momentos destinados à conversa e a troca de ideias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entre os alunos; • Entre aluno e o professor; 	<p>Demonstra predisposição para adotar com um grau mínimo de atenção as solicitações de posicionar-se de forma a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permitir a vez ao colega para experimentar os movimentos; • Ajudar o colega, incentivando-o a experimentar os movimentos conhecidos e os ainda não conhecidos; • Ajudar o colega, cooperando para auxiliá-lo em situações que requeiram troca e parceria; • Unir-se em duplas variadas para participar da atividade; • Permitir aos colegas expressarem suas opiniões durante a atividade (não importa o conteúdo direto da conversa, mas há a atitude em relação ao diálogo);

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Seguir a recomendação do professor para participar da Dança, do Jogo e da Ginástica, e atender, com o mínimo de atenção, a solicitação de respeitar as próprias condições de aprendizagem e de seu par, em relação ao conhecimento corporal e motor;</p>	<p>Propor atividades da cultura de movimento em que o aluno se depare com a necessidade de respeitar suas condições corporais e a dos colegas para se-movimentar e participar da prática;</p> <p>Proporcionar situações, durante o desenvolvimento da atividade, que permitam ao aluno expressar e manifestar suas reações diante das facilidades e dificuldades, bem como, do seu próprio desempenho, sempre conservando uma ação respeitosa consigo mesmo e, uma preocupação inicial com os pares;</p>	<p>Demonstra aceitação ou rejeição a participar da atividade, conforme:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Limites corporais: presença ou falta de esquema corporal (formação da imagem corporal); • Grau de repertório motor: com aquilo que sabe fazer ou não sabe fazer, mas procura aprender (aprendido ou ainda não aprendido); • Erro: desiste ou não percebe; • Acerto: se empolga para continuar ou fica apático;

3º ANO			
1 Bimestre	2 Bimestre	3 Bimestre	4 Bimestre
<p>Diagnóstico - fevereiro</p> <p>Jogo Brincadeiras Populares Jogos de Perseguição Jogos Sensoriais</p> <p>Ginástica Habilidades Motoras Básicas - Locomoção</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer Brincadeiras) (Se-Mover no Espaço e no Tempo)</p>	<p>Ginástica Habilidades Motoras Básicas - Manipulação</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Danças marcadas em diferentes tempos e movimentos Danças ao som de instrumentos de diferentes culturas</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer a relação da Dança com o instrumento) (Formas de Se-Mover) (Se-Mover em relação ao objeto, espaço, tempo e forma)</p>	<p>Jogo Jogos de Invasão / Jogos de Contato</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Danças folclóricas brasileiras</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo e a relação com o outro) (Conhecer o Folclore Brasileiro)</p>	<p>Ginástica Habilidades Motoras Básicas - Estabilização</p> <p>Jogo Jogos com Bola e com outros implementos</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo com Bola e com diversos implementos) (Se-Mover em relação à mudança de equilíbrio)</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Brincadeiras Populares; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar as ações na prática;</p>	<p>Propor Jogos em forma de Brincadeiras Populares diversificando e propondo a construção de regras de funcionamento;</p>	<p>Vivencia as Brincadeiras Populares, progredindo no movimento com o mínimo de complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem o conhecimento do próprio corpo através de Brincadeiras Populares; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor jogos, através de Brincadeiras Populares que permitam ao aluno a vivência de movimentos que tragam o conhecimento sobre o seu corpo e as partes que o compõe;</p>	<p>Na vivência consegue utilizar, ampliar e colocar em ação os movimentos do corpo inteiro e suas partes, com o aumento mínimo de complexidade ao ser solicitado na prática, de forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Global (utilização do corpo por inteiro); • Segmentar (prevalece a utilização de uma parte do corpo no movimento); • Interdependente (ação que solicita o envolvimento de várias partes do corpo em conjunto); • Independente (ação isolada das diversas partes do corpo).

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que levem a apropriação de Brincadeiras Populares no tempo, no espaço e no esforço; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor Jogos, através de Brincadeiras Populares que levem o aluno ao conhecimento sobre sua ação motora no tempo, no espaço e em relação ao esforço;</p>	<p>Vivencia as Brincadeiras Populares, agindo no espaço, no tempo e com variação de esforço progredindo na noção de:</p> <p>Orientação espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lateralidade (bilateralidade: os lados, direita e esquerda); • níveis movimento (alto, médio e baixo); • noções de ocupação espacial (dentro e fora; perto e longe); • direção; • formas espaciais (triângulo, quadrado, retângulo, cone; etc). <p>Orientação temporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rápido e lento; • acelerando e desacelerando; <p>Esforço:</p> <ul style="list-style-type: none"> • forte • fraco • moderado

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação da Dança; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor Atividades de Dança;</p>	<p>Vivencia a Dança, progredindo no movimento com o mínimo de complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com exigências da manifestação;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com as Danças marcadas em diferentes tempos e movimentos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor Danças marcadas em diferentes tempos e movimentos;</p>	<p>Vivencia as Danças marcadas em diferentes tempos e gestos, progredindo no movimento com o mínimo de complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com as Danças marcadas em diferentes tempos e movimentos no espaço, no tempo e em relação ao esforço; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor Danças marcadas em diferentes tempos e movimentos, que levem o aluno ao conhecimento sobre essa ação motora no tempo, no espaço e em relação ao esforço;</p>	<p>Vivencia as Danças marcadas em diferentes tempos e gestos, agindo no espaço, no tempo e em intensidades variadas de esforço progredindo na noção de:</p> <p>Orientação espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lateralidade (bilateralidade: os lados, direita e esquerda); • níveis movimento (alto, médio e baixo); • noções de ocupação espacial (dentro e fora; perto e longe); • direção • formas espaciais (triângulo, quadrado, retângulo, cone; etc). <p>Orientação temporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rápido e lento; • acelerando e desacelerando; <p>Esforço:</p> <ul style="list-style-type: none"> • forte • fraco • moderado

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com as Danças ao som de instrumentos de diferentes culturas; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor Danças ao som de instrumentos de diferentes culturas;</p>	<p>Vivencia as Danças ao som de instrumentos de diferentes culturas, progredindo no movimento com o mínimo de complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com as Danças ao som de instrumentos de diferentes culturas no espaço, no tempo e em relação ao esforço; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor Danças ao som de instrumentos de diferentes culturas, que levem o aluno ao conhecimento sobre sua ação motora no tempo, no espaço e em relação ao esforço;</p>	<p>Vivencia as Danças ao som de instrumentos de diferentes culturas, agindo no espaço, no tempo e em intensidades variadas de esforço progredindo na noção de:</p> <p>Orientação espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lateralidade (bilateralidade: os lados, direita e esquerda); • níveis movimento (alto, médio e baixo); • noções de ocupação espacial (dentro e fora; perto e longe); • direção • formas espaciais (triângulo, quadrado, retângulo, cone; etc). <p>Orientação temporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rápido e lento; • acelerando e desacelerando; <p>Esforço:</p> <ul style="list-style-type: none"> • forte • fraco • moderado

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação das Danças Folclóricas Brasileiras; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor Danças Folclóricas Brasileiras;</p>	<p>Vivencia as Danças Folclóricas Brasileiras progredindo no movimento com o mínimo de complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que levem a apropriação das Danças Folclóricas Brasileiras no espaço, no tempo e em variados esforços; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor Danças Folclóricas Brasileiras que levem o aluno ao conhecimento sobre essas ações motoras no tempo, no espaço e em relação ao esforço;</p>	<p>Vivencia as Danças Folclóricas Brasileiras, agindo no espaço, no tempo e em intensidades variadas de esforço progredindo minimamente na noção de:</p> <p>Orientação espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lateralidade (bilateralidade: os lados, direita e esquerda); • níveis movimento (alto, médio e baixo); • noções de ocupação espacial (dentro e fora; perto e longe); • direção • formas espaciais (triângulo, quadrado, retângulo, cone; etc). <p>Orientação temporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rápido e lento; • acelerando e desacelerando; <p>Esforço:</p> <ul style="list-style-type: none"> • forte • fraco • moderado

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação da Ginástica; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor atividades de Ginástica;</p>	<p>Vivencia a Ginástica progredindo no movimento com o mínimo de complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de locomoção na Ginástica; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor atividades, através da Ginástica, em que o aluno se depare com situações para diversificar os movimentos locomotores, de modo a contribuir com uma ampliação do repertório motor;</p>	<p>Vivencia a Ginástica utilizando as habilidades locomotoras como forma de deslocamento, progredindo através de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • andar; • correr; • saltar; • saltitar; • rolar; • rastejar; • galopar;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação na Ginástica; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor atividades de Ginástica, em que o aluno se depare com situações para diversificar os movimentos manipulativos, de modo a contribuir com uma ampliação do repertório motor;</p>	<p>Vivencia a Ginástica utilizando as habilidades manipulativas como forma de interação com objetos e pessoas, progredindo através de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lançar; • receber; • chutar; • quicar; • driblar; • arremessar; • rebater; • empurrar; • volear;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de estabilização na Ginástica; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor atividades de Ginástica, em que o aluno se depare com situações para explorar diversos movimentos de estabilização, de modo a contribuir com uma ampliação do repertório motor;</p>	<p>Vivencia a Ginástica utilizando as habilidades de estabilização como forma de manutenção do equilíbrio em posturas invertidas, progredindo através de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rolamentos; • cambalhotas para frente e para trás; • estrela; • avião • parada de mão; • parada de cabeça;
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Jogo; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor Atividades de Jogo;</p>	<p>Vivencia o Jogo, progredindo no movimento com o mínimo de complexidade de ações motoras, de modo a apresenta-las em atendimento com exigências da manifestação;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos com Objetos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor Jogos com Objetos:</p>	<p>Vivencia Jogos com Objetos progredindo no movimento com o aumento gradual de complexidade de ações motoras;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação em Jogos com Objetos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor Jogos com Objetos em que o aluno se depare com situações para diversificar movimentos manipulativos, de modo a contribuir com uma ampliação do repertório motor;</p>	<p>Vivencia os Jogos com Objetos utilizando as habilidades manipulativas como forma de interação com objetos e pessoas, progredindo através de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lançar; • receber; • chutar; • quicar; • driblar; • arremessar; • rebater; • empurrar; • volear;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos de Perseguição; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor Jogos de Perseguição;</p>	<p>Vivencia Jogos de Perseguição progredindo no movimento com o aumento gradual de complexidade de ações motoras e na relação com o outro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fugir, escapar; • Pegar; • Salvar;
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos Sensoriais; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor Jogos Sensoriais;</p>	<p>Vivencia Jogos Sensoriais progredindo no movimento com o aumento gradual de complexidade de ações motoras e conhecimento cinestésico do corpo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde às solicitações dos órgãos dos sentidos durante os Jogos: visão, audição, toque corporal;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos de Invasão; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;</p>	<p>Propor Jogos de Invasão:</p>	<p>Vivencia Jogos de Invasão progredindo no movimento com o aumento gradual de complexidade de ações motoras e ampliação da noção espacial:</p> <p>Orientação espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lateralidade (bilateralidade: os lados, direita e esquerda); • níveis movimento (alto, médio e baixo); • noções de ocupação espacial (dentro e fora; perto e longe); • direção; • formas espaciais (triângulo, quadrado, retângulo, cone; etc).
<p>Perceber, nas Brincadeiras Populares, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem;</p>	<p>Propor Jogos em forma de Brincadeiras Populares;</p>	<p>Na vivência de Brincadeiras Populares, forma a ideia de cada atividade, a partir da sua denominação, de acordo com a imagem construída em função da manifestação de uma sequencia de ações ao longo das experiências;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Perceber nas Brincadeiras Populares a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo inteiro e de suas partes; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem;</p>	<p>Propor Jogos, através de Brincadeiras Populares, que solicitem, os conceitos relacionados com a ação integral do corpo e com as ações parciais do mesmo;</p>	<p>Na vivência tem a ideia dos diferentes conceitos utilizados para participar da atividade com o corpo inteiro e com suas partes, pois os identificam durante a realização;</p>
<p>Perceber nas Brincadeiras Populares a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo no tempo, no espaço e no esforço; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem;</p>	<p>Propor Jogos, através de Brincadeiras Populares, que solicitem, os conceitos relacionados, a intencionalidade de se-mover no espaço, no tempo e em diferentes níveis de esforços;</p>	<p>Na vivência tem a ideia dos diferentes conceitos utilizados para participar da atividade em função do espaço, tempo e esforço, pois os identificam durante a realização;</p>
<p>Perceber, na Dança, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;</p>	<p>Propor Atividade de Dança;</p>	<p>Na vivência da Dança forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base em um conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber nas Danças marcadas em diferentes tempos e movimentos a caracterização desse fenômeno motor; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem;	Propor Danças marcadas em diferentes tempos e movimentos;	Na vivência de Danças marcadas em diferentes tempos e movimentos, forma a ideia da própria Dança e do ritmo, de acordo com a imagem construída em função da manifestação de uma sequência de ações ao longo das experiências;
Perceber nas Danças marcadas em diferentes tempos e movimentos a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo no tempo, no espaço e no esforço; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem;	Propor Danças marcadas em diferentes tempos e movimentos;	Na vivência das Danças marcadas em diferentes tempos e movimentos, tem a ideia dos diferentes conceitos utilizados para participar da atividade em função do espaço, tempo e esforço, pois os identificam durante a realização;
Perceber nas Danças ao som de instrumentos de diferentes culturas a caracterização desse fenômeno sociocultural em cada sociedade; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem;	Propor Danças ao som de instrumentos de diferentes culturas;	Na vivência de Danças ao som de instrumentos de diferentes culturas, forma a ideia da própria Dança de cada grupo ou região, de acordo com a imagem construída em função da manifestação de uma sequência de ações e expressões ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber nas Danças ao som de instrumentos de diferentes culturas a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo no tempo, no espaço e no esforço; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem;	Propor Danças ao som de instrumentos de diferentes culturas;	Na vivência das Danças ao som de instrumentos de diferentes culturas, tem a ideia dos diferentes conceitos utilizados para participar da manifestação em função do espaço, tempo e esforço, pois os identificam durante a realização;
Perceber nas Danças Folclóricas Brasileiras a caracterização desse fenômeno sociocultural em cada região do país; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem;	Propor Danças Folclóricas Brasileiras	Na vivência de Danças Folclóricas Brasileiras, forma a ideia da própria Dança e de cada região do país, de acordo com a imagem construída em função da manifestação de uma sequência de ações e expressões ao longo das experiências;
Perceber nas Danças Folclóricas Brasileiras a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo no tempo, no espaço e no esforço; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem;	Propor Danças Folclóricas Brasileiras	Na vivência das Danças Folclóricas Brasileiras, tem a ideia dos diferentes conceitos utilizados para participar da manifestação em função do espaço, tempo e esforço, pois os identificam durante a realização;
Perceber, na Ginástica, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;	Propor Ginástica;	Na vivência da Ginástica forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber na Ginástica a solicitação de movimentos distintos como forma de locomoção; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;	Propor atividades de Ginástica, em que o aluno se depare com solicitações de diversos movimentos locomotores para a sua execução;	Na vivência da Ginástica, forma a ideia sobre os conceitos dos diferentes tipos de locomoção para o desenvolvimento da mesma, identificando-os durante a realização;
Perceber na Ginástica a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;	Propor atividades de Ginástica, em que o aluno se depare com solicitações de diversos movimentos manipulativos para a sua execução;	Na vivência da Ginástica, forma a ideia sobre os conceitos dos diferentes tipos de manipulação de objetos para o desenvolvimento da mesma, identificando-os durante a realização;
Perceber na Ginástica a solicitação de movimentos distintos como habilidades em forma de estabilização; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;	Propor atividades de Ginástica, em que o aluno se depare com solicitações de diversos movimentos de estabilização para a sua execução;	Na vivência da Ginástica, forma a ideia sobre os conceitos dos diferentes tipos de habilidade em forma de estabilização (solicitação do equilíbrio) para o desenvolvimento da mesma, identificando-os durante a realização;
Perceber, no Jogo, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;	Propor Atividade de Jogo;	Na vivência do Jogo forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base em um conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber, nos Jogos com Objetos, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;	Propor Jogos com Objetos:	Na vivência de Jogos com Objetos, forma a ideia sobre a própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;
Perceber nos Jogos com Objetos a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;	Propor atividades em forma de Jogos com Objetos, em que o aluno se depare com solicitações de diversos movimentos manipulativos para a sua execução;	Na vivência dos Jogos com Objetos, forma a ideia sobre os conceitos dos diferentes tipos de manipulação de objetos para o desenvolvimento da mesma, identificando-os durante a realização;
Perceber nos Jogos de Perseguição, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;	Propor Jogos de Perseguição;	Na vivência dos Jogos de Perseguição, forma a ideia sobre os conceitos relacionados a pegar, fugir e salvar, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;
Perceber nos Jogos Sensoriais, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;	Propor Jogos Sensoriais;	Na vivência dos Jogos Sensoriais, forma a ideia sobre a relação entre os órgãos dos sentidos (visão, audição e toque corporal) e a solicitação de cada jogo;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Perceber nos Jogos de Invasão, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;</p>	<p>Propor Jogos de Invasão:</p>	<p>Na vivência dos Jogos de Invasão, forma a ideia sobre a relação entre os conceitos de orientação espacial e a solicitação de cada jogo;</p>
<p>Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente, da Dança, do Jogo e da Ginástica; buscando atender com atenção as orientações acerca de como se comportar; e esforçar-se para empregá-las na prática;</p>	<p>Propor atividades da cultura de movimento que requeiram do aluno a ação voluntária para se-movimentar e participar da prática;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar estratégias de organização da tarefa, explorando a característica do aluno atuar nessa faixa etária, predominantemente, de forma individual; <p>Propor situações durante o desenvolvimento da atividade que suscitem momentos destinados à conversa e a troca de ideias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entre aluno e o professor; 	<p>Demonstra predisposição para adotar, atentamente, as solicitações de esforçar-se de forma a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentar os movimentos, a tarefa e as propostas de trabalho; • Aceitar o seu desempenho, independente do seu resultado; • Emitir a opinião, ao professor, sobre o comportamento solicitado na atividade; • Emitir a opinião sobre a sensação de prazer ou a ausência da mesma na participação da atividade (a si mesmo e ao professor); • Buscar realizar a atividade de acordo com o comportamento esperado para seu funcionamento de forma ética e harmoniosa;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares durante a Dança, o Jogo e a Ginástica; atender com atenção as orientações acerca de como se comportar com os colegas; e esforçar-se para empregá-las na prática;</p>	<p>Propor atividades da cultura de movimento que requeiram do aluno a ação conjunta e segura entre ele com pequenos grupos de colegas para se-movimentar e participar da prática;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar estratégias de organização da tarefa, explorando a característica do aluno atuar nessa faixa etária, de forma individual e, em pequenos grupos de colegas com quem estabelece maior afinidade; <p>Propor situações durante o desenvolvimento da atividade que suscitem momentos destinados à conversa e a troca de ideias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entre os alunos; • Entre aluno e o professor; 	<p>Demonstra predisposição para adotar com atenção as solicitações de esforçar-se para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permitir a vez aos colegas para experimentarem os movimentos; • Ajudar os colegas, incentivando-os a experimentarem os movimentos em situações conhecidas e ainda não conhecidas; • Ajudar os colegas, cooperando para auxiliá-los em situações que requeiram apoio, troca e parceria; • Unir-se em duplas ou em pequenos grupos afins para participar da atividade; • Permitir aos colegas expressarem suas opiniões durante a atividade para alcançar os objetivos (mesmo que a busca pelos mesmos na prática seja de forma individualizada); • Emitir a opinião sobre o problema levantado, aos colegas, durante a atividade (há um esforço para a interlocução);

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Seguir a recomendação do professor para participar da Dança, do Jogo e da Ginástica; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa consigo mesmo e com o outro; e esforçar-se para empregá-la na prática com relação às possibilidades de interação corporal e motora;</p>	<p>Propor atividades da cultura de movimento em que o aluno se depare com a necessidade de respeitar suas condições corporais e a dos colegas para se movimentar e participar da prática;</p> <p>Explorar atividades que requeiram o conhecimento do corpo e a noção espacial de lateralidade para seu desenvolvimento;</p> <p>Proporcionar situações, durante o desenvolvimento da atividade, que permitam ao aluno expressar e manifestar suas reações diante das facilidades e dificuldades, bem como, do seu próprio desempenho, sempre conservando uma ação respeitosa consigo mesmo e, uma preocupação inicial com os pares;</p>	<p>Demonstra aceitação ou rejeição a participar da atividade, conforme:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Limites corporais: presença ou falta de esquema corporal (formação da imagem corporal) e lateralidade (dominância); • Grau de repertório motor: com aquilo que sabe fazer ou não sabe fazer, mas procura aprender (aprendido ou ainda não aprendido); • Erro: desiste com ou sem irritação; não percebe, evita tentar por medo de exposição; • Acerto: se empolga para continuar, fica ansioso, apresenta medo e pouca segurança para nova repetição ou fica apático;
<p>Seguir a recomendação do professor para participar da Dança, do Jogo e da Ginástica; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa; e esforçar-se para competir como elemento cultural da disputa;</p>	<p>Proporcionar atividades que envolvam a disputa entre grupos, de modo que os alunos possam agir de forma a respeitar a competição de acordo com as características da faixa etária;</p>	<p>Demonstra aceitação ou rejeição da competição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Da colaboração do outro para ocorrer à competição; • Da competição: aceitar ganhar; aceitar perder;

4º ANO			
1 Bimestre	2 Bimestre	3 Bimestre	4 Bimestre
<p>Diagnóstico - fevereiro</p> <p>Jogo Jogos de Invasão / Jogos de Contato</p> <p>Luta Jogos de Equilíbrio</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo) (Conhecer a Luta) (Se-Mover no Espaço e no Tempo e em relação ao outro)</p>	<p>Ginástica Habilidades Motoras Básicas: Locomoção + Manipulação + Estabilização Ginástica Rítmica</p> <p>Esporte Pré-desportivo ao Atletismo</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Danças marcadas em diferentes tempos, movimentos e sons Danças de diferentes culturas brasileiras (regiões e etnias)</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer a Dança e a relação cultural) (Formas de Se-Mover) (Se-Mover em relação ao objeto, espaço, tempo e forma)</p>	<p>Jogo Jogos Recreativos/Jogos de Raciocínio Jogos Cooperativos</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Danças folclóricas brasileiras</p> <p>Luta Jogos de Equilíbrio Lutas (expressões culturais – indígenas, capoeira)</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo e a relação entre o prazer e a cooperação) (Conhecer o Folclore Brasileiro) (Conhecer o ritual de Luta de determinado grupo)</p>	<p>Ginástica Capacidades Físicas e Neuromotoras Ginástica Geral</p> <p>Jogo Jogos com Bola e com outros implementos</p> <p>Esporte Pré-desportivo ao Handebol</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo com Bola e com diversos implementos) (Conhecer as possibilidades e potencialidades motoras) (Conhecer a Ginástica Geral) (Se-Mover em relação a cultura)</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação da Dança; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor atividades de Dança;</p>	<p>Vivencia a Dança progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação das Danças marcadas em diferentes tempos, movimentos e sons; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Danças marcadas em diferentes tempos, movimentos e sons;</p>	<p>Vivencia as Danças marcadas em diferentes tempos, gestos e sons, progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem manifestação das Danças marcadas em diferentes tempos, movimentos e sons no espaço, no tempo e em relação ao esforço; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Danças marcadas em diferentes tempos, movimentos e sons, que levem o aluno ao conhecimento sobre essa ação motora no tempo, no espaço e em relação ao esforço;</p>	<p>Vivencia as Danças marcadas em diferentes tempos, gestos e sons, agindo no espaço, no tempo e em intensidades variadas de esforço e fazendo uso das experiências anteriores relacionadas com as noções de:</p> <p>Orientação espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lateralidade (bilateralidade: os lados, direita e esquerda); • níveis movimento (alto, médio e baixo); • noções de ocupação espacial (dentro e fora; perto e longe); • direção • formas espaciais (triângulo, quadrado, retângulo, cone; etc). <p>Orientação temporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rápido e lento; • acelerando e desacelerando; <p>Esforço:</p> <ul style="list-style-type: none"> • forte • fraco • moderado

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com as Danças de diferentes culturas brasileiras (regiões e etnias); desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Danças de diferentes culturas brasileiras (regiões e etnias);</p>	<p>Vivencia as Danças de diferentes culturas brasileiras (regiões e etnias), progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem manifestação das Danças de diferentes culturas brasileiras (regiões e etnias) no espaço, no tempo e em relação ao esforço; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Danças de diferentes culturas brasileiras (regiões e etnias), que levem o aluno ao conhecimento sobre sua ação motora no tempo, no espaço e em relação ao esforço;</p>	<p>Vivencia as Danças de diferentes culturas brasileiras (regiões e etnias), agindo no espaço, no tempo e em intensidades variadas de esforço e fazendo uso das experiências anteriores relacionadas com as noções de:</p> <p>Orientação espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lateralidade (bilateralidade: os lados, direita e esquerda); • níveis movimento (alto, médio e baixo); • noções de ocupação espacial (dentro e fora; perto e longe); • direção • formas espaciais (triângulo, quadrado, retângulo, cone; etc). <p>Orientação temporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rápido e lento; • acelerando e desacelerando; <p>Esforço:</p> <ul style="list-style-type: none"> • forte • fraco • moderado

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação das Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais;</p>	<p>Vivencia as Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que levem a apropriação das Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais no espaço, no tempo e em variados esforços; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais que levem o aluno ao conhecimento sobre essas ações motoras no tempo, no espaço e em relação ao esforço;</p>	<p>Vivencia as Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais, agindo no espaço, no tempo e em intensidades variadas de esforço e fazendo uso das experiências anteriores relacionadas com as noções de:</p> <p>Orientação espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lateralidade (bilateralidade: os lados, direita e esquerda); • níveis movimento (alto, médio e baixo); • noções de ocupação espacial (dentro e fora; perto e longe); • direção • formas espaciais (triângulo, quadrado, retângulo, cone; etc). <p>Orientação temporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rápido e lento; • acelerando e desacelerando; <p>Esforço:</p> <ul style="list-style-type: none"> • forte • fraco • moderado

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação da Ginástica; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor atividades de Ginástica;</p>	<p>Vivencia a Ginástica progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de locomoção, manipulação e estabilização na Ginástica; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor atividades, através da Ginástica, em que o aluno se depare com situações para explorar, conjuntamente, diversos movimentos locomotores, manipulativos e de estabilização, de modo a contribuir com uma ampliação do repertório motor;</p>	<p>Vivencia a Ginástica utilizando as habilidades locomotoras, manipulativas e estabilizadoras como forma de deslocamento, ação sobre pessoas e objetos e alteração do equilíbrio em posturas inversas, progredindo através de:</p> <p>Locomoção:</p> <ul style="list-style-type: none"> • andar; • correr; • saltar; • saltitar; • rolar; • rastejar; • galopar; <p>Manipulação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lançar; • receber; • chutar; • quicar; • driblar; • arremessar; • rebater; • empurrar; • volear; <p>Estabilização:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rolamentos; • cambalhotas para frente e para trás; • estrela; • avião • parada de mão; • parada de cabeça;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com a Ginástica Rítmica; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Ginástica Rítmica</p>	<p>Vivencia a Ginástica Rítmica progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com a Ginástica Rítmica utilizando as habilidades motoras básicas com aparelhos específicos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Ginástica Rítmica</p>	<p>Vivencia a Ginástica Rítmica utilizando as habilidades locomotoras, manipulativas e estabilizadoras como forma de deslocamento, ação sobre pessoas e objetos e alteração do equilíbrio em posturas inversas, progredindo com os aparelhos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • maça; • corda; • arco; • fita; • bola;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com a Ginástica Geral; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Ginástica Geral</p>	<p>Vivencia a Ginástica Geral progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as capacidades físicas e neuromotoras como forma de aprimoramento na Ginástica; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor atividades, através da Ginástica, em que o aluno se depare com situações para explorar e aperfeiçoar as capacidades físicas e neuromotoras, de modo a contribuir com uma ampliação do repertório motor;</p>	<p>Vivencia a Ginástica utilizando as capacidades físicas e neuromotoras como forma de melhoria das mesmas, utilizando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • velocidade; • agilidade; • resistência aeróbia; • resistência anaeróbia; • força (inicial e proporcional à faixa etária); • flexibilidade; • equilíbrio; • ritmo; • coordenação motora; • capacidade cárdio-respiratória;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Jogo; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Jogo;</p>	<p>Vivencia o Jogo progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos com Objetos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Jogos com Objetos:</p>	<p>Vivencia Jogos com Objetos progredindo no movimento com o aumento gradual de complexidade de habilidades motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação em Jogos com Objetos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Jogos com Objetos em que o aluno se depare com situações para diversificar movimentos manipulativos, de modo a contribuir com uma ampliação do repertório motor;</p>	<p>Vivencia os Jogos com Objetos utilizando as habilidades manipulativas como forma de interação com objetos e pessoas, progredindo através de:</p> <p>Habilidades de Manipulação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lançar; • receber; • chutar; • quicar; • driblar; • arremessar; • rebater; • empurrar; • tracionar • volear; <p>Capacidades físicas e neuromotoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • velocidade; • agilidade; • resistência aeróbia; • resistência anaeróbia; • força (inicial e proporcional à faixa etária); • flexibilidade; • equilíbrio; • ritmo; • coordenação motora; • capacidade cárdio-respiratória;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos de Contato; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Jogos de Contato;</p>	<p>Vivencia Jogos de Contato progredindo no movimento com o aumento gradual de complexidade de ações motoras e na relação com o outro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pegar /Fugir; • Salvar; • Proteger-se: proteger a área e o objeto de defesa;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos de Invasão; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Jogos de Invasão:</p>	<p>Vivencia Jogos de Invasão progredindo no movimento com o aumento gradual de complexidade de ações motoras e ampliação da noção espacial e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação:</p> <p>Orientação espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lateralidade (bilateralidade: os lados, direita e esquerda); • níveis movimento (alto, médio e baixo); • noções de ocupação espacial (dentro e fora; perto e longe); • direção; • formas espaciais (triângulo, quadrado, retângulo, cone; etc).

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos Recreativos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Jogos Recreativos;</p>	<p>Vivencia Jogos Recreativos, de modo a apresentá-los em atendimento com as exigências da manifestação do lazer e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos de Raciocínio; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Jogos de Raciocínio;</p>	<p>Vivencia Jogos de Raciocínio, de modo a apresentá-los em atendimento com as exigências da própria manifestação de modo a se apropriar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • xadrez; • damas; • trilha; • dominó;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos Cooperativos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Jogos Cooperativos;</p>	<p>Vivencia Jogos Cooperativos, de modo a apresenta-los em atendimento com as exigências da própria manifestação de modo a se apropriar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • cooperação; • solidariedade;
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do fenômeno sociocultural do Esporte; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Atividades de Esporte</p>	<p>Vivencia o Esporte progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Pré-desportivo ao Atletismo; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor adaptação do Esporte individual Atletismo;</p>	<p>Vivencia o Pré-desportivo ao Atletismo progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Pré-desportivo ao Handebol; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor adaptação do Esporte coletivo Handebol;</p>	<p>Vivencia o Pré-desportivo ao Handebol progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação das Lutas; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor Atividades de Lutas</p>	<p>Vivencia as Lutas progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação das Lutas em forma de Jogos de Equilíbrio, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor adaptação de Lutas em forma de Jogos de Equilíbrio;</p>	<p>Vivencia a adaptação das Lutas em forma de Jogos de Equilíbrio progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação das Lutas em forma de expressões culturais, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;</p>	<p>Propor adaptação de Lutas em forma de expressões culturais;</p>	<p>Vivencia a adaptação das Lutas em forma de expressões culturais progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação;</p>
<p>Perceber, na Dança, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;</p>	<p>Propor Dança;</p>	<p>Na vivência da Dança forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos e significados promovidos ao longo das experiências;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Perceber nas Danças marcadas em diferentes tempos, movimentos e sons a caracterização desse fenômeno motor; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que as compõem e compreender as suas aplicações na prática;</p>	<p>Propor Danças marcadas em diferentes tempos, movimentos e sons;</p>	<p>Na vivência de Danças marcadas em diferentes tempos, movimentos e sons, forma a ideia da própria Dança, do ritmo e da sonoridade, de acordo com a imagem construída em função da manifestação de uma sequência de ações e expressões ao longo das experiências;</p>
<p>Perceber nas Danças marcadas em diferentes tempos, movimentos e sons a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo no tempo, no espaço e no esforço; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que as compõem e compreender as suas aplicações na prática;</p>	<p>Propor Danças marcadas em diferentes tempos, movimentos e sons;</p>	<p>Na vivência das Danças marcadas em diferentes tempos, movimentos e sons, forma a ideia sobre os diferentes conceitos sobre o conhecimento do corpo no espaço, tempo e esforço utilizados para participar da atividade em função do ritmo e da sonoridade, pois os identificam durante a realização com base numa imagem construída ao longo das experiências;</p>
<p>Perceber nas Danças de diferentes culturas brasileiras a caracterização desse fenômeno sociocultural em cada sociedade; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que as compõem e compreender as suas aplicações na prática;</p>	<p>Propor Danças de diferentes culturas brasileiras;</p>	<p>Na vivência de Danças de diferentes culturas, forma a ideia da própria Dança de cada grupo ou região, de acordo com a imagem construída em função da manifestação cultural de ações e expressões ao longo das experiências;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Perceber nas Danças ao som de diferentes culturas a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo no tempo, no espaço e no esforço; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que as compõem e compreender as suas implicações na prática;</p>	<p>Propor Danças de diferentes culturas brasileiras;</p>	<p>Na vivência de Danças de diferentes culturas, forma a ideia da própria Dança de cada grupo ou região, relacionando os diferentes conceitos sobre o conhecimento do corpo no espaço, tempo e esforço utilizados para participar da atividade em função da manifestação cultural de ações e expressões ao longo das experiências;</p>
<p>Perceber nas Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais a caracterização desse fenômeno sociocultural em cada região do país ou de outro país; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que as compõem e compreender as suas implicações na prática;</p>	<p>Propor Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais;</p>	<p>Na vivência de Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais, forma a ideia da própria Dança e da Dança de cada região do país ou de outro país, de acordo com a imagem construída em função da manifestação de uma sequência de ações e expressões ao longo das experiências;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber nas Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo no tempo, no espaço e no esforço; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que as compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais	Na vivência das Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais, forma a ideia da própria Dança brasileira e de outros países, relacionando os diferentes conceitos sobre o conhecimento do corpo no espaço, tempo e esforço utilizados para participar da atividade em função da manifestação cultural de ações e expressões ao longo das experiências;
Perceber, na Ginástica, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor Ginástica;	Na vivência da Ginástica forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos e significados promovidos ao longo das experiências;
Perceber na Ginástica a solicitação de movimentos distintos como forma de locomoção, manipulação e estabilização; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor atividades de Ginástica, em que o aluno se depare com solicitações de diversos movimentos locomotores, manipulativos e estabilizadores para a sua execução;	Na vivência da Ginástica, forma a ideia sobre os conceitos dos diferentes tipos de locomoção, manipulação e estabilização para o desenvolvimento da mesma, identificando-os durante a realização, em função da imagem construída, com base num conjunto de ações e de funções promovidos ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber, na Ginástica Rítmica, a caracterização desse fenômeno sociocultural; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor Ginástica Rítmica;	Na vivência da Ginástica Rítmica forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;
Perceber, na Ginástica, a solicitação de conceitos referentes às capacidades físicas e neuromotoras; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor atividades de Ginástica, em que o aluno se depare com solicitações de diversas capacidades físicas e neuromotoras para a sua execução;	Na vivência da Ginástica, forma a ideia sobre os conceitos das diversas capacidades físicas e neuromotoras para o desenvolvimento da mesma, identificando-os durante a realização, em função da imagem construída, com base num conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;
Perceber, na Ginástica Geral, a caracterização desse fenômeno sociocultural; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor Ginástica Geral;	Na vivência da Ginástica Geral forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber, no Jogo, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor Jogo;	Na vivência do Jogo forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos e significados promovidos ao longo das experiências;
Perceber, nos Jogos com Objetos, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor Jogos com Objetos:	Na vivência de Jogos com Objetos, forma a ideia sobre a própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de relações estabelecidas com os objetos, promovidas ao longo das experiências;
Perceber nos Jogos com Objetos a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor atividades em forma de Jogos com Objetos, em que o aluno se depare com solicitações de diversos movimentos manipulativos em aumento de complexidade para a sua execução;	Na vivência dos Jogos com Objetos, forma a ideia sobre os conceitos dos diferentes tipos de manipulação de objetos para o desenvolvimento da mesma, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de interações (aluno/objetos) promovidas ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber nos Jogos de Contato, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor Jogos de Contato;	Na vivência dos Jogos de Contato, forma a ideia sobre a relação entre a própria atuação e a atuação do outro no Jogo, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;
Perceber nos Jogos de Invasão, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor Jogos de Invasão;	Na vivência dos Jogos de Invasão, forma a ideia sobre a relação entre os conceitos de orientação espacial e a solicitação do Jogo, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;
Perceber nos Jogos Recreativos, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor Jogos Recreativos;	Na vivência dos Jogos Recreativos, forma a ideia sobre a relação entre os conceitos de Jogo e de Lazer, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;
Perceber nos Jogos de Raciocínio, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor Jogos de Raciocínio;	Na vivência dos Jogos de Raciocínio, forma a ideia sobre essa manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber nos Jogos Cooperativos, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor Jogos Cooperativos;	Na vivência dos Jogos Cooperativos, forma a ideia sobre essa manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;
Perceber, no Esporte, a caracterização desse fenômeno sociocultural; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor Atividades de Esporte;	Na vivência de Esporte forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos e significados promovidos ao longo das experiências;
Perceber no Pré-desportivo de Atletismo, a caracterização desse fenômeno esportivo na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que o compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor adaptação do Esporte individual Atletismo;	Na vivência do Pré-desportivo de Atletismo, forma a ideia sobre essa manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber no Pré-desportivo de Handebol, a caracterização desse fenômeno esportivo na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que o compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor adaptação do Esporte coletivo Handebol;	Na vivência do Pré-desportivo de Handebol, forma a ideia sobre essa manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;
Perceber, nas Lutas, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor Atividades de Luta;	Na vivência das Lutas forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos e significados promovidos ao longo das experiências;
Perceber nas Lutas em forma de Jogos de Equilíbrio, a caracterização desse fenômeno na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;	Propor adaptação de Lutas em forma de Jogos de Equilíbrio;	Na vivência dos Jogos de Equilíbrio, forma a ideia sobre a manifestação da Luta, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Perceber nas Lutas em forma de expressões culturais (indígenas ou capoeira), a caracterização desse fenômeno na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;</p>	<p>Propor adaptação de Lutas em forma de expressão cultural;</p>	<p>Na vivência dos expressões culturais da Capoeira e Indígenas, forma a ideia sobre a manifestação das Lutas, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações promovidas ao longo das experiências;</p>
<p>Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente, da Dança, da Ginástica, do Jogo, do Esporte e das Lutas; buscando atender com atenção as orientações acerca de como se comportar; esforçar-se para empregá-las na prática; e valorizar essas atitudes em razão do reconhecimento que atribui às mesmas;</p>	<p>Propor atividades da cultura de movimento que requeiram do aluno a ação voluntária para se-movimentar e participar da prática;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar estratégias de organização da tarefa, explorando a característica do aluno atuar em grupos nessa faixa etária, mas ter a possibilidade de reflexão sobre seu comportamento individual; <p>Propor situações durante o desenvolvimento da atividade que suscitem momentos destinados à conversa e a troca de ideias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entre aluno e o professor; • Entre o aluno e o seu grupo de ação; 	<p>Demonstra predisposição para adotar atentamente as solicitações de esforçar-se e valorizar de forma a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentar os movimentos, a tarefa e as propostas de trabalho; • Aceitar o seu desempenho, independente do resultado, em função de suas facilidade e dificuldades; • Emitir a opinião, ao professor, sobre o comportamento solicitado na atividade e sua importância para a execução; • Emitir a opinião sobre a sensação de prazer ou a ausência da mesma na participação da atividade (a si mesmo, aos colegas e ao professor); • Buscar realizar a atividade de acordo com o comportamento esperado para seu funcionamento de forma ética e harmoniosa;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares e grupos durante a Dança, a Ginástica, o Jogo, o Esporte e as Lutas; buscando atender com atenção as orientações de como se comportar com os colegas; esforçar-se para empregá-las na prática; e valorizar essas atitudes em razão do reconhecimento que atribui às mesmas;</p>	<p>Propor atividades da cultura de movimento que requeiram do aluno a ação conjunta e segura para sua inserção nos grupos para se-movimentar e participar da prática;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar estratégias de organização da tarefa, explorando a característica do aluno atuar nessa faixa etária, em ação crescente em diferentes grupos de colegas; <p>Propor situações durante o desenvolvimento da atividade que suscitem momentos destinados à conversa e a troca de ideias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entre os alunos; • Entre aluno e o professor; 	<p>Demonstra predisposição para adotar com atenção e esforço as solicitações em função do valor que atribui para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permitir a vez aos colegas para experimentarem e alterarem os movimentos; • Ajudar os colegas, incentivando-os a experimentarem e tentarem repetir os movimentos em situações conhecidas, com pouca experiência e ainda não conhecidas; • Ajudar os colegas, cooperando para auxiliá-los em situações que requeiram apoio, troca e parceria; • Unir-se em duplas variadas e, em grupos para participar e transformar a atividade; • Permitir aos colegas expressarem suas opiniões durante a atividade para alcançar os objetivos com o mínimo de consenso no grupo; • Emitir a opinião sobre o problema levantado, aos colegas, antes e durante para atividade, com esforço para a interlocução e planejamento prévio e ao longo da situação; • Solidarizar-se com os colegas, respeitando suas atuações na busca do resultado, integrando-se com colegas que apresentam facilidades e dificuldades; • Conversar com os colegas permitindo a troca mínima de opiniões (atitude de diálogo sobre assunto pertinente à aprendizagem e à valorização de atitudes coletivas para atingir o comportamento esperado);

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Seguir a recomendação do professor para participar da Dança, da Ginástica, do Jogo, do Esporte e das Lutas; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa consigo mesmo e com o outro; esforçar-se para empregá-la na prática com relação às possibilidades de interação corporal e motora; e valorizá-la em razão do reconhecimento que atribui à mesma;</p>	<p>Propor atividades da cultura de movimento em que o aluno se depare com a necessidade de respeitar suas condições corporais e a dos colegas, em diversas formações grupais, para se-movimentar e participar da prática;</p> <p>Explorar atividades que requeiram o conhecimento do corpo, a noção espacial e a noção temporal para seu desenvolvimento;</p> <p>Proporcionar situações, durante o desenvolvimento da atividade, que permitam ao aluno expressar e manifestar suas reações diante das facilidades e dificuldades, do seu próprio desempenho e do grupo, sempre conservando uma ação respeitosa consigo mesmo e com os colegas, bem como, procurando alternativas para superar as limitações;</p>	<p>Demonstra aceitação de si mesmo e dos colegas, reconhecendo a importância dessa atitude para continuar participando da atividade, conforme:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Limites corporais: presença ou falta de esquema corporal (formação da imagem corporal), noção espacial e noção temporal; • Grau de repertório motor: com aquilo que sabe fazer ou não sabe fazer, mas procura aprender e melhorar (aprendido ou ainda não aprendido); • Desempenho: dá importância ao resultado; dá importância à necessidade da nova tentativa; • Erro: desiste com ou sem irritação; não percebe; evita tentar por medo de exposição; • Acerto: se empolga para continuar; fica ansioso; apresenta medo e pouca segurança para nova repetição ou fica apático; • Gênero: aceita a participação de todos os colegas, independente do sexo; • Interesse em aprender: procura mantê-lo ou não;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Seguir a recomendação do professor para participar da Dança, da Ginástica, do Jogo, do Esporte e das Lutas; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa; esforçar-se para competir como elemento cultural da disputa; e valorizar essa atitude em razão do reconhecimento que atribui à mesma para a manutenção da competição;</p>	<p>Proporcionar atividades que envolvam a disputa entre grupos, de modo que os alunos se deparem com situações para agirem em conformidade com os valores atribuídos à competição como elemento cultural que requer a participação e a colaboração do outro para existir;</p>	<p>Demonstra aceitação ou rejeição da competição em função do reconhecimento que atribui à necessidade:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Da colaboração do outro para ocorrer à competição; • Da cooperação como requisito para a participação; • Da aceitação do ganhar e do perder como elementos constitutivos para o funcionamento da competição;
<p>Seguir a recomendação do professor para participar da Dança, da Ginástica, do Jogo, do Esporte e das Lutas; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa; esforçar-se para participar da cultura de movimento; e valorizar essa atitude em razão do reconhecimento que atribui à mesma para a transformação e transmissão desse patrimônio sociocultural;</p>	<p>Proporcionar diversas atividades das categorias da cultura de movimento, adaptadas às características da faixa etária, de modo que os alunos possam apreciá-las e valorizá-las como elementos culturais;</p>	<p>Demonstra reconhecimento da necessidade de atuar com o funcionamento, criação e transmissão de atividades motoras, de modo a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obedecer às regras; • Criar regras; • Adaptar as regras em conformidade com as limitações do ambiente;

5º ANO			
1 Bimestre	2 Bimestre	3 Bimestre	4 Bimestre
<p>Diagnóstico - fevereiro</p> <p>Jogo Jogos Recreativos/Jogos de Raciocínio Jogos Cooperativos</p> <p>Esporte Pré-desportivo ao Atletismo Pré-desportivo ao Futsal</p> <p>Luta Jogos de Equilíbrio</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo e a relação entre o prazer e a cooperação) (Conhecer a Luta) (Se-Mover no Espaço e no Tempo e em relação ao outro)</p>	<p>Luta Lutas (expressões culturais – outra não conhecida)</p> <p>Ginástica Capacidades Físicas e Neuromotoras Ginástica Geral</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Danças de diferentes culturas brasileiras (regiões e etnias) Dança e comunicação</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer a Dança e a relação cultural) (Formas de Se-Mover) (Se-Mover em relação ao objeto, espaço, tempo e forma) (Conhecer a Luta de determinado grupo)</p>	<p>Jogo Jogos Cooperativos Jogos Competitivos</p> <p>Dança/Ativ. Rítmica Danças folclóricas brasileiras Dança e condicionamento físico</p> <p>Esporte Pré-desportivo ao Basquetebol Pré-desportivo ao Handebol</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer o Jogo e a relação cooperação/competição) (Conhecer o Folclore Brasileiro) (Conhecer o Esporte Basquetebol) (Conhecer o Esporte Handebol) (Se-Mover em relação ao esforço físico e a atividade física)</p>	<p>Luta Apresentação de formas individuais (a escolher)</p> <p>Ginástica Capacidades Físicas e Neuromotoras Ginástica Geral Ginástica Artística</p> <p>Esporte Pré-desportivo ao Voleibol</p> <p>(Conhecimento do Corpo) (Conhecer a manifestação de determinada Luta, a Ginástica Geral e a Ginástica Artística) (Conhecer o Esporte Voleibol) (Se-Mover em relação à cultura)</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação da Dança; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor atividades de Dança;</p>	<p>Vivencia a Dança progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação, fazendo uso de experiências passadas para melhorar e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com as Danças de diferentes culturas brasileiras (regiões e etnias); desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor Danças de diferentes culturas brasileiras (regiões e etnias);</p>	<p>Vivencia as Danças de diferentes culturas brasileiras (regiões e etnias), progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação, fazendo uso de experiências passadas para melhorar e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem manifestação das Danças de diferentes culturas brasileiras (regiões e etnias) no espaço, no tempo e em relação ao esforço; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor Danças de diferentes culturas brasileiras (regiões e etnias), que levem o aluno ao conhecimento sobre sua ação motora no tempo, no espaço e em relação ao esforço;</p>	<p>Vivencia as Danças de diferentes culturas brasileiras (regiões e etnias), agindo no espaço, no tempo e em intensidades variadas de esforço, fazendo uso das experiências anteriores e elabora novas situações de prática com autonomia relacionando-as com as noções de:</p> <p>Orientação espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lateralidade (bilateralidade: os lados, direita e esquerda); • níveis movimento (alto, médio e baixo); • noções de ocupação espacial (dentro e fora; perto e longe); • direção • formas espaciais (triângulo, quadrado, retângulo, cone; etc). <p>Orientação temporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rápido e lento; • acelerando e desacelerando; <p>Esforço:</p> <ul style="list-style-type: none"> • forte • fraco • moderado

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação das Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais;</p>	<p>Vivencia as Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação, fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que levem a apropriação das Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais no espaço, no tempo e em variados esforços; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas ressignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais que levem o aluno ao conhecimento sobre essas ações motoras no tempo, no espaço e em relação ao esforço;</p>	<p>Vivencia as Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais, agindo no espaço, no tempo e em intensidades variadas de esforço, fazendo uso das experiências anteriores e elabora novas situações de prática com autonomia, relacionadas com as noções de:</p> <p>Orientação espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lateralidade (bilateralidade: os lados, direita e esquerda); • níveis movimento (alto, médio e baixo); • noções de ocupação espacial (dentro e fora; perto e longe); • direção • formas espaciais (triângulo, quadrado, retângulo, cone; etc). <p>Orientação temporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rápido e lento; • acelerando e desacelerando; <p>Esforço:</p> <ul style="list-style-type: none"> • forte • fraco • moderado

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação da Dança e Comunicação; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento</p>	<p>Propor atividades de Dança com a finalidade de Comunicação;</p>	<p>Vivencia a Dança e Comunicação progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação, fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia; envolvendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expressão corporal; • Linguagem corporal.
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação da Dança e Condicionamento Físico; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento</p>	<p>Propor atividades de Dança com a finalidade de Condicionamento Físico;</p>	<p>Vivencia a Dança e Condicionamento Físico progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação, fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia; relacionando-as com:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidades Físicas e Neuromotoras.

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação da Ginástica; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor atividades de Ginástica;</p>	<p>Vivencia a Ginástica progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação, fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com a Ginástica Geral; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor Ginástica Geral</p>	<p>Vivencia a Ginástica Geral progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as capacidades físicas e neuromotoras como forma de aprimoramento na Ginástica; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor atividades, através da Ginástica, em que o aluno se depare com situações para explorar e aperfeiçoar as capacidades físicas e neuromotoras, de modo a contribuir com uma ampliação do repertório motor;</p>	<p>Vivencia a Ginástica utilizando as capacidades físicas e neuromotoras como forma de melhoria das mesmas, e elabora novas situações de prática com autonomia, utilizando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • velocidade; • agilidade; • resistência aeróbia; • resistência anaeróbia; • força (inicial e proporcional à faixa etária); • flexibilidade; • equilíbrio; • ritmo; • coordenação motora; • capacidade cardiorrespiratória;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com a Ginástica Artística; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas ressignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor Ginástica Artística</p>	<p>Vivencia a Ginástica Artística progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras de estabilização como forma de aprimoramento na Ginástica Artística; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas ressignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor atividades, através da Ginástica Artística, em que o aluno se depare com situações para explorar e ampliar a aquisição das habilidades de estabilização, de modo a contribuir com uma ampliação do repertório motor;</p>	<p>Vivencia a Ginástica Artística utilizando as habilidades motoras de estabilização como forma de melhoria das mesmas, e elabora novas situações de prática com autonomia, utilizando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rolamentos; • cambalhotas para frente e para trás; • estrela; • avião; • parada de mão; • parada de cabeça; • salto sobre objetos; • caminhar sobre objetos;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Jogo; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor Jogo;</p>	<p>Vivencia o Jogo progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação, fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos Recreativos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor Jogos Recreativos;</p>	<p>Vivencia Jogos Recreativos, de modo a apresentá-los em atendimento com as exigências da manifestação do lazer e fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos de Raciocínio; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas ressignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor Jogos de Raciocínio;</p>	<p>Vivencia Jogos de Raciocínio, de modo a apresentá-los em atendimento com as exigências da própria manifestação de modo a se apropriar e elaborar novas situações de prática com autonomia, em:</p> <ul style="list-style-type: none"> • xadrez; • damas; • trilha; • dominó; • ludo; • gamão.
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos Cooperativos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas ressignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor Jogos Cooperativos;</p>	<p>Vivencia Jogos Cooperativos, de modo a apresenta-los em atendimento com as exigências da própria manifestação de modo a se apropriar e elaborar novas situações de prática com autonomia, em:</p> <ul style="list-style-type: none"> • cooperação; • solidariedade;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos Competitivos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor Jogos Competitivos;</p>	<p>Vivencia Jogos Competitivos, de modo a apresentá-los em atendimento com as exigências da manifestação do competição cordial, fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do fenômeno sociocultural do Esporte; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor Atividades de Esporte</p>	<p>Vivencia o Esporte progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação, fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Pré-desportivo ao Atletismo; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas ressignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor adaptação do Esporte individual Atletismo;</p>	<p>Vivencia o Pré-desportivo ao Atletismo progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação. fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia; envolvendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • salto em distância; • corrida de curta distância; • corrida de média distância; • pelota; • lançamento de disco; • lançamento de dardo.

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Pré-desportivo ao Handebol; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor adaptação do Esporte coletivo Handebol;</p>	<p>Vivencia o Pré-desportivo ao Handebol progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação, fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia; envolvendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • passe; • drible; • arremesso.
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Pré-desportivo ao Futsal; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor adaptação do Esporte coletivo Futsal;</p>	<p>Vivencia o Pré-desportivo ao Futsal progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação, fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Pré-desportivo ao Basquetebol; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor adaptação do Esporte coletivo Basquetebol;</p>	<p>Vivencia o Pré-desportivo ao Basquetebol progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação, fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Pré-desportivo ao Voleibol; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor adaptação do Esporte coletivo Voleibol;</p>	<p>Vivencia o Pré-desportivo ao Voleibol progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação, fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação das Lutas; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor Atividades de Lutas</p>	<p>Vivencia as Lutas progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação, fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p>
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação das Lutas em forma de Jogos de Equilíbrio, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor adaptação de Lutas em forma de Jogos de Equilíbrio;</p>	<p>Vivencia a adaptação das Lutas em forma de Jogos de Equilíbrio progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação, fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação das Lutas em forma de expressões culturais (ainda não vivenciadas pelos alunos no 4º ano), buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor adaptação de Lutas em forma de expressões culturais (ainda não vivenciadas pelos alunos no 4º ano);</p>	<p>Vivencia a adaptação das Lutas em forma de expressões culturais progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação, fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizar outra Luta ainda não vivenciada pelos alunos no 4º ano.
<p>Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação das Lutas em Apresentações de formas individuais, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;</p>	<p>Propor adaptação de Lutas em Apresentações de formas individuais;</p>	<p>Vivencia a adaptação das Lutas em Apresentações de formas individuais progredindo no movimento com complexidade de ações motoras, de modo a apresentá-las em atendimento com as exigências da manifestação, fazendo uso de experiências passadas para melhorar a atual solicitação e elaborar novas situações de prática com autonomia;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber, na Dança, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor Dança;	Na vivência da Dança forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;
Perceber nas Danças de Diferentes Culturas Brasileiras a caracterização desse fenômeno sociocultural em cada sociedade; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que as compõem; compreender as suas aplicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor Danças de Diferentes Culturas Brasileiras;	Na vivência de Danças de diferentes culturas brasileiras, forma a ideia da própria Dança de cada grupo ou região, de acordo com a imagem construída em função da manifestação cultural de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;
Perceber nas Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais a caracterização desse fenômeno sociocultural em cada região do país ou de outro país; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que as compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais;	Na vivência de Danças Folclóricas Brasileiras e Internacionais, forma a ideia da própria Dança e das expressões rítmicas do país, de acordo com a imagem construída em função da manifestação de uma sequência de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Perceber, na Dança e Comunicação, a caracterização dessa finalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;</p>	<p>Propor atividades de Dança com a finalidade de Comunicação;</p>	<p>Na vivência da Dança e Comunicação forma a ideia da própria manifestação relacionando-a as possibilidades de comunicação, expressão e linguagem corporal, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;</p>
<p>Perceber, na Dança e Condicionamento Físico, a caracterização dessa finalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;</p>	<p>Propor atividades de Dança com a finalidade de Condicionamento Físico;</p>	<p>Na vivência da Dança e Condicionamento Físico forma a ideia da própria manifestação relacionando-a as possibilidades de desenvolvimento e manutenção do Condicionamento Físico, em especial das capacidades físicas e neuromotoras, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;</p>
<p>Perceber, na Ginástica, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;</p>	<p>Propor Ginástica;</p>	<p>Na vivência da Ginástica forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/ significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Perceber, na Ginástica Artística, a caracterização desse fenômeno sociocultural; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;</p>	<p>Propor Ginástica Artística;</p>	<p>Na vivência da Ginástica Artística forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações relacionadas as habilidades motoras de estabilização e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;</p>
<p>Perceber, na Ginástica, a solicitação de conceitos referentes às capacidades físicas e neuromotoras; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;</p>	<p>Propor atividades de Ginástica, em que o aluno se depare com solicitações de diversas capacidades físicas e neuromotoras para a sua execução;</p>	<p>Na vivência da Ginástica, forma a ideia sobre os conceitos das diversas capacidades físicas e neuromotoras para o desenvolvimento da mesma, identificando-os durante a realização, em função da imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;</p>
<p>Perceber, na Ginástica Geral, a caracterização desse fenômeno sociocultural; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;</p>	<p>Propor Ginástica Geral;</p>	<p>Na vivência da Ginástica Geral forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber, no Jogo, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor Jogo;	Na vivência do Jogo forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;
Perceber nos Jogos Recreativos, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor Jogos Recreativos;	Na vivência dos Jogos Recreativos, forma a ideia sobre a relação entre os conceitos de Jogo e de Lazer, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;
Perceber nos Jogos de Raciocínio, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor Jogos de Raciocínio;	Na vivência dos Jogos de Raciocínio, forma a ideia sobre essa manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber nos Jogos Cooperativos, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor Jogos Cooperativos;	Na vivência dos Jogos Cooperativos, forma a ideia sobre essa manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;
Perceber nos Jogos Competitivos, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor Jogos Competitivos;	Na vivência dos Jogos Competitivos, forma a ideia sobre essa manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências
Perceber, no Esporte, a caracterização desse fenômeno sociocultural; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor Atividades de Esporte;	Na vivência de Esporte forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber no Pré-desportivo de Atletismo, a caracterização desse fenômeno esportivo na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que o compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor adaptação do Esporte individual Atletismo;	Na vivência do Pré-desportivo de Atletismo, forma a ideia sobre essa manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;
Perceber no Pré-desportivo de Futsal, a caracterização desse fenômeno esportivo na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que o compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor adaptação do Esporte coletivo Futsal;	Na vivência do Pré-desportivo de Futsal, forma a ideia sobre essa manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;
Perceber no Pré-desportivo de Basquetebol, a caracterização desse fenômeno esportivo na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que o compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor adaptação do Esporte coletivo Basquetebol;	Na vivência do Pré-desportivo de Basquetebol, forma a ideia sobre essa manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber no Pré-desportivo de Voleibol, a caracterização desse fenômeno esportivo na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que o compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor adaptação do Esporte coletivo Voleibol;	Na vivência do Pré-desportivo de Voleibol, forma a ideia sobre essa manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;
Perceber no Pré-desportivo de Handebol, a caracterização desse fenômeno esportivo na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que o compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor adaptação do Esporte coletivo Handebol;	Na vivência do Pré-desportivo de Handebol, forma a ideia sobre essa manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;
Perceber, nas Lutas, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor Atividades de Luta;	Na vivência das Lutas forma a ideia da própria manifestação, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
Perceber nas Lutas em forma de Jogos de Equilíbrio, a caracterização desse fenômeno na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor adaptação de Lutas em forma de Jogos de Equilíbrio;	Na vivência dos Jogos de Equilíbrio, forma a ideia sobre a manifestação da Luta, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;
Perceber nas Lutas em forma de expressões culturais (ainda não vivenciadas no 4º ano), a caracterização desse fenômeno na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor adaptação de Lutas em forma de expressão cultural que os alunos ainda não vivenciaram no 4º ano;	Na vivência das expressões culturais das Lutas ainda não vivenciadas pelos alunos no 4º ano, forma a ideia sobre a manifestação das Lutas, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações e de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;
Perceber nas Lutas em forma de Apresentações de Formas Individuais, a caracterização desse fenômeno na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;	Propor adaptação de Lutas como Apresentações de Formas Individuais;	Na vivência das Apresentações de Formas Individuais, forma a ideia sobre a manifestação das Lutas, sem a interação entre pares, de acordo com a imagem construída, com base num conjunto de ações, de sentidos/significados promovidos e entendidos ao longo das experiências;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente, da Dança, do Jogo, da Ginástica, do Esporte e das Lutas; buscando atender com atenção as orientações acerca de como se comportar; esforçar-se para empregá-las na prática; valorizar essas atitudes em razão do reconhecimento que atribui às mesmas; e mostrá-las, habitualmente, na prática, adequando-as nas diversas inserções da cultura de movimento;</p>	<p>Propor atividades da cultura de movimento que requeiram do aluno a ação voluntária para se-movimentar e participar da prática;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar estratégias de organização da tarefa, explorando a característica do aluno atuar coletivamente nessa faixa etária, e refletir sobre seu comportamento individual durante a atividade; <p>Propor situações durante o desenvolvimento da atividade que suscitem momentos destinados à conversa e a troca de ideias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entre aluno e o professor; • Entre o aluno e o coletivo da sala; 	<p>Demonstra predisposição para cumprir as solicitações de posicionar-se de forma a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentar os movimentos, a tarefa e as propostas de trabalho; • Aceitar o seu desempenho, independente do resultado em função de suas facilidades e dificuldades, integrando-se à tarefa; • Emitir a opinião, ao professor, sobre o comportamento solicitado na atividade e sua importância para a execução; • Emitir a opinião sobre a sensação de prazer ou a ausência da mesma na participação da atividade (a si mesmo e ao professor); • Buscar realizar a atividade de acordo com o comportamento esperado para seu funcionamento de forma ética e harmoniosa; • Apresentar o comportamento adequado para o funcionamento da atividade de forma ética e harmoniosa, de modo natural como atitude consciente em várias situações motoras;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares e grupos durante a Dança, o Jogo, a Ginástica, o Esporte e as Lutas; buscando atender com atenção as orientações de como se comportar com os colegas; esforçar-se para empregá-las na prática; e valorizar essas atitudes em razão do reconhecimento que atribui às mesmas; e mostrá-las na prática com adequação nas diversas inserções da cultura de movimento;</p>	<p>Propor atividades da cultura de movimento que requeiram do aluno atitudes para a ação conjunta e segura com o coletivo para se-movimentar e participar da prática;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar estratégias de organização da tarefa, explorando a característica do aluno atuar nessa faixa etária, em ação coletiva em sua sala de aula; <p>Propor situações durante o desenvolvimento da atividade que suscitem momentos destinados à conversa e a troca de ideias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entre os alunos; • Entre aluno e o professor; • Entre o coletivo e o professor; 	<p>Demonstra predisposição para adotar com atenção, esforço e valorização as solicitações de modo a colocá-las em ação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permitir a vez aos colegas para experimentarem e alterarem os movimentos; • Ajudar os colegas, incentivando-os a experimentarem e tentarem repetir os movimentos em situações conhecidas, com pouca experiência e ainda não conhecidas; • Ajudar os colegas, cooperando para auxiliá-los em situações que requeiram apoio, troca e parceria; • Unir-se em formações diversas dentro do coletivo da sala para participar e transformar a atividade; • Permitir aos colegas expressarem suas opiniões durante a atividade para alcançar os objetivos com o consenso de ideias no coletivo; • Emitir a opinião sobre o problema levantado, aos colegas, antes e durante para atividade, com esforço para a interlocução e planejamento prévio e ao longo da situação; • Solidarizar-se com os colegas, respeitando suas atuações na busca do resultado, integrando-se com colegas que apresentam facilidades e dificuldades, auxiliando-os na aprendizagem; • Conversar com os colegas permitindo a troca de opiniões sobre determinada ação para melhoria comportamental na atividade (atitude de diálogo sobre assunto pertinente à aprendizagem e à valorização de atitudes coletivas para atingir o comportamento esperado);

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Seguir a recomendação do professor para participar da Dança, do Jogo, da Ginástica, do Esporte e das Lutas; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa consigo mesmo e com o outro; esforçar-se para empregá-la na prática com relação às possibilidades de interação corporal e motora; valorizá-la em razão do reconhecimento que atribui à mesma; e mostrá-la ao longo da execução da atividade;</p>	<p>Propor atividades da cultura de movimento em que o aluno se depare com a necessidade de respeitar suas condições corporais e a dos colegas, em diversas formações grupais e durante ações coletivas, para se-movimentar e participar da prática;</p> <p>Explorar atividades que requeiram o conhecimento do corpo, a noção espacial, a noção temporal e esforço para seu desenvolvimento;</p> <p>Proporcionar situações, durante o desenvolvimento da atividade, que permitam ao aluno expressar e manifestar suas reações diante das facilidades e dificuldades, do seu próprio desempenho e do grupo e do coletivo, sempre conservando uma ação respeitosa consigo mesmo e com os colegas, bem como, procurando alternativas para superar as limitações;</p>	<p>Demonstra aceitação de si mesmo e dos colegas, reconhecendo a importância dessa atitude para continuar participando da atividade coletiva, conforme:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Limites corporais: presença ou falta de esquema corporal (formação da imagem corporal), noção espacial, noção temporal e esforço; • Grau de repertório motor: com aquilo que sabe fazer ou não sabe fazer, mas procura aprender e melhorar (aprendido ou ainda não aprendido); • Nível de desenvolvimento das capacidades físicas e neuromotoras (de acordo com a requisição da tarefa); • Desempenho: dá importância ao resultado; dá importância à necessidade da nova tentativa; • Erro: desiste com ou sem irritação; não percebe; evita tentar por medo de exposição; • Acerto: se empolga para continuar; fica ansioso; apresenta medo e pouca segurança para nova repetição ou fica apático; • Gênero: aceita a participação de todos os colegas, independente do sexo; • Interesse em aprender: procura mantê-lo ou não; • Classe Social: interage com colegas indistintamente de valores ligados à classe social e objetos financeiros; • Biotipo: interage com todos os colegas de forma harmônica; • Postura: interage com os colegas, incentivando atitudes construtivas para a aprendizagem coletiva;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Seguir a recomendação do professor para participar da Dança, do Jogo, da Ginástica, do Esporte e das Lutas; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa; esforçar-se para competir como elemento cultural da disputa; valorizar essa atitude em razão do reconhecimento que atribui à mesma para a manutenção da competição; e mostrá-la durante a execução;</p>	<p>Proporcionar atividades que envolvam a disputa entre grupos, de modo que os alunos se deparem com situações para agirem em conformidade com os valores atribuídos e apresentando-os durante a competição como elemento cultural que requer a participação e a colaboração do outro para existir;</p>	<p>Demonstra aceitação ou rejeição da competição que requer a apresentação de ações de cooperação e preservação da disputa como atitude de convivência e ética frente ao coletivo em:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Da colaboração do outro para ocorrer à competição; • Da cooperação como requisito para a participação; • Da aceitação do ganhar e do perder como elementos constitutivos para o funcionamento da competição; • Da ética e do fair play para participar da atividade;
<p>Seguir a recomendação do professor para participar da Dança, do Jogo, da Ginástica, do Esporte e das Lutas; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa; esforçar-se para participar da cultura de movimento; valorizar essa atitude em razão do reconhecimento que atribui à mesma para a transformação e transmissão desse patrimônio sociocultural; e mostrá-la nas experiências da cultura de movimento;</p>	<p>Proporcionar diversas atividades das categorias da cultura de movimento, adaptadas às características da faixa etária, de modo que os alunos possam apreciá-las, valorizá-las e se-movimentarem de acordo com a importância da aprendizagem das mesmas como mecanismo de apropriação cultural;</p>	<p>Demonstra reconhecimento da necessidade de atuar com o funcionamento, criação e transmissão de atividades motoras, de modo a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obedecer às regras; • Criar regras; • Adaptar as regras em conformidade com as limitações do ambiente; • Transformar as experiências motoras em novas práticas de atividades físicas;

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS / ATIVIDADE	OBSERVAR SE O ALUNO...
<p>Seguir a recomendação do professor para participar da Dança, do Jogo, da Ginástica, do Esporte e das Lutas; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa; esforçar-se para participar da cultura de movimento; valorizar essa atitude em razão do reconhecimento que atribui à mesma para a transformação e transmissão desse patrimônio sociocultural; e mostrá-la em forma de interesse pela aprendizagem nas aulas de Educação Física Escolar;</p>	<p>Proporcionar o funcionamento metodológico (prática, problematização e sistematização) das aulas de EFE, de modo a favorecer ao aluno compreender a relevância do mesmo para a aquisição de conhecimento;</p>	<p>Demonstra a predisposição para participar e construir o conhecimento, em todos os momentos das aulas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prática: envolvendo-se com o fazer e todas as suas implicações; • Problematização: opinando, levantando ideias sobre o fazer, deduzindo hipóteses de suas experiências em se-movimentar, relacionando-as com as informações tratadas pelo professor; • Sistematização: buscando apontar em diversas formas de registros o saber aprendido e construído nas aulas;

9 – Referências Bibliográficas:

- BETTI, M. et al. *Por uma didática da possibilidade*. **Revista brasileira de ciências do esporte**, Campinas, v.28, n.2, 2007. p.39-53.
- BETTI, M. ZULIANI, L.R. *Educação física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas*. **Revista Mackenzie de educação física e esporte**, São Paulo, v.1, n.1, 2002, p.73-81.
- BRASIL. Ministério da Educação e da Cultura. **Política nacional de educação especial na perspectiva da educação inclusiva**. Brasília: MEC/SEESP, 2008.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: 1º e 2º ciclos do Ensino Fundamental: Educação Física**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEE, 1998.
- BRASIL. **Lei Federal de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394** de 20 de dezembro de 1996.
- DAOLIO, J. **Da cultura do corpo**. Campinas: Papyrus, 1995.
- FERNANDES, C.O. *Currículo e Avaliação*. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação à Distância. ARROYO, M.G. (Org.). **Salto para o futuro: Indagações sobre o currículo**. Brasília: MEC/SED, p. 30-42, set. 2007.
- FERNANDES, C.O.; FREITAS, L.C. *Currículo e Avaliação*. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria da Educação Básica. **Indagações sobre o currículo**. Brasília: MEC/SEB, p.17-44, 2007.
- GOMES-DA-SILVA, E. **Educação (física) infantil: a experiência do se-movimentar**. Ijuí: Editora Ijuí, 2010.
- KUNZ, E. *Pedagogia do esporte, do movimento ou da educação física?* In: KUNZ, E.; TREBELS, A.H. **Educação física crítico-emancipatória**. Ijuí: Editora Ijuí, 2006, p.11-22.
- KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Editora Ijuí, 1994.
- SACRISTÁN, J.G. **O currículo: uma reflexão sob a prática**. 3ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- SÃO PAULO (ESTADO) Secretaria da Educação. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. **Escola de Tempo Integral: Oficinas curriculares de atividades esportivas e motoras**. São Paulo: SEE, 2007.
- SÃO PAULO (ESTADO) Secretaria da Educação. **Ler e escrever: guia de planejamento e orientações didáticas: professor 1º /5º anos**. 4 ed. São Paulo: SEE, 2012.
- SÃO PAULO (ESTADO). Secretaria da Educação. **Currículo do Estado de São Paulo: Linguagens, códigos e suas tecnologias**. São Paulo: SEE, 2010.

SILVEIRA, S.R. **Aquisição de habilidades motoras na EFE**: um estudo das dicas de aprendizagem como conteúdo de ensino. São Paulo: EEFUEUSP, 2010. Tese de Doutorado.

PROJETOS

COMO É BOM BRINCAR

VERSÃO PRELIMINAR

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
Herman Jacobus Cornelis Voorwald
Secretário da Educação

João Cardoso Palma Filho
Secretário Adjunto da Educação

Fernando Padula
Chefia de Gabinete

COORDENADORIA DE GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA
Maria Elizabete da Costa
Coordenadora

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR E GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA
João Freitas da Silva
Diretor

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL DOS ANOS FINAIS E MÉDIO (CEFAF)
Valéria Tarantello Georgel
Diretora

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS (CEFAI)
Sonia Gouveia Jorge
Diretora

EQUIPE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Marcelo Ortega Amorim, Maria Elisa Kobs Zacarias, Mirna Léia Violin Brandt,
Rosângela Aparecida de Paiva, Sérgio Roberto Silveira

ORGANIZAÇÃO E COORDENAÇÃO GERAL DA EQUIPE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA – CGEB
Sérgio Roberto Silveira

AUTORIA

Sérgio Roberto Silveira (SEE/CGEB); Marcelo Ortega Amorim (SEE/CGEB)
Adolfo Primon Neto (DE Santo André); Antônio Domingos Ferreira (DE Leste 2);
Antonio Marques Junior (DE Norte 2); Carlos Alberto de Oliveira Ferreira (DE
Diadema) ; Denise Mandre Cruz (DE Caieras); Diego Diaz Sanchez (DE
Guarulhos Norte); Edneia Aparecida Ballista Silva (DE Mauá); Eliana Corazza
(DE Bragança Paulista); Fernando Mansano Cruz (DE Leste 3); Isabel Bonadio
(DE Carapicuíba); João Carlos Sant'ana de Jesus (DE Guarulhos Sul); Luiz
Fernando Vagliengo (DE Norte 1); Maria de Lourdes de Jesus Silva (DE
Suzano); Maria Helena Blotta Vómero (DE Mogi Mirim); Misael Santos Ferreira
(DE Itapeverica da Serra); Priscila Alves da Silva (DE Osasco); Rose Ribeiro

Barbosa (DE Itaquaquecetuba); Sandra Aparecida De Azevedo (DE Leste 5); Sandra Regina Valadão (DE Taboão da Serra); Waldemar Farina (DE Leste 4): **PCNP - Grupo Referência de Educação Física.**

Alexander Raimundo Lopes (DE Leste 5 - E. E. Profª Luiza Mendes Correia De Souza); Cristiane Acacio De Souza Farias (DE Leste 5 - E. E. Dr. Benedito Estevan Dos Santos); Marilda Gonçalves Ferreira (DE Santo André - E. E. Joaquim Fonseca Saraiva); Silvana Ribeiro De Souza (DE Santo André - E. E. Papa João XXIII): **Professores de Educação Física.**

Arte Gráfica

Marcelo Ortega Amorim

COMO É BOM BRINCAR

Introdução

Como é bom brincar! A brincadeira traz experiências inesquecíveis, auxilia os participantes na compreensão das relações humanas, desenvolve a criatividade e traz a sensação de prazer. Ao se perguntar, qual era sua brincadeira preferida na infância, em instantes, sente-se relaxar os músculos do rosto e vem à memória a brincadeira que lhe proporcionou muito prazer e aprendizagem. Através da brincadeira a criança amplia seu repertório motor e cognitivo, consegue naturalmente brincar nas mais diversas situações com objetos, sozinhas ou com alguém.

O ambiente escolar estimula as brincadeiras. Ao encontrar esse espaço físico maior ela é desafiada a explorá-lo e conhecê-lo, iniciando o desejo de brincar. Mas como organizar esses espaços? Quais brincadeiras podem ser realizadas? Será que as crianças sem a supervisão e acompanhamento dos adultos, conseguem se organizar?

Observação importante: Esse projeto será desenvolvido pelo professor de Educação Física, porém só terá êxito se toda a comunidade escolar estiver participando. A Equipe gestora participará observando e decidindo os espaços para alocar os jogos e brincadeiras, envolverá os demais funcionários. Os agentes de organização escolar poderão ser os responsáveis para armazenar os jogos e objetos em armários ou local de fácil acesso. Os funcionários da limpeza poderão auxiliar, recolhendo peças perdidas e guardando-as. Os professores polivalentes serão os parceiros para auxiliarem os alunos na organização.

Justificativa

Dentro do ambiente escolar, o pátio e os espaços físicos ociosos se tornam um convite à criança para conhecer, explorar e se apropriar, porém esses espaços precisam ser utilizados de forma adequada, evitando acidentes, tumultos e confusões.

Durante esses momentos em que a criança está dentro da escola, vivencia situações informais, como a espera para adentrar na sala de aula, o intervalo (recreio), a espera dos pais e ou do transporte escolar para retorno. A criança utiliza dos jogos e das

brincadeiras do seu repertório promovendo tomada de decisões, criando seus valores de convivência e de responsabilidade.

Uma possível transformação na ocupação desses momentos poderá proporcionar de forma construtiva as relações humanas fundamentadas pelo respeito às regras dos jogos e das brincadeiras.

Sugerimos o desenvolvimento do projeto *COMO É BOM BRINCAR* para que as crianças conquistem a autonomia, proporcionando momentos mais prazerosos e seguros dentro da escola.

Esse projeto poderá ser realizado em qualquer bimestre, para isso é fundamental que o professor reconheça esses momentos e os espaços físicos da escola, determinando previamente junto à gestão quais os melhores espaços para cada jogo e ou brincadeira.

Objetivo Geral

- Proporcionar aos alunos um local agradável de aprendizagem, onde utilizarão as brincadeiras e os jogos não só como meio para a socialização, recreação e lazer, mas também para a conquista da autonomia.

Objetivos Específicos:

- Oferecer oportunidades de aprendizagens cognitivas e motoras por meio de jogos e brincadeiras.
- Utilizar as regras, respeitar os colegas e usar os espaços de forma adequada.

Orientações do Projeto/Ano

1º Ano

Expectativa de Aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com a “amarelinha”,
- Seguir, minimamente, a recomendação do professor para participar, individualmente da “amarelinha”.

Conteúdos Trabalhados:

- Brincadeiras Populares.

Materiais: giz, papel sulfite, cartolina, pincéis, régua, tinta para piso, rolos para pintura.

Duração Mínima: 8 aulas

Descrição das Fases do Projeto:**Fase 1**Levantamento de conhecimentos prévios

Levantar junto aos alunos informações sobre a brincadeira de “Amarelinha”, ou de alguma outra brincadeira escolhida pelo grupo que seja adequada à faixa etária, possível e viável de realizar nos espaços da escola;

Sugere-se uma pesquisa para ser preenchida pelo responsável do aluno, em relação à brincadeira de “Amarelinha”:

Pesquisa - “Amarelinha” – 1º ano -		
Solicitar para que um dos responsáveis responda.	Sim	Não
Você conhece a brincadeira de “Amarelinha”?		
Você gostava de brincar de “Amarelinha”?		
Você brincava de “Amarelinha” em casa?		
Você brincava de “Amarelinha” na escola?		
Você pode desenhar uma “Amarelinha” neste espaço?		

Fase 2

Construir um gráfico de barras para socializar e refletir os resultados da pesquisa com os alunos.

Fase 3

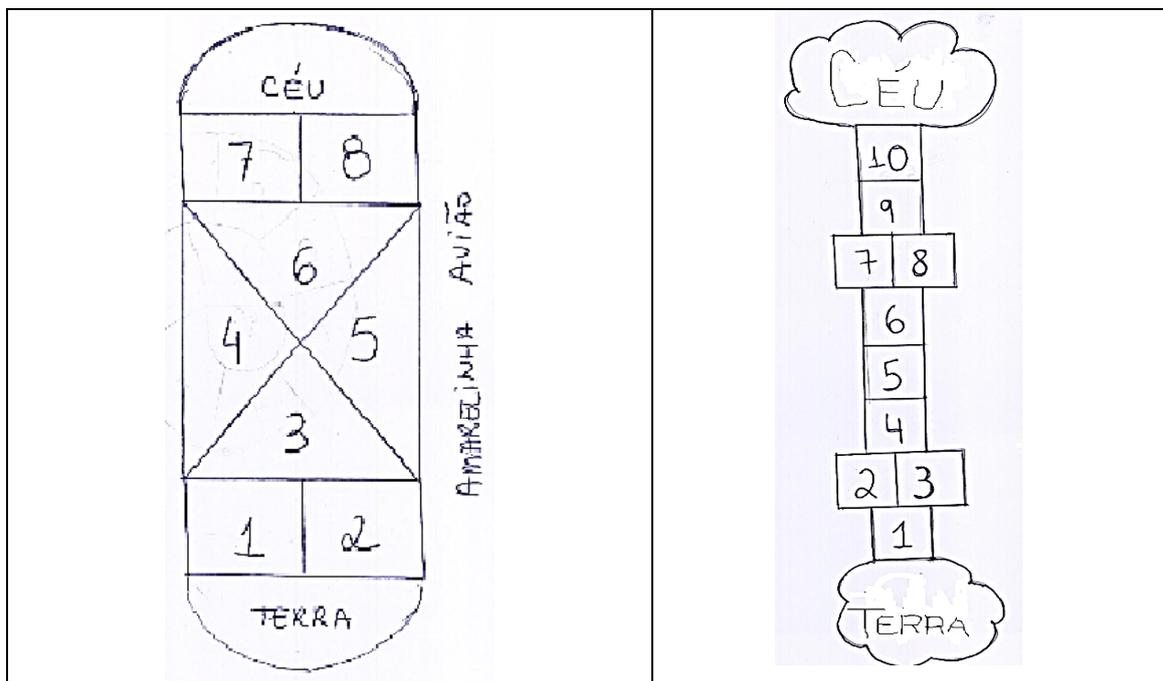
O professor deverá organizar previamente junto à gestão escolar um espaço adequado para desenhar as “Amarelinhas”. Primeiramente os alunos poderão desenhar com material que apague facilmente e posteriormente serem desenhadas as “Amarelinhas” permanentes;

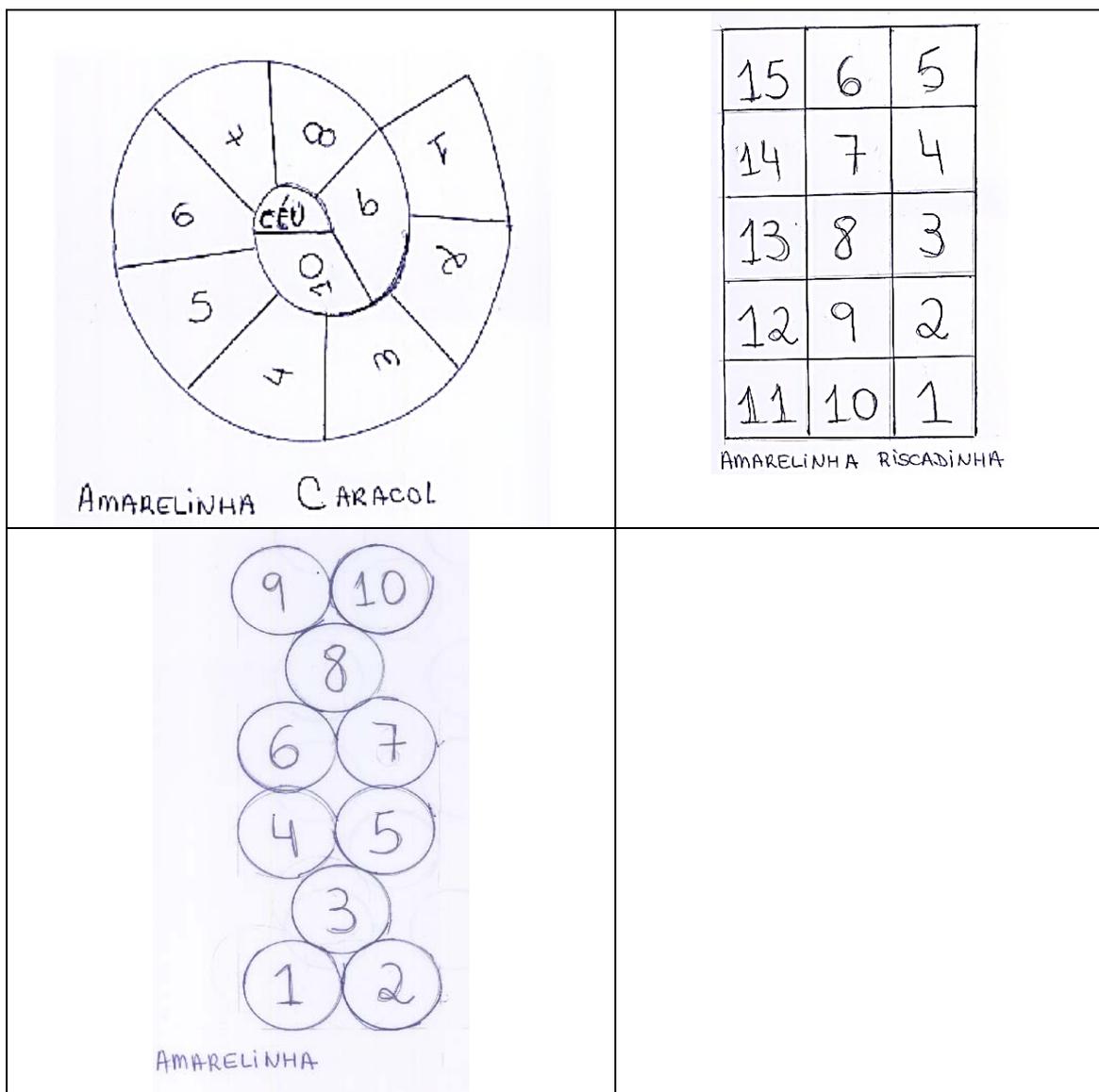
Fase 4

Desenvolver a brincadeira de “Amarelinha” durante as aulas de Educação Física, respeitando a potencialidade da faixa etária. Sugerimos o link para iniciar:

- <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/brincadeira-amarelinha-613206.shtml> (Último acesso em 12 de junho de 2013).
- <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=9702> (último acesso em 12 de junho de 2013).
- http://www.ciencia.iao.usp.br/dados/rec/_aamarelinhamariaacardill.arquivo.pdf (último acesso em 12 de junho de 2013).

Explorar a brincadeira de amarelinha nas suas diversas formas.





Fase 5

O professor poderá disponibilizar os objetos da brincadeira “Amarelinha” para que os alunos tenham autonomia durante os períodos livres e de intervalo;

Produto Parcial

O aluno deverá brincar por conta própria, demonstrando entendimento da brincadeira.

Avaliação:

- A avaliação deverá ser contínua, registrando as respostas que não estejam relacionadas com o contexto da brincadeira “Amarelinha” para acompanhamento;
- Observar a participação individual;

- Intervir quando necessário durante as aulas.

2º ano:

Expectativa de aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Brincadeira Popular através de “Pular Corda” e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade.
- Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente, de “Pular Corda” e atender, com o mínimo de atenção, as orientações acerca de como se comportar.
- Perceber, no “Pular Corda”, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações.

Conteúdos Trabalhados:

- Brincadeiras Populares.

Materiais: cordas de diversos tamanhos;

Duração Mínima: 8 aulas

Descrição das Fases do Projeto:

Fase 1

Levantamento de conhecimentos prévios

Levantar junto aos alunos informações sobre a brincadeira de “pular corda”, ou de alguma outra brincadeira escolhida pelo grupo que seja adequada à faixa etária, que seja possível e viável de realizar nos espaços da escola.

Sugere-se uma pesquisa para ser preenchida pelo responsável do aluno, em relação à brincadeira de “pular corda”:

Pesquisa - “pular corda” – 2º ano -		
Solicitar para que um dos responsáveis responda.	Sim	Não
Você conhece brincadeiras de “pular corda”?		

Você gostava de “pular corda”?		
Você brincava de “pular corda” em casa?		
Você brincava de “pular corda” na escola?		
Você sabe cantigas para “pular corda”?		
Você pode escrever uma cantiga de “pular corda” neste espaço?		

Fase 2

Construir um gráfico de barras para socializar e refletir os resultados da pesquisa com os alunos.

Fase 3

O professor deverá organizar previamente junto à gestão escolar um espaço adequado para “pular corda”.

Vivenciar as brincadeiras de “pular corda” selecionando na planilha de pesquisa as cantigas mais conhecidas e proporcionando de maneira gradativa as dificuldades;

Sugestão de Cantigas:

- Salada saladinha
bem temperadinha
com sal pimenta
fogo fogueiro
ai você bate bem forte a corda

- Um homem estranho bateu na minha porta
e eu abri
Senhoras e senhores ponham a mão no chão
Senhoras e senhores pulem de um pé só
Senhoras e senhores deem uma rodadinha
Senhoras e senhores deem uma pirueta
E vá pro olho da rua...

- Com quem, com quem será
que (nome da Criança) vai se casar?
Loiro, moreno, careca, cabeludo,
rei, peão, polícia, capitão!
- Mariana conta um,
Mariana conta um,
É um, é Ana,
Viva Mariana, viva Mariana.
Mariana conta dois,
Mariana conta dois,
É um, é dois, é Ana,
Viva Mariana, viva Mariana.
Mariana conta três,
Mariana conta três,
É um, é dois, é três, é Ana,
Viva Mariana, viva Mariana.
Mariana conta quatro...
- Subi na Roseira
Ai, ai...
Que você tem?
Saudades.
De quem?
Do cravo, da rosa , da malva cheirosa.
Da flor da laranjeira, da flor da mexiriqueira.
1, 2 e 3
Sai quem recitou e entra outra criança

Fase 4

Desenvolver a brincadeira de “pular corda” durante as aulas de Educação Física, respeitando a potencialidade da faixa etária. Sugerimos o link para iniciar:

- <http://revistaescola.abril.com.br/creche-pre-escola/brincadeiras-regionais-nordeste-pular-corda-700313.shtml> (último acesso em 12 de junho de 2013)
- <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=5554> (último acesso em 13 de junho de 2013).

Fase 5

O professor poderá disponibilizar as cordas para a brincadeira “pular corda” para que os alunos tenham autonomia durante os períodos livres e de intervalo.

Produto Parcial:

O aluno deverá brincar por conta própria, demonstrando entendimento da brincadeira e respeitar as regras da brincadeira “pular corda”.

Avaliação:

- A avaliação deverá ser contínua, registrando as respostas que não estejam relacionadas com o contexto da brincadeira de “pular corda” para acompanhamento;
- Observar a participação individual;
- Intervir quando necessário durante as aulas;

3º ano

Expectativa de aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Jogo através do “Bolichão”; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar as ações na prática.
- Perceber, no “Bolichão”, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem.
- Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente, do “Bolichão”; buscando atender com atenção as orientações acerca de como se comportar; e esforçar-se para empregá-las na prática.

Conteúdos Trabalhados:

- Jogo com Bola e outros implementos.

Materiais:

Garrafas pets, papel adesivo, fitas coloridas para decoração, bolas de meia com jornal, fitas ou tinta para piso para demarcação, pincel.

Duração Mínima: 8 aulas

Descrição das Fases do Projeto:**Fase 1**Levantamento de conhecimentos prévios

Levantar junto aos alunos informações sobre a brincadeira de “bolichão”, como exemplo ou outra brincadeira escolhida pelo que seja adequada à faixa etária, que seja possível e viável de realizar nos espaços da escola;

Sugere-se uma pesquisa para ser preenchida pelo aluno em relação à brincadeira de “bolichão”:

Pesquisa - “bolichão” – 3º ano -		
Solicitar para que o aluno responda.	Sim	Não
Você conhece a brincadeira de “bolichão”?		
Você já brincou de “bolichão” em casa?		
Você já brincou de “bolichão” na escola?		
Você pode desenhar uma brincadeira de “bolichão” neste espaço?		

Fase 2

Construir um gráfico de barras para socializar e refletir com os alunos, apresentando a importância da brincadeira de “bolichão”.

O professor deverá organizar previamente junto à gestão escolar um espaço adequado para a brincadeira de “bolichão”.

Fase 3

Importante verificar o número de crianças para organizar o material e a quantidade para cada “bolichão”.

Confeccionar junto com as crianças os pinos e as bolas para o “bolichão”, para isso deverá solicitar com antecedência as meias, jornais e garrafas pets, elas precisarão de um pequeno peso que poderá ser areia ou terra. Cada grupo precisará de dez garrafas e poderão decorar as garrafas de acordo com o material disponível, e também confeccionar as bolinhas de meia.

Fase 4

Vivenciar a brincadeira de “bolichão”, explicando e proporcionando a participação e a compreensão do jogo, definir a posição dos pinos e a distância para ser feito o lançamento da bola.

Desenvolver a brincadeira de “bolichão” durante as aulas de educação física, respeitando a potencialidade da faixa etária, criando regras para dinamizar o jogo, como por exemplo, quem lançou organizará os pinos para a próxima criança, por isso é importante ter a demarcação no piso.



Sugerimos os seguintes links:

- <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/como-criar-jogos-alvo-pre-escola-594446.shtml> (último acesso em 12 de junho de 2013).
- <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/boliche/historia-do-boliche.php> (último acesso em 12 de junho de 2013).

- <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=5607> (último acesso 13 de junho de 2013).

Fase 5

O professor indicará a importância da brincadeira “bolichão” para que os alunos tenham autonomia durante os períodos livres e de intervalo.

Produto Parcial: O aluno deverá brincar por conta própria, demonstrando entendimento da brincadeira, respeitando as regras, cooperando com os colegas, opinando e sugerindo as modificações para a construção do jogo “bolichão”.

Avaliação:

- A avaliação deverá ser contínua, registrando as respostas que não estejam relacionadas com o contexto da brincadeira de “bolichão” para acompanhamento;
- Observar a participação individual;
- Intervir quando necessário durante as aulas.

4º Ano:

Expectativa de aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação da “Queimada”; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos para melhorar a ação.
- Perceber, na “Queimada”, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática.
- Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente, da “Queimada”; buscando atender com atenção as orientações acerca de como se comportar; esforçar-se para empregá-las na prática; e valorizar essas atitudes em razão do reconhecimento que atribui às mesmas.

Conteúdos Trabalhados:

- Jogos com Bolas e outros implementos.

Materiais:

Fitas adesivas, tintas para piso ou outro material para demarcar o espaço, pincéis, bola de borracha leve.

Duração Mínima: 8 aulas

Descrição das Fases do Projeto:

Fase 1

Levantamento de conhecimentos prévios

Levantar junto aos alunos informações sobre a brincadeira de “queimada”, como exemplo ou outra brincadeira escolhida pelo grupo, que seja adequada à faixa etária, possível e viável de realizar nos espaços da escola;

Sugere-se uma pesquisa para ser preenchida pelo aluno em relação à brincadeira de “queimada”:

Pesquisa - “queimada” – 4º ano -		
Solicitar para que o aluno responda.	Sim	Não
Você conhece a brincadeira de “queimada”?		
Você já brincou de “queimada” em casa?		
Você já brincou de “queimada” na escola?		
<p>Você pode desenhar uma brincadeira de “queimada” neste espaço?</p>		

Fase 2

Construir um gráfico de barras para socializar e refletir com os alunos, apresentando a importância da brincadeira de “queimada”.

Fase 3

O professor deverá organizar previamente junto à gestão escolar um espaço adequado para a brincadeira de “queimada”.

Vivenciar a brincadeira de “queimada”, explicando e proporcionando de maneira gradativa a importância da cooperação;

Fase 4

Desenvolver a brincadeira de “queimada” durante as aulas de Educação Física, respeitando a potencialidade da faixa etária. Sugerimos o link para iniciar:

- <http://www.brasilecola.com/educacao-fisica/jogo-queimada.htm> (Último acesso em 12 de junho de 2013).
- Livro: Ler e Escrever – Livro de Textos do Aluno, pág. 172.
- <http://www.brasilecola.com/educacao-fisica/jogo-queimada.htm> (Último acesso em 12 de junho de 2013).
- <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=5554> (último acesso 12 de junho de 2013).
- Livro: Ler e Escrever – Livro de Textos do Aluno, pág. 172.

Variações:

1 – Queimada com mais bolas: acrescentar mais uma ou duas bolas, dependendo do desenvolvimento da turma;

2 – Queimada com três espaços de “cemitério”, utilizando as laterais;

3 – Queimada com obstáculos: colocar garrafas pets espalhadas dentro dos campos para aumentar o grau de complexidade, além de ser queimada pela bola ao se movimentar a criança derrubar alguma garrafa estará queimada;

4- Queimada Rei, a equipe escolhe um participante para ser o Rei sem o adversário perceber quem é, quando o escolhido for queimado termina o jogo;

5- Queimada Cooperativa: utilizando a mesma organização e variações, porém depois de queimada a criança terá a oportunidade de voltar para o seu campo, quando conseguir queimar alguém, ou ainda voltar para o campo adversário.

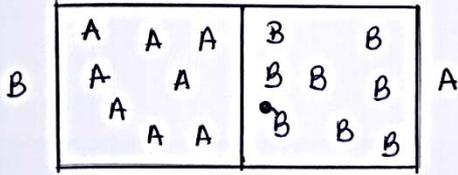
6 - Queimada de dentro para fora: somente um participante de cada equipe permanece dentro do espaço, essa criança quem poderá queimar, as demais deverão ficar fora das linhas laterais e finais para serem queimadas, quando queimadas deverão entrar. Sugerimos que após serem “queimadas” utilizem as regras da queimada cooperativa, desta maneira permanecerá a motivação.

7- Queimada individual: como espaço utilizarão os dois campos como um, a criança que estiver com a bola permanecerá parada e tentará queimar alguém, caso consiga, a

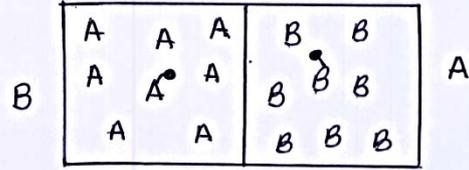
criança queimada escolherá uma linha lateral ou final pra ficar, quando conseguir queimar ela voltará para dentro das linhas.

8- Queimada em duplas: a mesma organização da queimada individual, porém a criança da dupla que não estiver com a bola poderá se movimentar livremente para receber a bola de seu companheiro, quando uma da dupla for queimada automaticamente a dupla sairá para as linhas laterais ou finais.

EQUIPE: A - B
 BOLA: ●

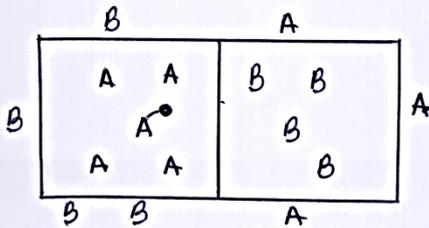


QUEIMADA TRADICIONAL

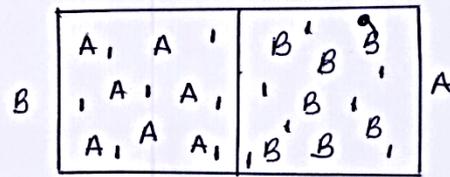


QUEIMADA com 2 ou + BOLAS

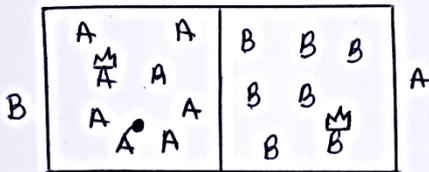
OBSTACULOS: |



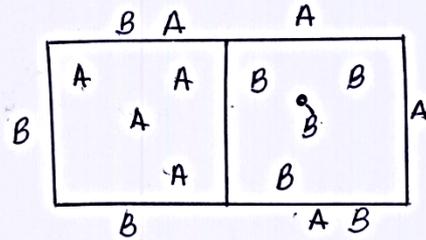
QUEIMADA c/ 3 ESPACOS CEMITÉRIO



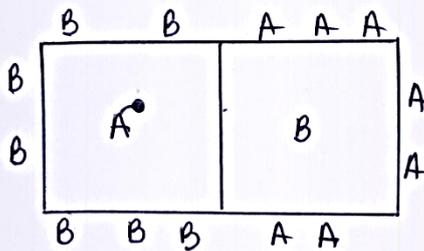
QUEIMADA c/ OBSTÁCULOS



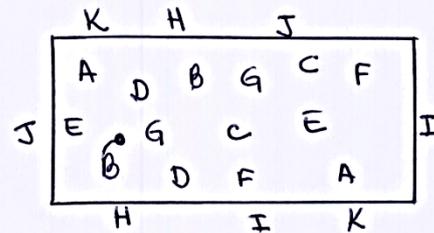
QUEIMADA "REI"



QUEIMADA COOPERATIVA



QUEIMADA DE DENTRO p/ FORA



QUEIMADA INDIVIDUAL / DUPLAS

Fase 5

O professor indicará a importância da brincadeira "queimada" para que os alunos tenham autonomia durante os períodos livres e de intervalo.

Produto Parcial: O aluno deverá brincar por conta própria, demonstrando entendimento da brincadeira, respeitando as regras e cooperando com os colegas.

Avaliação:

- A avaliação deverá ser contínua, registrando as respostas que não estejam relacionadas com o contexto da brincadeira de “queimada” para acompanhamento;
- Observar a participação individual;

Intervir quando necessário durante as aulas;

5º ano

Expectativa de aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos de Raciocínio; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento.
- Perceber nos Jogos de Raciocínio, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades.
- Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente, do Jogo; buscando atender com atenção as orientações acerca de como se comportar; esforçar-se para empregá-las na prática; valorizar essas atitudes em razão do reconhecimento que atribui às mesmas; e mostrá-las, habitualmente, na prática, adequando-as nas diversas inserções da cultura de movimento.

Conteúdos Trabalhados:

- Jogos de Raciocínio.

Materiais: papelão, cartolinas, tampas de garrafas pets, canetão colorido, colas, tintas para papel, pincéis.

Duração Mínima: 8 aulas.

Descrição das Fases do Projeto:

Fase 1

Levantamento de conhecimentos prévios

Levantar junto aos alunos informações sobre “jogos de tabuleiro”, como exemplo ou brincadeira escolhida pelo grupo que seja adequada à faixa etária, possível e viável de realizar nos espaços da escola;

Sugere-se uma pesquisa para ser preenchida pelo aluno, iniciando uma relação de “jogos de tabuleiro”:

Pesquisa - “jogos de tabuleiro” – 5º ano		
Solicitar para que o aluno responda.	Sim	Não
Você conhece o jogo de damas?		
Você conhece o jogo de xadrez?		
Você conhece o jogo de trilha?		
Desenhe um tabuleiro de seu jogo preferido:		

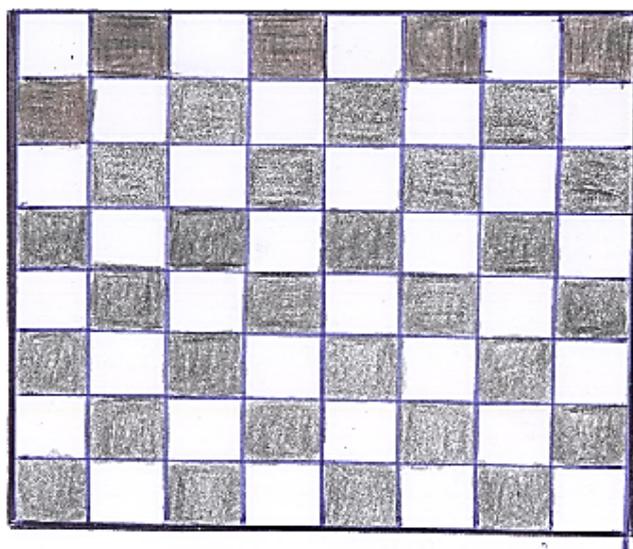
Fase 2

Construir um gráfico de barras para socializar e refletir com os alunos, apresentando o jogo preferido da turma.

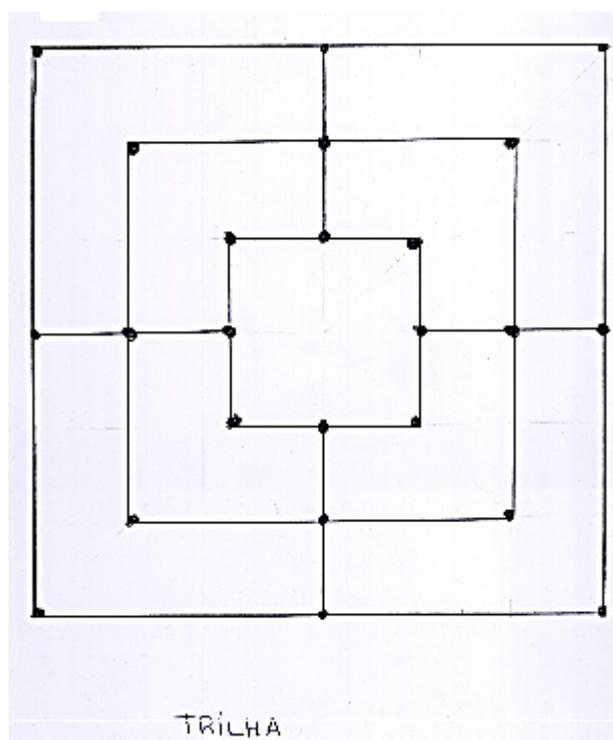
O professor deverá organizar previamente, junto a gestão escolar um espaço adequado para os jogos de tabuleiro.

Fase 3

Confeccionar com os alunos diversos jogos de tabuleiro. Colar as regras ao lado do tabuleiro.



TABULEIRO



TRILHA

Fase 4

Proporcionar aos alunos a oportunidade de praticar os jogos de tabuleiro durante as aulas de Educação Física, respeitando a potencialidade da faixa etária. Sugerimos o blog para iniciar:

[Damas, Xadrez e Trilha](#)

- <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=5605> (Último acesso em 13 de junho de 2013);
- <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=21144> (último acesso em 13 de junho de 2013).
- <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=26785> (último acesso em 13 de junho de 2013)

Fase 5

O professor deverá falar sobre a importância dos jogos de tabuleiro e como organizarão os mesmos para que os alunos tenham autonomia durante os períodos livres e de intervalo.

Produto Parcial: O aluno deverá brincar por conta própria, demonstrando entendimento dos jogos, respeitando as regras, cooperando com os colegas, opinando, sugerindo e conciliando as indicações da construção dos “jogos de tabuleiro”.

Avaliação:

- A avaliação deverá ser contínua, registrando as respostas que não estejam relacionadas com o contexto dos jogos de tabuleiro para acompanhamento;
- Observar a participação individual;
- Intervir quando necessário durante as aulas.

Produto Final:

O professor juntamente com a equipe gestora organizará um momento para que todos os alunos possam apresentar a brincadeira ou o jogo de acordo com o projeto.

Sugerimos que nesse momento toda a escola esteja envolvida: gestores, funcionários, professores e alunos do período. A apresentação poderá iniciar com os gestores socializando o objetivo de se utilizar as brincadeiras e jogos para que os alunos conquistem, gradativamente, a autonomia para brincar e jogar. O Professor de Educação Física apresentará o projeto *COMO É BOM BRINCAR* e como foram desenvolvidas as atividades (pesquisa, gráfico, organização, confecção, vivência e avaliação) logo após, convidará o primeiro ano com a brincadeira de “Amarelinha” para demonstrarem como brincar, depois o segundo ano “pular corda” e assim sucessivamente.

Avaliação

A avaliação deve ser um processo contínuo e formativo necessitando das situações cotidianas. Portanto, o que apresentamos são sugestões para que os professores possam analisar e avaliar o desenvolvimento do projeto. Ela poderá utilizar questionários com todos os envolvidos, relatórios de observação dos responsáveis pelos alunos nos momentos livres e sondagens dos professores, para que haja intervenções eficientes.

Destacamos que o avanço dos alunos em relação às expectativas de aprendizagem e suas conquistas quanto à autonomia deverão estar presentes na ação.

Dicas:

- Destacar a necessidade de todos conhecerem o projeto *COMO É BOM BRINCAR* para que possam contribuir de maneira participativa no desenvolvimento do mesmo, com suas observações e sugestões para futuras intervenções, articulando como um projeto da escola.
- O projeto deve ser objeto de acompanhamento dos gestores e professores durante sua elaboração realizando pautas de reuniões, sínteses de discussão e encaminhamentos com alunos.
- O professor poderá seguir os encaminhamentos, conforme segue:
 1. Conhecer o histórico dos jogos e brincadeiras;
 2. Apresentar as regras, através de demonstração e leitura das regras;
 3. Jogar e brincar mais de uma vez para iniciar o desenvolvimento das estratégias;
 4. Apreciar diferentes formas de tabuleiro e maneiras de confeccioná-los;
 5. Confeccionar os jogos e brincadeiras;
 6. Socializar as criações;
 7. Definir orientações para as atividades de jogos e brincadeiras com as crianças.

Referências Bibliográficas:

KLISYS, A. e FONSECA, E. Brincar e ler para viver, um guia para estruturação de espaços educativos e incentivo ao lúdico e à leitura. São Paulo: Instituto Hedging-Griffo, 1ª edição, 2008.

São Paulo (Estado) Secretaria da Educação e ARATANGY, C. R. Ler e Escrever: livro de texto do aluno. São Paulo: FDE, 3ª edição, 2010.

Links:

Amarelinha:

- <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/brincadeira-amarelinha-613206.shtml> (último acesso em 12 de junho de 2013).
- <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=9702> (último acesso em 12 de junho de 2013).
- http://www.cienciamao.usp.br/dados/rec/_aamarelinhamariaaacardill.arquivo.pdf (último acesso em 12 de junho de 2013).

Pular Corda:

- <http://revistaescola.abril.com.br/creche-pre-escola/brincadeiras-regionais-nordeste-pular-corda-700313.shtml> (último acesso em 12 de junho de 2013)
- <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=5554> (último acesso em 13 de junho de 2013).

Bolichão:

- <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/como-criar-jogos-alvo-pre-escola-594446.shtml> (último acesso em 12 de junho de 2013).
- <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/boliche/historia-do-boliche.php> (último acesso em 12 de junho de 2013).
- <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=5607> (último acesso 13 de junho de 2013).

Queimada:

- <http://www.brasilecola.com/educacao-fisica/jogo-queimada.htm> (último acesso em 12 de junho de 2013).
- Livro: Ler e Escrever – Livro de Textos do Aluno, pág. 172.
- <http://www.brasilecola.com/educacao-fisica/jogo-queimada.htm> (último acesso em 12 de junho de 2013).

- <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=5554>
(último acesso 12 de junho de 2013).

Tabuleiro:

- <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=5605> (último acesso em 13 de junho de 2013);
- <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=21144> (último acesso em 13 de junho de 2013).
- <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=26785> (último acesso em 13 de junho de 2013)

FICHA DE OBSERVAÇÃO I - 1º ANO - AMARELINHA

Aprendizagens cognitivas e motoras por meio de jogos e brincadeiras, desenvolvendo autonomia para brincar e utilizar as regras, respeitando os colegas

EE

NOME DO PROFESSOR

ord	Aluno	HABILIDADE MOTORA		RESPEITO ÀS REGRAS		RESPEITO AOS COLEGAS		AUTONOMIA P/ BRINCAR		OBS
		CONHECIMENTO PRÉVIO	RESULTADO	CONHECIMENTO PRÉVIO	RESULTADO	CONHECIMENTO PRÉVIO	RESULTADO	CONHECIMENTO PRÉVIO	RESULTADO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

PREENCHER UMA LINHA POR ALUNO

PREENCHER COM NUMERAIS

LEGENDA: 1 - NÃO DOMINA 2- DOMINA PARCIALMENTE 3-DOMINA PLENAMENTE

FICHA DE OBSERVAÇÃO 1 - 2º ANO - CORDA

Aprendizagens cognitivas e motoras por meio de jogos e brincadeiras, desenvolvendo autonomia para brincar e utilizar as regras, respeitando os colegas

EE

NOME DO PROFESSOR

ord	Aluno	HABILIDADE MOTORA		RESPEITO ÀS REGRAS		RESPEITO AOS COLEGAS		AUTONOMIA P/ BRINCAR		OBS
		CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

PREENCHER UMA LINHA POR ALUNO

PREENCHER COM NUMERAIS

LEGENDA: 1 - NÃO DOMINA 2- DOMINA PARCIALMENTE 3- DOMINA PLENAMENTE

FICHA DE OBSERVAÇÃO I - 3º ANO - BOLICHÃO

Aprendizagens cognitivas e motoras por meio de jogos e brincadeiras, desenvolvendo autonomia para brincar e utilizar as regras, respeitando os colegas

EE

NOME DO PROFESSOR

ord	Aluno	HABILIDADE MOTORA		RESPEITO ÀS REGRAS		RESPEITO AOS COLEGAS		AUTONOMIA P/ BRINCAR		OBS
		CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

PREENCHER UMA LINHA POR ALUNO

PREENCHER COM NUMERAIS

LEGENDA: 1 - NÃO DOMINA 2- DOMINA PARCIALMENTE 3-DOMINA PLENAMENTE

FICHA DE OBSERVAÇÃO 1 - 4º ANO - QUEIMADA

Aprendizagens cognitivas e motoras por meio de jogos e brincadeiras, desenvolvendo autonomia para brincar e utilizar as regras, respeitando os colegas

EE

NOME DO PROFESSOR

ord	Aluno	HABILIDADE MOTORA		RESPEITO ÀS REGRAS		RESPEITO AOS COLEGAS		AUTONOMIA P/ BRINCAR		OBS
		CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

PREENCHER UMA LINHA POR ALUNO

PREENCHER COM NUMERAIS

LEGENDA: 1 - NÃO DOMINA 2- DOMINA PARCIALMENTE 3-DOMINA PLENAMENTE

FICHA DE OBSERVAÇÃO I - 5º ANO - JOGOS DE TABULEIRO

EE Aprendizagens cognitivas e motoras por meio de jogos e brincadeiras, desenvolvendo autonomia para brincar e utilizar as regras, respeitando os colegas

EE		NOME DO PROFESSOR										OBS
ord	Aluno	RESPEITO ÀS REGRAS		RESPEITO AOS COLEGAS		AUTONOMIA P/ BRINCAR						
		CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	CONHECIMENTOPRÉVIO	RESULTADO	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

PREENCHER UMA LINHA POR ALUNO

PREENCHER COM NUMERAIS

LEGENDA: 1 - NÃO DOMINA 2- DOMINA PARCIALMENTE 3-DOMINA PLENAMENTE

CONSCIENTIZAÇÃO
AMBIENTAL EM EDUCAÇÃO
FÍSICA

VERSÃO PRELIMINAR

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
Herman Jacobus Cornelis Voorwald
Secretário da Educação

João Cardoso Palma Filho
Secretário Adjunto da Educação

Fernando Padula
Chefia de Gabinete

COORDENADORIA DE GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA
Maria Elizabete da Costa
Coordenadora

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR E GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA
João Freitas da Silva
Diretor

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL DOS ANOS FINAIS E MÉDIO (CEFAF)
Valéria Tarantello Georget
Diretora

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS (CEFAI)
Sonia Gouveia Jorge
Diretora

EQUIPE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Marcelo Ortega Amorim, Maria Elisa Kobs Zacarias, Mirna Léia Violin Brandt,
Rosângela Aparecida de Paiva, Sérgio Roberto Silveira

ORGANIZAÇÃO E COORDENAÇÃO GERAL DA EQUIPE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA – CGEB
Sérgio Roberto Silveira

AUTORIA

Sérgio Roberto Silveira (SEE/CGEB); Marcelo Ortega Amorim (SEE/CGEB)
Adolfo Primon Neto (DE Santo André); Antônio Domingos Ferreira (DE Leste 2);
Antonio Marques Junior (DE Norte 2); Carlos Alberto de Oliveira Ferreira (DE
Diadema) ; Denise Mandre Cruz (DE Caieras); Diego Diaz Sanchez (DE
Guarulhos Norte); Edneia Aparecida Ballista Silva (DE Mauá); Eliana Corazza
(DE Bragança Paulista); Fernando Mansano Cruz (DE Leste 3); Isabel Bonadio
(DE Carapicuíba); João Carlos Sant'ana de Jesus (DE Guarulhos Sul); Luiz
Fernando Vagliengo (DE Norte 1); Maria de Lourdes de Jesus Silva (DE
Suzano); Maria Helena Blotta Vómero (DE Mogi Mirim); Misael Santos Ferreira
(DE Itapeperica da Serra); Priscila Alves da Silva (DE Osasco); Rose Ribeiro
Barbosa (DE Itaquaquecetuba); Sandra Aparecida De Azevedo (DE Leste 5);
Sandra Regina Valadão (DE Taboão da Serra); Waldemar Farina (DE Leste 4);

PCNP - Grupo Referência de Educação Física.

Alexander Raimundo Lopes (DE Leste 5 - E. E. Profª Luiza Mendes Correia De
Souza); Cristiane Acacio De Souza Farias (DE Leste 5 - E. E. Dr. Benedito
Estevan Dos Santos); Marilda Gonçalves Ferreira (DE Santo André - E. E.
Joaquim Fonseca Saraiva); Silvana Ribeiro De Souza (DE Santo André - E. E.
Papa João XXIII): **Professores de Educação Física.**

Arte Gráfica

Marcelo Ortega Amorim

Introdução:

A sustentabilidade é hoje um dos temas mais abordados nos veículos de comunicação, por conta dos vários episódios catastróficos relacionados ao mau uso dos recursos naturais. A prática sustentável, no que se refere ao meio ambiente, deveria estar mais presente no nosso cotidiano, e assim, faz-se sempre necessário lembrar a importância de compreender melhor e criar hábitos relacionados à preservação e utilização racional dos recursos naturais, assegurando também, o princípio de garantirmos recursos para as gerações futuras.

Segundo Coll (1994), os conteúdos a serem trabalhados devem favorecer, ao docente e ao discente, a construção do conhecimento de forma a compartilharem sentidos e significados que os levem a aprendizagens significativas, gerando saberes sobre si e sobre o mundo. Sendo assim, este projeto abordará a conscientização ambiental, em específico a reciclagem, proporcionando reflexões e visando a mudança de atitudes.

Durante as atividades propostas, os alunos construirão os materiais (através do lixo reciclável) necessários ao trato pedagógico das possibilidades de ampliação no repertório motor, em específico das habilidades motoras de manipulação.

Justificativas:

Com base em estudos da abordagem desenvolvimentista, que verificou o movimento consciente como ponto importante na interação dinâmica do indivíduo com o seu meio ambiente, correlacionamos os temas (reciclagem e habilidades motoras) e os adotamos com uma ótica e um trato pedagógico voltado à manipulação de objetos confeccionados a partir de materiais recicláveis.

A prática das atividades propostas visa à possibilidade de diminuir o déficit de desenvolvimento de habilidades motoras, apresentado pelos alunos das séries iniciais do ensino fundamental quando chegam à escola, em específico àquelas de manipulação. Este cenário está pautado no estudo de Silveira (2010) que aborda a defasagem das habilidades motoras de manipulação, em especial driblar e rebater, demonstrando a falta de vivência motora dos alunos. Outro indicativo pauta-se nos diálogos realizados com professores de Educação Física em visitas de acompanhamento pedagógico nas escolas da rede de ensino do Estado de São Paulo.

Objetivo Geral:

- Possibilitar ao aluno a reflexão sobre os valores da consciência ambiental, com base na aquisição de habilidades manipulativas e o exercício de atitudes e hábitos relacionados à reciclagem.

Objetivos Específicos:

- Propiciar ao aluno o conhecimento e a compreensão dos significados e importância da sustentabilidade (preservação do meio ambiente e reciclagem);
- Explorar as diversas possibilidades das habilidades motoras básicas de manipulação (lançar, chutar, receber, arremessar, rebater e voar) possibilitando ao aluno o desenvolvimento e ampliação de seu repertório motor;
- Oportunizar aos alunos a organização e a participação na Gincana da Conscientização, que contará com jogos diversos elaborados com materiais recicláveis.

1º ano

Conteúdos: Jogos Simples com Bola.

Expectativas de aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com o “Bolichão”;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com o “Bolichão”;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação no “Bolichão”;
- Perceber, no “Bolichão”, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;
- Perceber, no “Bolichão”, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;
- Perceber no “Bolichão” a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação;
- Seguir, minimamente, a recomendação do professor para participar, individualmente, no “Bolichão”.

Materiais: garrafas pet, tesoura, jornais, cola, meias e fitas adesivas.

Duração Mínima: 1 mês – 8 aulas

Descrição das Fases do Projeto:

Fase 1:

Levantamento de Conhecimentos Prévios: O professor inicia a sondagem com alguns questionamentos:

- Quem de vocês já viu lixo pelo chão ou nas ruas?
- Na sua casa, você joga o lixo no chão?
- Isso tem gerado algum problema para você, vizinho ou para as pessoas que moram perto de onde está esse lixo?
- O que pode ser feito para minimizar essa situação?

Observação: Professor, caso não ocorra conforme o esperado indique situações do dia-a-dia que possam expressar a necessidade e a importância de lidar com o lixo de maneira adequada.

É importante salientar que nestes momentos, os alunos precisam colocar em jogo seus saberes sobre o tema abordado em sala/quadra de aula, garantindo a sondagem e o acesso a novos conhecimentos mais elaborados.

Em sala de aula ou sala de vídeo, o Professor abordará com os alunos sobre o lixo e a reciclagem, utilizando-se dos vídeos:

- A Lata de Lixo (Castelo Rá-Tim-Bum), disponível no link: <http://www.youtube.com/watch?v=bz16s17vpxw> (último acesso em 11 junho de 2013);
- Rap da Reciclagem (Castelo Rá-Tim-Bum), disponível no link: <http://www.youtube.com/watch?v=BZfl-8o6-KM> (último acesso em 11 junho de 2013).

Com base nos vídeos assistidos, o Professor deverá fazer os seguintes questionamentos:

- Qual é o lugar certo para se jogar o lixo?

- O que acontece se jogarmos o lixo no chão, nas ruas, qual a consequência deste ato?

Produto Parcial:

Os alunos deverão citar algumas palavras, criando coletivamente uma lista, que será escrita pelo Professor em folha de papel pardo, que remetam ao tema e que será fixada na sala de aula. Esta lista servirá de base para a organização de Normas de Convivência, que deverão estar sempre visíveis e serão sempre lidas pelo Professor.

Fase 2:

Organizados em grupos (5 ou 6 alunos) e com o auxílio do professor, os alunos confeccionam as bolinhas de meias, enchendo as mesmas com jornal e as garrafas pet com jornal ou água.

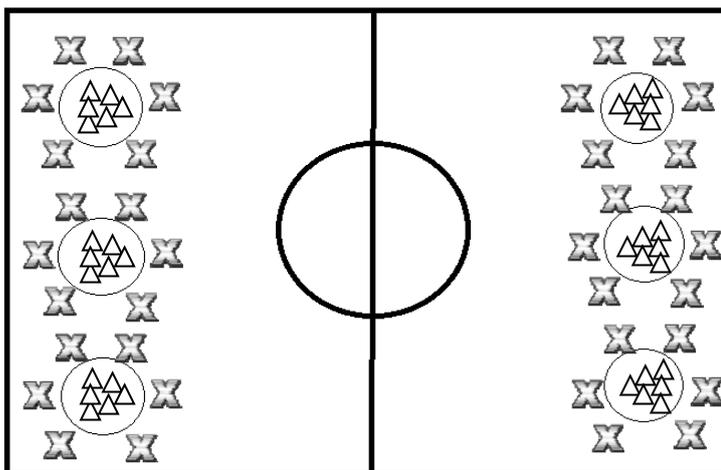
Produto Parcial:

Confeção dos elementos para o “Bolichão”.

Fase 3:

No pátio ou em quadra de aula, os alunos deverão estar sentados no chão e dispostos em círculo.

Organização dos alunos: No pátio ou em quadra de aula, os alunos dispostos em grupos (5 ou 6 alunos) deverão estar próximos a um círculo riscado no chão com giz, pelo professor. Cada grupo receberá três bolinhas de meia e seis garrafas pet.



O professor exemplificará a organização das garrafas (1 garrafa a frente, 2 garrafas logo atrás e 3 garrafas ao fundo, formando um triângulo) e pede ao grupo que organize suas garrafas ao centro do círculo. O professor também deverá sugerir e exemplificar a maneira de lançar a bolinha para atingir o objetivo de derrubar as garrafas, rolando a bolinha junto ao chão.

Ao sinal do professor, um dos alunos (aquele de posse das bolinhas) deverá lançar uma das bolinhas de meia em direção às garrafas, (lembre-se de solicitar ao aluno que utilize as duas mãos alternadamente), com o objetivo de derrubar todas. Para lançar as bolinhas, o aluno deverá respeitar a linha do círculo traçado no chão, não podendo invadi-lo. Serão três chances para que cada aluno consiga derrubar o máximo possível de garrafas, sendo que deverá ser lançada uma bolinha de cada vez. Os outros alunos do grupo serão responsáveis por buscar as bolinhas lançadas.

Variações:

Material:

- Aumentar a quantidade de garrafas;
- Diminuir ou aumentar a quantidade de bolinhas;

Atividade:

- Lançar as bolinhas em caixas de papelão, colocadas em pontos específicos, variando as direções e distâncias;
- Alunos sentados no chão, ampliar a circunferência do círculo, aumentando a distância do alvo.
- Utilizar os pés para chutar a bolinha em direção aos alvos;
- Chutar as bolinhas em direção aos alvos, dispostos nas diversas direções, utilizando-se das variadas distâncias.

Observação: Professor é importante que você possibilite momentos de discussão sobre a atividade trabalhada e sua intencionalidade, possibilitando alcançar as expectativas elencadas no início do planejamento das atividades.

Avaliação:

Em sala de aula, cada grupo receberá uma cartolina e lápis de cor para que registrem, por meio de desenhos, o desenvolvimento das habilidades motoras de manipulação, desde a confecção dos objetos até a prática em si.

Para avaliação da dimensão atitudinal, verifique anexo 1.

2º Ano:

Conteúdos: Jogos Simples com Bola.

Expectativas de aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos Simples com objetos e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação em Jogos Simples com Objetos e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;
- Perceber que realiza os Jogos Simples com Objetos e conhecer suas manifestações;
- Perceber nos Jogos Simples com Objetos a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação e conhecer suas manifestações;

- Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares durante o Jogo e atender, com o mínimo de atenção, as orientações acerca de como se comportar com os colegas;

Materiais: caixas de leite vazias, tesoura, jornais, cola, papel contact, meias e fitas adesivas.

Duração Mínima: 1 mês – 8aulas

Descrição das Fases do Projeto:

Fase 1:

Levantamento de Conhecimentos Prévios: O professor inicia a sondagem com alguns questionamentos:

- Quem de vocês já viu lixo pelo chão ou nas ruas?
- O que acontece quando o lixo entra nos bueiros das ruas quando chove?
- Qual é o lugar certo para se jogar o lixo?
- Na sua casa, você joga o lixo em local adequado?

Observação: Professor, caso não ocorra conforme o esperado indique situações do dia-a-dia que possam expressar as consequências do descarte do lixo de forma inadequada no meio em que vive.

É importante salientar que nestes momentos, os alunos precisam colocar em jogo seus saberes sobre o tema abordado em sala/quadra de aula, garantindo a sondagem e o acesso a novos conhecimentos mais elaborados.

Em sala de aula ou sala de vídeo, o professor abordará com os alunos sobre a importância de cuidar do meio ambiente e reciclagem, utilizando-se do vídeo:

- Um plano para salvar o Planeta (Turma da Mônica), disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=zjqcwkEX-ao> (acesso em 11 de junho de 2013).

Observação: O Professor deverá retomar os conhecimentos prévios, reforçando os conceitos adquiridos no vídeo “Um plano para salvar o Planeta”, por meio dos seguintes questionamentos:

- Qual é o lugar certo para se jogar o lixo?

- O que acontece se jogarmos o lixo no chão, nas ruas, qual a consequência deste ato?

Observação: Espera-se que os alunos compreendam a importância individual e coletiva do descarte adequado do lixo.

Produto Parcial:

Os alunos deverão citar algumas palavras, criando coletivamente uma lista, que será escrita pelo Professor em folha de papel pardo, que remetam ao tema e que será fixada na sala de aula. Esta lista servirá de base para a organização de Normas de Convivência, que deverão estar sempre visíveis e serão sempre lidas pelo Professor.

Fase 2:

Organizados em grupos (5 ou 6 alunos) e com o auxílio do professor, os alunos confeccionam as bolinhas de meias, enchendo-as com jornal e selando as caixinhas de leite com as fitas adesivas.

Neste momento, o professor também poderá sugerir a elaboração de um Jogo da Memória, recortando pequenos quadrados nas caixinhas de leite e desenhando em folhas sulfite alguns objetos que envolvam a reciclagem e a conscientização ambiental. As figuras deverão ser coladas nos pequenos quadrados e caso seja possível, plastifique com papel contact a face do desenho.

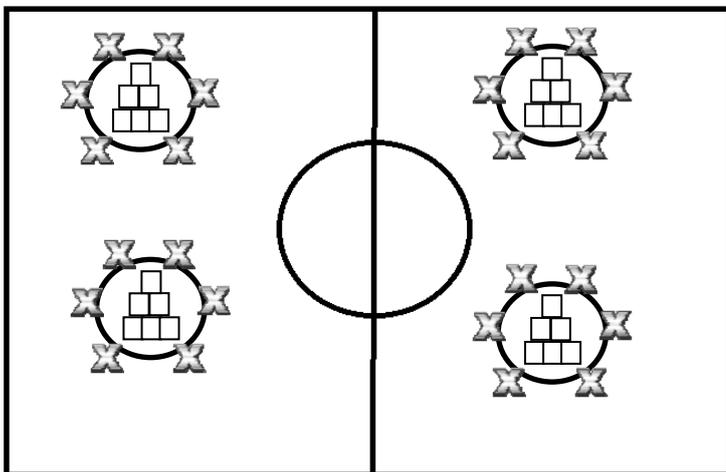
Produto Parcial:

Confecção dos elementos para o “Derrube a Torre”.

Fase 3:

No pátio ou em quadra de aula, os alunos deverão estar sentados no chão e dispostos em círculo.

Organização dos alunos: No pátio ou em quadra de aula, os alunos dispostos em grupos (5 ou 6 alunos) deverão sentar-se no chão ao redor de um círculo (riscado no chão com giz, pelo professor), e receberão três bolinhas de meia e seis caixinhas de leite.



O professor exemplifica a construção da torre (3 caixinhas na base, 2 acima e 1 no topo) e pede que o grupo organize e construa a sua torre, que deverá ficar ao centro do círculo. Para lançar/arremessar as bolinhas, o aluno deverá respeitar a linha do círculo traçado no chão, não podendo invadi-lo. O professor também deverá sugerir e exemplificar algumas maneiras de lançar/arremessar a bolinha para atingir o objetivo de derrubar as caixinhas (rolando junto ao chão, lançando de cima para baixo, arremessando diretamente na altura da torre, arremessando atingindo a base da torre, etc.).

Ao sinal do professor, um dos alunos (aquele de posse das bolinhas) deverá lançar/arremessar uma das bolinhas de meia em direção à torre (lembre-se de solicitar ao aluno que utilize as duas mãos alternadamente), com o objetivo de derrubar as caixinhas. Serão três chances para que cada aluno consiga derrubar o máximo possível de caixinhas e eliminar a torre, sendo que deverá ser lançada/arremessada uma bolinha de cada vez. Os outros alunos do grupo serão responsáveis por buscar as bolinhas lançadas/arremessadas.

Variações:

Material:

- Aumentar a quantidade de caixinhas e o tamanho da torre;

- Diminuir ou aumentar a quantidade de bolinhas;

Atividade:

- Alunos em pé, aumentar a circunferência do círculo, aumentando a distância do alvo.

Observação: Professor é importante que você possibilite momentos de discussão sobre a atividade que foi trabalhada e sua intencionalidade, possibilitando alcançar as expectativas elencadas no início do planejamento das atividades.

Avaliação:

Em sala de aula ou quadra, cada grupo receberá uma cartolina e lápis de cor para que registrem, por meio de desenhos, o desenvolvimento das habilidades motoras de manipulação, desde a confecção dos objetos até a prática em si, pontuando os diversos tipos de lançamento/arremesso executado por eles.

Para avaliação da dimensão atitudinal, verifique anexo 2.

3º ano:

Conteúdos: Jogos com Bola e com outros implementos.

Expectativas de aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos com Objetos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas (volar) como forma de manipulação em Jogos com Objetos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;
- Perceber, nos Jogos com Objetos, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;
- Perceber nos Jogos com Objetos a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;

- Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares durante o Jogo; atender com atenção as orientações acerca de como se comportar com os colegas; e esforçar-se para empregá-las na prática;
- Seguir a recomendação do professor para participar do Jogo; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa consigo mesmo e com o outro; e esforçar-se para empregá-la na prática com relação às possibilidades de interação corporal e motora;

Materiais: jornais, bexigas, barbante e sacolinhas plásticas.

Duração Mínima: 1 mês – 8 aulas

Descrição das Fases do Projeto:

Fase 1:

Levantamento de Conhecimentos Prévios: O professor inicia a sondagem com alguns questionamentos:

- Quais as causas do lixo descartado nas ruas?
- O que acontece quando o lixo entra nos bueiros das ruas quando chove?

Observação: Professor, caso não ocorra conforme o esperado indique situações e responsabilidades do dia-a-dia que possam expressar as consequências do descarte do lixo de forma inadequada no meio em que vive.

É importante salientar que nestes momentos, os alunos precisam colocar em jogo seus saberes sobre o tema abordado em sala/quadra de aula, garantindo a sondagem e o acesso a novos conhecimentos mais elaborados e significativos.

Em sala de aula ou sala de vídeo, o professor abordará com os alunos sobre a importância de cuidar do meio ambiente, utilizando-se dos vídeos:

- Turma da Mônica contra o Capitão Feio (Turma da Mônica), disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=E6Z0EUUAILU> (acesso em 11 de junho de 2013);
- Peteca de sacola de supermercado e folhas descartáveis, disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=CUncBTo4ERs> (acesso 11 de junho de 2013);

- Sesinho: É tempo de aprender: Peteca, disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=ugKpB9lnkHI> (acesso em 11 de junho de 2013).

Retomando ou com base nos conceitos adquiridos nos vídeos assistidos, o Professor deverá fazer os seguintes questionamentos:

- Qual é o lugar certo para se jogar o lixo?
- O que podemos fazer para que as pessoas não joguem lixo nas ruas ou locais inadequados?
- É possível a partir do lixo, confeccionarmos brinquedos? Quais?

Observação: Espera-se que os alunos respondam aos questionamentos com conhecimentos dos locais e formas adequadas do descarte do lixo. Caso não ocorra, o Professor deverá repassar os vídeos, atentando para a contextualização dos trechos que melhor tratar acerca dos anseios pretendidos.

Produto Parcial:

Os alunos deverão criar coletivamente uma lista que remetam ao tema e que será fixada em sala de aula. Esta lista servirá de base para a organização de Normas de Convivência, que deverão estar sempre visíveis e serão sempre lembradas pelo Professor.

Fase 2:

Organizados em grupos (5 ou 6 alunos) e com o auxílio do professor, os alunos confeccionarão as petecas, recortando as sacolas plásticas e/ou jornais e amarrando com o barbante.

Produto Parcial:

Confecção das “Petecas”.

Fase 3:

No pátio ou em quadra de aula, os alunos deverão estar sentados no chão e dispostos em círculo.

Organização dos alunos: No pátio ou em quadra de aula, os alunos dispostos em grupos (4 ou 5 alunos) receberão uma peteca e algumas bexigas.

O professor exemplifica a melhor maneira de manter a bexiga no ar, executando o movimento de voar, chamando a atenção dos alunos para a execução do movimento. Depois realiza a mesma atividade com a peteca.

Ao sinal do professor, um dos alunos encherá uma bexiga e deverá voar o objeto em direção ao colega (lembre-se de solicitar ao aluno que utilize as duas mãos alternadamente), que deverá executar o mesmo movimento em direção ao outro colega do grupo, e assim sucessivamente. No início, deverão utilizar somente uma bexiga e durante a atividade, o professor solicitará a inserção de mais bexigas.

Depois, realizarão a mesma atividade com a peteca. Para cada toque na peteca, deverá ser contado um ponto, que deverá ser somado até que esta caia no chão.

O professor também poderá amarrar um pedaço de barbante no meio da quadra (de uma linha lateral à outra), na altura da cabeça dos alunos. E agora divididos em duplas, os alunos deverão voar as petecas por cima do barbante sem deixá-la cair no chão, como num educativo de jogo de voleibol.

Variações:

- Aumentar a quantidade de petecas;
- Permitir o voleio somente com uma das mãos;
- Permitir o voleio com uma das mãos para trás;
- Alunos sentados no chão, realizar o movimento de voleio.

Observação: Professor é importante que você possibilite momentos de discussão sobre a atividade que foi trabalhada e sua intencionalidade, possibilitando alcançar as expectativas elencadas no início do planejamento das atividades.

Avaliação:

Em sala de aula/quadra, cada grupo receberá uma cartolina e lápis de cor para a elaboração de cartazes de conscientização para que as pessoas joguem o lixo em lugares adequados. Esses cartazes poderão ser afixados pela escola.

Para avaliação da dimensão procedimental, verifique anexo 3.

4º Ano

Conteúdos: Jogos com Bola e com outros implementos

Expectativa de aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos com Objetos “Queimada”; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação em Jogos com Objetos “Queimada”; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;
- Perceber, nos Jogos com Objetos, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;
- Perceber nos Jogos com Objetos a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;
- Seguir a recomendação do professor para participar do Jogo; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa consigo mesmo e com o outro; esforçar-se para empregá-la na prática com relação às possibilidades de interação corporal e motora; e valorizá-la em razão do reconhecimento que atribui à mesma;

Material: jornais, sacolas plásticas e fitas adesivas.

Duração Mínima: 1 mês -8 aulas

Descrição das Fases do Projeto:

Fase 1:

Levantamento de Conhecimentos Prévios: O professor inicia a sondagem com alguns questionamentos:

- Quem de vocês já viu lixo pelo chão, nas ruas e/ou nos rios?
- Quais as implicações deste lixo descartado nestes locais e quais são as consequências disso?
- Qual é o lugar certo para descartar os diversos tipos de lixo? Por quê?
- Você joga lixo em qualquer lugar? Por quê?

Observação: É importante salientar que nestes momentos, os alunos precisam colocar em jogo seus saberes sobre o tema abordado em sala/quadra de aula, garantindo a sondagem e o acesso a novos conhecimentos mais elaborados.

Em sala de aula ou sala de vídeo, o professor abordará com os alunos sobre a importância de cuidar do meio ambiente e reciclagem, utilizando-se dos vídeos:

- Poluição Urbana (Desenho Animado Ambiental), disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=24kff5zi2F8> (acesso em 11 de junho de 2013);
- Como reciclar o lixo, disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=qjTabTFnmHQ> (acesso em 11 de junho de 2013).

Produto Parcial:

Com base nos vídeos assistidos, os alunos irão elencar palavras que remetam à reciclagem do lixo, elaborando uma lista em folha de papel pardo que será fixada na sala de aula.

Fase 2:

Organizados em grupos (5 ou 6 alunos) e com o auxílio do professor, os alunos confeccionarão as bolas, recortando as sacolas plásticas e/ou jornais e selando com a fita adesiva.

Produto Parcial:

Confecção dos elementos para a “Queimada”.

Fase 3:

Organização dos alunos: No pátio ou em quadra de aula, os alunos dispostos em 2 grupos, receberão uma bola e realizarão o jogo de queimada.

Ao sinal do professor, o aluno com a bola deverá arremessá-la ao campo contrário com o propósito de atingir ("queimar") algum aluno da outra equipe.

Se o aluno atingido não conseguir agarrar a bola antes de esta tocar no chão, será considerado “prisioneiro” ou “queimado” e deverá sair do seu campo, colocando-se no “cemitério” (espaço posterior à linha de fundo). O prisioneiro/queimado deverá trocar de lugar com o reserva (antes, alocado no cemitério), que voltará para o seu campo.

Variações:

- Aumentar a quantidade de cemitérios;
- Aumentar a quantidade de bolas;
- Permitir o arremesso somente com uma das mãos;
- Permitir o arremesso com uma das mãos para trás;
- Organizar mais equipes no espaço de jogo;
- Não permitir a troca do reserva com o prisioneiro/queimado e manter todos eles no cemitério diminuindo a quantidade de jogadores da equipe, até que todos sejam queimados.

Observação: O professor também poderá utilizar a sugestão da atividade Carimbo, constante do Livro: Ler e Escrever – Livro de Textos do Aluno, pág. 177.

Professor é muito importante que você possibilite momentos de discussão sobre a atividade que foi trabalhada e sua intencionalidade, possibilitando alcançar as expectativas elencadas no início do planejamento das atividades.

Avaliação: Em quadra de aula, os alunos deverão elaborar novas possibilidades para o jogo de queimada.

Para avaliação da dimensão atitudinal, verifique anexo 4.

5º Ano

Conteúdos: Jogos Competitivos.

Expectativa de aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos Competitivos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;
- Perceber nos Jogos Competitivos, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;
- Seguir a recomendação do professor para participar do Jogo; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa consigo mesmo e com o outro; esforçar-se para empregá-la na prática com relação às possibilidades de interação corporal e motora; valorizá-la em razão do reconhecimento que atribui à mesma; e mostrá-la ao longo da execução da atividade;

Material: cabos de vassoura ou pedaços de madeira, jornais, sacolas plásticas e fitas adesivas.

Duração Mínima: 1 mês – 8 aulas

Descrição das Fases do Projeto:

Fase 1:

Levantamentos de Conhecimentos Prévios: O professor inicia a sondagem com alguns questionamentos:

- Quais as consequências ambientais e sociais para o descarte de lixos em lugares inadequados?
- Onde e por que temos lugares certos para o descarte de lixo?
- Você sabe o que é coleta seletiva?

- No seu bairro, tem coleta seletiva de lixo?

Observação: É importante salientar que neste momento, os alunos precisam colocar em evidência seus saberes sobre o tema abordado em sala/quadra de aula, o acesso a novos conhecimentos mais elaborados.

Em sala de aula ou sala de vídeo, o professor abordará com os alunos sobre a importância de cuidar do meio ambiente e reciclagem, utilizando-se dos vídeos:

- O brincar e o planeta (Professor Sassá), disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=OR_J8KUKXMI (acesso em 11 de abril de 2013);
- Mensagem Ambiental, disponível em: http://www.youtube.com/watch?annotation_id=annotation_40590&feature=iv&src_vid=ZocGUFfbrYM&v=IGlScy8L4hM (acesso em 11 de junho de 2013);
- Os animais salvam o planeta (Animal Planet), disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=UJeO5PmZF0o> (acesso em 11 de junho de 2013);
- 5 Ações que você pode fazer (Educação Ambiental), disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Lfqv62K-Bxs> (acesso em 11 de junho de 2013);
- Qual vai ser? Jogo de Taco (Guaraná Antártica), disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=wVKoAKRYN1U> (acesso em 11 de junho de 2013).

Produto Parcial:

Com base nos vídeos assistidos, os alunos irão elencar algumas palavras que remetam à reciclagem o lixo, elaborando uma lista em folha de papel pardo que será fixada na sala de aula.

Fase 2:

Organizados em grupos (4 ou 5 alunos) e com o auxílio do professor, os alunos deverão confeccionar bolas, recortando as sacolas plásticas e/ou jornais e selando com a fita adesiva.

Produto Parcial:

Confecção dos elementos para o “Jogo de Taco”.

Fase 3:

Organização dos alunos: No pátio ou em quadra de aula, os alunos dispostos em duplas receberão uma bolinha e um taco, e realizarão o jogo de taco.

Um integrante da dupla arremessa a bolinha em direção à casinha do lado oposto com o objetivo de derrubá-la. O arremesso deve ser feito atrás da linha imaginária da base. O aluno de posse do taco da outra equipe deverá impedir que a casinha seja derrubada pela bolinha, rebatendo o lançamento.

Variações:

- Aumentar a quantidade de casinhas;
- Aumentar a quantidade de bolinhas;
- Permitir o lançamento com somente uma das mãos;
- Permitir o lançamento com uma das mãos para trás.

Observação: O professor também poderá utilizar a sugestão da atividade Beisebol de Chute ou Rebatida, constante do Livro: Ler e Escrever – Livro de Textos do Aluno, pág. 179.

Professor é muito importante que você possibilite momentos de discussão sobre a atividade que foi trabalhada e sua intencionalidade, possibilitando alcançar as expectativas elencadas no início do planejamento das atividades.

Avaliação:

Em sala de aula, cada aluno receberá uma folha de sulfite para a produção de um relato de experiência pessoal, com base nas aulas vivenciadas, constando algumas dicas para o consumo consciente dos recursos naturais. Essas produções poderão ser afixadas pela escola.

Para avaliação da dimensão procedimental, verifique anexo 5.

Produto Final:

Gincana da Conscientização

1. Organização:

A Gincana da Conscientização será organizada pelos alunos e professores da escola e terá como objetivo oportunizar momentos de cultura, manifestação esportiva e lazer aos alunos e deverá ser realizada logo após o trabalho desenvolvido nas oito aulas do projeto, ou ainda na semana de comemoração do Dia das Crianças.

2. Participantes:

Cada sala/turma poderá organizar até duas equipes mistas representantes para cada prova, com quantidade de alunos e idades estabelecidas, conforme segue:

- Bolichão: equipe de 5 alunos – Para alunos de 1º e 2º anos;

- Derrube a Torre: equipe de 5 alunos – Para alunos de 1º e 2º anos;
- Jogo de Peteca: equipe de 5 alunos – Para alunos de 3º e 4º anos;
- Jogo de Queimada: equipe de 10 alunos – Para alunos de 3º, 4º e 5º anos;
- Jogo de Taco: equipe de 3 alunos – Para alunos de 3º, 4º e 5º anos;

Para participar, a equipe deverá ter um nome específico, voltado ao tema da conscientização ambiental, como também confeccionar os objetos necessários à prova em que estiver inscrita, e poderá utilizar uniformes para a identificação dos seus integrantes.

3. Realização:

A Gincana da Conscientização não deverá ter caráter competitivo, mas social, cultural, recreativo e pedagógico, para as provas e alunos do 1º e 2º anos.

Para as provas e alunos do 3º, 4º e 5º anos, poderá abordar o caráter competitivo, mas deverá valer-se também da integração social, cultural e pedagógica, onde o respeito ao adversário e às regras serão parte essencial para a sua realização.

4. Resultados e Premiações:

A divulgação dos resultados para as provas de caráter competitivo serão afixados no mural ou espaço adequado da unidade escolar.

Serão premiados todos os alunos participantes da Gincana da Conscientização com certificado de “Parceiro Ambiental”, assinado pelo Professor de Educação Física e Gestores da unidade escolar.

Referências Bibliográficas:

COLL, C. *Aprendizagem escolar e construção do conhecimento*. Porto Alegre: Artmed, 1994.

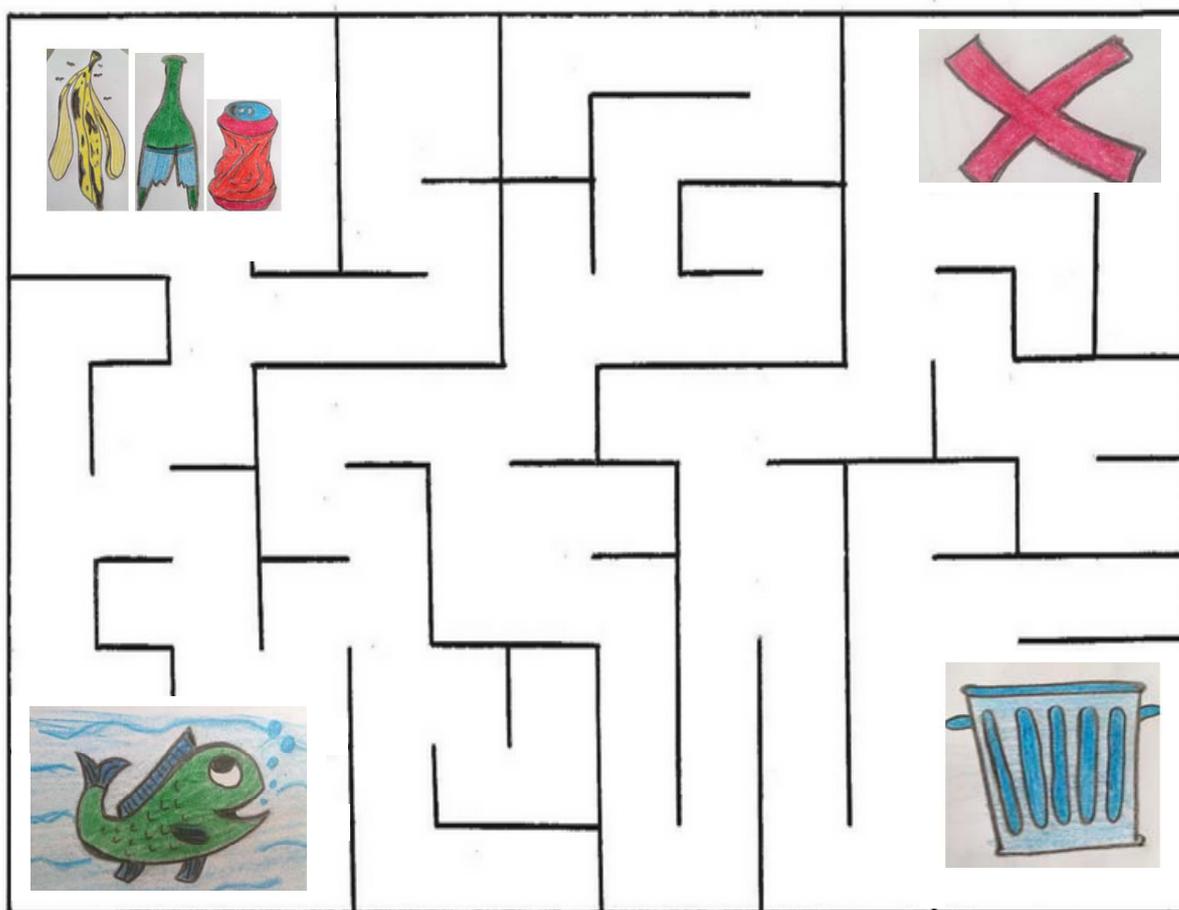
SÃO PAULO (Estado), Secretaria da Educação. *Ler e Escrever: livro de textos do aluno*. São Paulo: FDE, 2008.

SÃO PAULO (Estado), Secretaria da Educação. *Oficinas Curriculares de Atividades Esportivas e Motoras: Esporte, Ginástica e Jogo – Ciclos I e II*. São Paulo, 2007.

SILVEIRA, S. R. *Aquisição de habilidades motoras na Educação Física Escolar: Um estudo das dicas de aprendizagem como conteúdo de ensino (Tese para Doutorado – Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo)*. São Paulo, 2010.

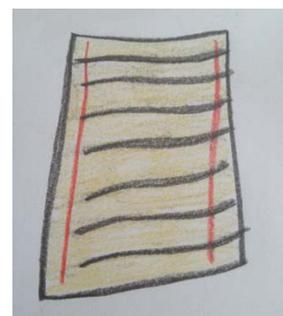
ANEXO 1 – AVALIAÇÃO ATITUDINAL – 1º ANO

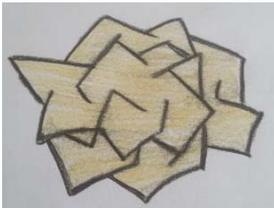
Carregue o lixo pelo labirinto até o lugar certo!



ANEXO 2 – AVALIAÇÃO ATITUDINAL – 2º ANO

Faça a ligação entre o lixo e seus possíveis produtos.





ANEXO 3 – AVALIAÇÃO PROCEDIMENTAL – 3º ANO

Responda as questões abaixo:

1. É importante observar a peteca? Por quê?

() SIM () NÃO

R:-

2. Qual a parte mais importante do corpo utilizada para voar a peteca?

R:

3. Quais partes do corpo também foram utilizadas para voar a peteca?

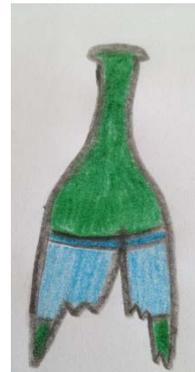
- MÃOS BRAÇOS OMBROS TRONCO PERNAS
 PÉS NENHUMA

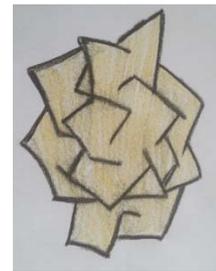
4. Com qual das mãos você encontrou maior facilidade para voar a peteca?

- DIREITA ESQUERDA

ANEXO 4 – AVALIAÇÃO ATITUDINAL – 4º ANO

Nomeie cada latão e faça a ligação para cada tipo de lixo.





ANEXO 5 – AVALIAÇÃO PROCEDIMENTAL – 5º ANO

Responda as questões abaixo:

1. É importante olhar para a bolinha para rebatê-la? Por quê?

() SIM () NÃO

R: _____

2. O taco deve estar afastado do seu corpo, no momento da rebatida?

SIM **NÃO**

3. Você conseguiu perceber uma melhor posição (do seu corpo e do seu colega) para realizar a rebatida? Descreva ou desenhe essa posição.

FUTEBOL DA ESCOLA

VERSÃO PRELIMINAR

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
Herman Jacobus Cornelis Voorwald
Secretário da Educação

João Cardoso Palma Filho
Secretário Adjunto da Educação

Fernando Padula
Chefia de Gabinete

COORDENADORIA DE GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA
Maria Elizabete da Costa
Coordenadora

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR E GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA
João Freitas da Silva
Diretor

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL DOS ANOS FINAIS E MÉDIO (CEFAF)
Valéria Tarantello Georgel
Diretora

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS (CEFAI)
Sonia Gouveia Jorge
Diretora

EQUIPE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Marcelo Ortega Amorim, Maria Elisa Kobs Zacarias, Mirna Léia Violin Brandt,
Rosângela Aparecida de Paiva, Sérgio Roberto Silveira

ORGANIZAÇÃO E COORDENAÇÃO GERAL DA EQUIPE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA – CGEB
Sérgio Roberto Silveira

AUTORIA

Sérgio Roberto Silveira (SEE/CGEB); Marcelo Ortega Amorim (SEE/CGEB)
Adolfo Primon Neto (DE Santo André); Antônio Domingos Ferreira (DE Leste 2);
Antonio Marques Junior (DE Norte 2); Carlos Alberto de Oliveira Ferreira (DE
Diadema) ; Denise Mandre Cruz (DE Caieras); Diego Diaz Sanchez (DE
Guarulhos Norte); Edneia Aparecida Ballista Silva (DE Mauá); Eliana Corazza
(DE Bragança Paulista); Fernando Mansano Cruz (DE Leste 3); Isabel Bonadio
(DE Carapicuíba); João Carlos Sant'ana de Jesus (DE Guarulhos Sul); Luiz
Fernando Vagliengo (DE Norte 1); Maria de Lourdes de Jesus Silva (DE
Suzano); Maria Helena Blotta Vómero (DE Mogi Mirim); Misael Santos Ferreira
(DE Itapeçerica da Serra); Priscila Alves da Silva (DE Osasco); Rose Ribeiro
Barbosa (DE Itaquaquetuba); Sandra Aparecida De Azevedo (DE Leste 5);

Sandra Regina Valadão (DE Taboão da Serra); Waldemar Farina (DE Leste 4):
PCNP - Grupo Referência de Educação Física.

Alexander Raimundo Lopes (DE Leste 5 - E. E. Profª Luiza Mendes Correia De Souza); Cristiane Acacio De Souza Farias (DE Leste 5 - E. E. Dr. Benedito Estevan Dos Santos); Marilda Gonçalves Ferreira (DE Santo André - E. E. Joaquim Fonseca Saraiva); Silvana Ribeiro De Souza (DE Santo André - E. E. Papa João XXIII): **Professores de Educação Física.**

Arte Gráfica

Marcelo Ortega Amorim

Introdução

O Projeto *Futebol da Escola* tem por premissa favorecer o conhecimento e a compreensão do evento esportivo que é gerado e produzido no interior de cada unidade escolar, ou seja, um produto do aluno, da comunidade. Partindo do entendimento do futebol da escola busca-se alcançar a compreensão do futebol na escola e na sociedade, desvelando os elementos culturais que o alicerçam e o mobilizam. Desse modo, pretende-se utilizar o tema gerador “Futebol de Campo” como ferramenta de aprendizagem escolar associando-o a eventos que perpassarão pelo cotidiano do aluno como a Copa das Confederações que será realizada no mês de junho de 2013 e a Copa do Mundo em 2014 ambas no Brasil; favorecerão ainda mais a exploração desse tema com uma gama de discussões que gira em torno dele.

Justificativa

O futebol é uma modalidade da categoria de esporte, ou seja, uma expressão da cultura de movimento. Corresponde a um fenômeno sociocultural que foi criado historicamente ao longo dos anos e, gradativamente se transformando na prática motora mais popular do mundo, de forte repercussão midiática e, provocando o interesse de multidões em participar dessa manifestação esportiva, popularmente conhecida como “bola nos pés”.

Essa predileção por participar de situações lúdicas e esportivas com a “bola nos pés” não é recente. Essa prática pode ser observada nos registros históricos de povos de várias origens desde os anos anteriores a Cristo. Desde sua origem, o futebol continua atraindo o interesse de várias partes do planeta Terra, ao longo dos anos, sendo praticado em diversos locais, adquirindo múltiplas expressões e ajustando regras para seu desenvolvimento de acordo com o contexto.

A manifestação mais popular, mundialmente conhecida, ainda é o futebol de campo. No Brasil, o futebol de campo é um esporte de massa que apresenta grande difusão cultural, empolgando a população, envolvendo a mídia em todos os seus meios de comunicação, com vasta valorização e utilização de uma gama de recursos financeiros, desde seus contratos, patrocínios, propagandas, etc. Os atletas de alto rendimento tornam-se referências para as crianças e jovens, como ídolos que desejam alcançar na vida, haja vista o status e fama que alcançam com o prazer advindo desse esporte, com viagens, dinheiro, bens materiais e o intercâmbio de conhecimento de novas culturas, levando as crianças e jovens a sonharem com a possibilidade de tornarem-se futuros jogadores de futebol.

A apropriação do tema futebol no currículo escolar configura-se como um patrimônio cultural que deve ser disseminado em forma de experiências planejadas de ensino, no decorrer da escolarização junto aos escolares e a comunidade. Representa um fenômeno de estudo consolidado no campo da Educação Física por tratar-se de uma modalidade da cultura de movimento. Todavia, estabelece-se, também, como um elemento cultural de grande potencial para mobilizar o ensino e a aprendizagem de diversos conteúdos em direção da construção do conhecimento. Assume um potencial aglutinador de diversas áreas do saber

escolar em prol da aprendizagem. Assim, o tema futebol será tratado no currículo escolar como conteúdo específico de ensino da disciplina de Educação Física e, também, como catalisador de outros conteúdos que o circundam, associado essa modalidade esportiva ao cotidiano do aluno, em forma de vocabulário, saberes, repertório motor e conhecimento cultural.

Objetivo Geral

- Utilizar o Futebol de Campo como tema gerador para mobilizar a apropriação e a transformação cultural de conhecimentos relativos à modalidade esportiva na disciplina Educação Física e nos demais campos de saberes escolares nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Objetivos Específicos

- Em 2013, promover o Futebol da Escola com base nas possibilidades motoras dos escolares, bem como, nos elementos culturais que permeiam essa modalidade no universo esportivo. Levar, assim, através do futebol o conhecimento cultural de diferentes povos, envolvidos na Copa das Confederações, com os seguintes países: Brasil, Japão, Itália, Espanha, México, Taiti, Nigéria e Uruguai.
- Em 2014, promover o Futebol da Escola com base nos conhecimentos prévios oriundos da Copa das Confederações, bem como, da produção midiática em torno da Copa do Mundo no Brasil, possibilitando a construção de ressignificações culturais do sentido do esporte no Brasil e nos demais países que participarão do evento.

Orientações do Projeto/Ano

1º Ano:

Expectativas de Aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com as Brincadeiras Populares;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com o Jogo;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com Jogos Simples com objetos;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação em Jogos Simples com Objetos;
- Perceber, nas Brincadeiras Populares, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações;
- Perceber, nos Jogos simples com Objetos, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;
- Perceber nos Jogos Simples com Objetos a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação;
- Seguir, minimamente, a recomendação do professor para participação do Jogo, respeitando as próprias condições de aprendizagem de conhecimento corporal e motor;

Conteúdos: Jogo Simples com Bola.

Materiais:

Dicionário e livros citados abaixo para pesquisa junto ao professor da sala; tampinhas e materiais para confecção do jogo de tabuleiro “Chute a Gol”; sulfite, lápis de cor, giz de cera para confecção do mascote; bola de borracha, bola de futebol, bola de tênis, bola de jornal.

Duração Mínima: dois meses

Descrição das Fases do Projeto:

Fase 1:

Conhecendo o Futebol:

- Levantar, junto aos alunos, palavras associadas ao tema: atletas, posições, jogadas, elementos para a prática do esporte, regras, principais times conhecidos. Anotá-las em escrita coletiva, procurando destacar a letra inicial de cada palavra com o som emitido na oralidade.
- Pesquisar o sentido e o significado dessas palavras. Poderá ser utilizada consulta a dicionário, internet, bem como, utilizar o material de Giannella Júnior (2006) para esclarecer as posições dos jogadores (p.46-51), nomes de jogadas (p.80-85) e o material de Flora,Anna (2006) - livro “Os Gêmeos Corintianos” capítulo sobre vocabulário.

Fase 2:

Conhecendo o Mascote:

- Apresentação da ideia de Mascote: o que significa. Mostrar o mascote criado para a Copa do Mundo no Brasil em 2014. Sugerir que cada aluno crie o seu mascote para a Copa Futebol da Escola. Depois de elaborado o mascote individual, apresente a ideia de juntar os vários desenhos e criar um Mascote para a sala, num processo de construção coletiva. Pode utilizar como definição de mascote Giannella Júnior (2006 pg. 135), <http://www.pennagov.net/professores/ensg/Todos%20Mascotes.htm> (ultimo acesso 11-06-2013)

Fase 3:

O time do coração:

- Pesquisa: levantar os times regionais, seus uniformes e bandeiras. Pode utilizar como referência o modelo apresentado por Giannella Júnior (2006, p.19-23).
- Pequenas regras de conduta: saber escutar o professor. Pode utilizar como referência leitura com a professora da sala acompanhando a ilustração o livro Armandinho, o Juiz da Ruth Rocha (1998) e o livro o Passe e o Gol de Juca Kfourri (2005) do programa Ler e Escrever.

Fase 4:

Chute a Gol:

- Montar o Jogo de Mesa “cruzada de tampinha” / Tabuleiro “Chute a Gol”. Pode-se utilizar como indicação para a confecção Giannella Júnior (2006, p.26-28).
- Vivências com Bolas:
 - ✓ Tomar contato com a habilidade motora chutar com diferentes tipos de bola (bola de borracha, bola de futebol, bola de tênis, bola de jornal). Individualmente, experimentar o chute partindo com a bola parada; com aumento de distância e acerto ao alvo. Em duplas, com a bola parada e chutando-a ao colega, com aumento de distância;
 - ✓ Em duplas, realizar chute a gol, com variação do tamanho do gol e da distância.

Observação: As fases poderão ser ministradas em conjunto ou separadamente dependendo do critério do professor, mesmo porque o produto parcial unifica-se.

Produto Parcial:

Meu Livro de Futebol:

- Elaboração do livro de palavras sobre Futebol e a pesquisa realizada por cada sala do primeiro ano. A capa do livro deverá conter o mascote individual e o mascote coletivo desenhado espontaneamente por cada aluno.

Produto Final:

- Torneio de Chute a Gol adaptado com dois cones sendo usadas bolas de borracha;
- Torneio do Jogo de Mesa “cruzada de tampinha” / Tabuleiro “Chute a Gol”;

Referências Bibliográficas:

GIANNELLA JÚNIOR, F. **Futebol**. São Paulo: Globo, 2006. (Coleção Almanaque Sítio) – Livro enviado para as Escolas de Anos Iniciais do Ensino Fundamental no Programa Ler e Escrever.

FLORA, ANNA – Os Gêmeos Corintianos. São Paulo: Editora Ática, 2006. – Livro enviado para as Escolas de Anos Iniciais do Ensino Fundamental no Programa Ler e Escrever.

RUTH ROCHA, Armandinho, o Juiz. FDT, 1998. (Coleção A Turma da Nossa Rua)

JUCA KFOURI, O Passe e o Gol. Editora Papagaio, 2005. – Livro enviado para as Escolas de Anos Iniciais do Ensino Fundamental no Programa Ler e Escrever.

Mascotes da copa do mundo:

<http://www.pennagov.net/professores/ensg/Todos%20Mascotes.htm>

(ultimo acesso 11-06-2013)

Recursos para ampliar a perspectiva do professor e do aluno para compreensão do tema.

Gibi Turma da Mônica; Ronaldinho Gaucho; Pelezinho e Neymar – Mauricio de Souza.

Programa “Cartãozinho Verde” TV Cultura.

Livro Menino Maluquinho – Autor Ziraldo.

Obra: “Futebol em Brodósqui” – Cândido Portinari- 1935

www.esquinadotempo.com.br/ec/advance (ultimo acesso 13-06-2013)

Orientações do Projeto/Ano

2º Ano:

Expectativas de Aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Brincadeiras Populares e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos Simples com objetos e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação em Jogos Simples com Objetos e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;
- Perceber, nas Brincadeiras Populares, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações;
- Perceber, nos Jogos simples com Objetos, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações;
- Perceber nos Jogos Simples com Objetos a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação e conhecer suas manifestações;
- Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente do Jogo e atender, com o mínimo de atenção, as orientações acerca de como se comportar;
- Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares durante o Jogo e atender, com o mínimo de atenção, as orientações acerca de como se comportar com os colegas;

Conteúdos: Brincadeira Popular, Jogos Simples com Bola

Materiais:

Giz, sulfite, dicionário, lápis de cor, bolas de tamanhos e tipos variados, livros paradidáticos.

Duração Mínima: dois meses

Descrição das Fases do Projeto:

Fase 1:

Conhecendo o Futebol:

- Levantar, junto aos alunos, palavras associadas ao tema: atletas, posições, jogadas, elementos para a prática do esporte, regras, principais times conhecidos na região e os times que participarão da Copa das Confederações. Anotá-las em escrita coletiva, procurando destacar as letras de cada palavra com o som emitido na oralidade.
- Pesquisar o sentido e o significado dessas palavras. Poderá ser utilizada consulta a dicionário, internet, bem como, utilizar o material de Giannella Júnior (2006) para esclarecer as posições dos jogadores (p.46-51), nomes de jogadas (p.80-85); o material de Flora,Anna (2006) - livro “Os Gêmeos Corintianos” capítulo sobre vocabulário;
- Pesquisa na família: denominação dada em cada região sobre o futebol – Pode-se utilizar o modelo da Ficha 1 em anexo;

Fase 2:

A Escola nas Confederações:

- Pesquisa: Levantar os Países que participarão da Copa das Confederações no Brasil em 2013. Procurar no Mapa a localização dos países nos diversos continentes e a proximidade ou distância com o Brasil. Levantar a configuração das Bandeiras desses países envolvidos e escolher algumas para a confecção em desenhos;

Fase 3:

Chute a Gol:

- Montar o Jogo de Mesa / Tabuleiro “Chute a Gol”. Pode-se utilizar como indicação para a confecção Giannella Júnior (2006, p.26-28).
- Pequenas regras de conduta: saber escutar o professor e seus colegas. Pode utilizar como referência leitura com a professora da sala acompanhando a ilustração o livro Armandinho, o Juiz da Ruth Rocha (1998) e o livro o Passe e o Gol de Juca Kfourri (2005) do programa Ler e Escrever;
- Vivências com Bolas:
- Tomar contato com a habilidade motora chutar com diferentes tipos de bola (bola de borracha, bola de futebol, bola de tênis, bola de jornal): bola parada, com aumento de distância e acerto de alvo; em duplas, com bola parada e chutando-a ao colega, com aumento de distância;
- Cada aluno receberá uma bexiga e tentará mantê-la no alto sem cair no chão, utilizando chutes e voleios sem o uso das mãos. Com o domínio do movimento, lançar o desafio de realizar embaixadas com a bexiga e, depois, com bola de borracha;
- Em duplas, realizar embaixada ou voleios e chute a gol, com variação do tamanho do gol e da distância;

Produto Parcial

O Livro de Futebol:

- Elaboração do livro de palavras sobre Futebol e a pesquisa realizada por cada sala do segundo ano: levantamento de nomes populares atribuídos ao Futebol; países que participarão da Copa das Confederações. A capa do livro poderá conter a bandeira do Brasil e de outros países pesquisados por cada aluno.

Produto Final

- Torneio de domínio de bola / embaixadas com sequência de chute a gol em dupla – Regras de pontuação: cada embaixada que realizar conta um ponto e se marcar o gol outro ponto;
- Torneio do Jogo de Mesa / Tabuleiro “Chute a Gol”;

Referências Bibliográficas:

GIANNELLA JÚNIOR, F. **Futebol**. São Paulo: Globo, 2006. (Coleção Almanaque Sítio) – Livro enviado para as Escolas de Anos Iniciais do Ensino Fundamental no Programa Ler e Escrever.

FLORA, ANNA – Os Gêmeos Corintianos. São Paulo: Editora Ática, 2006. – Livro enviado para as Escolas de Anos Iniciais do Ensino Fundamental no Programa Ler e Escrever.

RUTH ROCHA, Armandinho, o Juiz. FDT, 1998. (Coleção A Turma da Nossa Rua).

JUCA KFOURI, O Passe e o Gol. Editora Papagaio, 2005. – Livro enviado para as Escolas de Anos Iniciais do Ensino Fundamental no Programa Ler e Escrever.

Recursos para ampliar a perspectiva do professor e do aluno para compreensão do tema.

Gibi Turma da Mônica; Ronaldinho Gaucho; Pelezinho e Neymar – Mauricio de Souza.

Programa “Cartãozinho Verde” TV Cultura.

Livro Menino Maluquinho – Autor Ziraldo.

Obra: “Futebol em Brodósqui” – Cândido Portinari- 1935

www.esquinadotempo.com.br/ec/advence (ultimo acesso 13-06-2013)

Orientações do Projeto/Ano

3º Ano:

Expectativas de Aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Brincadeiras Populares; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar as ações na prática;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Jogo; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos com Objetos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação em Jogos com Objetos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;
- Perceber, nas Brincadeiras Populares, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem;
- Perceber, no Jogo, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;
- Perceber, nos Jogos com Objetos, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;
- Perceber nos Jogos com Objetos a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;
- Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente do Jogo; buscando atender com atenção as orientações acerca de como se comportar; e esforçar-se para empregá-las na prática;
- Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares durante o Jogo; atender com atenção as orientações acerca de como se comportar

com os colegas; e esforçar-se para empregá-las na prática;

Conteúdos: Brincadeiras Populares, Jogos com Bola e com outros implementos.

Materiais:

Bola de borracha; cones; garrafa pet; cartolinas; sulfites; papel contact

Duração Mínima: 3 meses

Descrição das Fases do Projeto:

Fase 1:

O jornalista do Futebol:

- Levantar, junto aos alunos, palavras associadas ao tema: atletas, posições, jogadas, elementos para a prática do esporte, regras, principais times conhecidos na região e times que participarão da Copa das Confederações. Anotá-las em escrita coletiva;
- Pesquisar o sentido e o significado dessas palavras. Poderá ser utilizada consulta a dicionário, internet, bem como, utilizar o material de Giannella Júnior (2006) para esclarecer as posições dos jogadores (p.46-51), nomes de jogadas (p.80-85), o material de Flora, Anna (2006) - livro “Os Gêmeos Corintianos” capítulo sobre vocabulário;
- Relacionar essas palavras do meio futebolístico com as narrativas e textos jornalísticos: procurar nos meios de comunicação (televisão, rádio, revistas e jornais) as diferenças de narração, chamadas / manchetes, propagandas e imagens;
- Montar um Painel com as principais palavras, expressões e informações / imagens utilizadas nos textos jornalísticos e seus sentidos e significados;
- Elaborar uma manchete de divulgação da competição de Futebol da Escola que ocorrerá na etapa final do projeto.

Fase 2:

A Escola nas Confederações:

- Pesquisa: Levantar os Países que participarão da Copa das Confederações no Brasil em 2013. Procurar no Mapa a localização dos países nos diversos continentes e a proximidade ou distância com o Brasil. Levantar a configuração das Bandeiras, Danças Típicas e Músicas desses países envolvidos. Selecionar o Brasil e Escolher um país estrangeiro para representar suas bandeiras e experimentar as danças típicas;

Confederação do Mini Futebol da Escola:

- Montar o Jogo de Mesa / Tabuleiro “Chute a Gol”. Pode-se utilizar como indicação para a confecção Giannella Júnior (2006, p.26-28).

- Montar o Jogo de Memória “Copa das Confederações 2013”. Criar as cartas em duplicidade com os seguintes assuntos: nome dos países; desenhos das bandeiras dos países; desenhos das danças típicas; nomes de músicas típicas; instrumentos musicais típicos; palavras em diferentes línguas. Em caso de dificuldade de criação das cartas, apresenta-se a seguinte sugestão: recortar folhas sulfites em 8 partes iguais. Em cada parte escrever ou desenhar o conteúdo das cartas em duplicidade. Cada desenho poderá ser colado numa folha de cartolina com as mesmas medidas, ou recortes de caixa de papelão com as mesmas medidas. Se for possível, passe um papel contact transparente por cima da parte figurativa das cartas.

Fase 3:

Vivências com Bolas:

- Alunos organizados em quatro colunas, cada duas colunas frente a frente, dispostos 4 na linha de fundo da quadra e 4 na outra linha de fundo. Individualmente, conduzir a bola de borracha pela dimensão da quadra. O primeiro aluno de cada coluna segue chutando e conduzindo a bola até o companheiro a sua frente do outro lado da quadra, ocupando o final dessa coluna. O aluno que recebeu a bola segue na direção oposta até o outro lado da linha de fundo.
- Idem anterior, sendo que cada aluno deverá conduzir a bola contornando cones ou garrafas pets colocadas em linha reta pelo trajeto. Pode-se colocar pelo menos 3 obstáculos a serem contornados.
- Alunos em duplas, dispostos pelas linhas laterais da quadra, frente a frente. Executar: 1) partindo da posição inicial com a bola de borracha parada realizar o chute; 2) partindo da posição inicial com a bola de borracha parada realizar o passe para o colega que irá recepcionar a bola com um dos pés; 3) partindo da posição inicial com a bola de borracha parada realizar o passe para o colega que irá recepcionar a bola com um dos pés e chuta-la ao gol;
- Pequenas regras de conduta: saber escutar o professor e seus colegas e colaborar nos trabalhos em grupo;
- Realização de embaixadas individuais com bola de borracha ou de meia;
- Pequenos jogos: 2x2, 3x3. Adaptar o campo: os gols deverão ser reduzidos e colocados nas linhas laterais da quadra. Dividir o espaço em 3 a 4 campos. Desenvolver os pequenos jogos, sem goleiros.

Produto Parcial:

O Livro da Copa das Confederações:

- Elaboração do livro sobre a Copa das Confederações no Brasil 2013: Países e características culturais.

Produto Final:

- Torneio de embaixadas individuais com bola de borracha ou de meia;
- Torneio de Pequenos jogos: 2x2, 3x3, com campos adaptados: os gols deverão ser reduzidos e colocados nas linhas laterais da quadra. Dividir o espaço em 3 a 4 campos. Desenvolver os pequenos jogos, sem goleiros.

Referências Bibliográficas:

GIANNELLA JÚNIOR, F. **Futebol**. São Paulo: Globo, 2006. (Coleção Almanaque Sítio) – Livro enviado para as Escolas de Anos Iniciais do Ensino Fundamental no Programa Ler e Escrever.

FLORA, ANNA – Os Gêmeos Corintianos. São Paulo: Editora Ática, 2006. – Livro enviado para as Escolas de Anos Iniciais do Ensino Fundamental no Programa Ler e Escrever.

Recursos para ampliar a perspectiva do professor e do aluno para compreensão do tema.

Gibi Turma da Mônica; Ronaldinho Gaucho; Pelezinho e Neymar – Mauricio de Souza.

Programa “Cartãozinho Verde” TV Cultura.

Livro Menino Maluquinho – Autor Ziraldo.

Obra: “Futebol em Brodósqui” – Cândido Portinari- 1935

www.esquinadotempo.com.br/ec/advence (ultimo acesso 13-06-2013)

Orientações do Projeto/Ano

4º Ano:

Expectativas de Aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos com Objetos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação em Jogos com Objetos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;
- Perceber, nos Jogos com Objetos, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;
- Perceber nos Jogos com Objetos a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;
- Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares e grupos durante o Jogo; buscando atender com atenção as orientações de como se comportar com os colegas; esforçar-se para empregá-las na prática; e valorizar essas atitudes em razão do reconhecimento que atribui às mesmas;

Conteúdos: Jogo com bola e outros implementos.

Materiais:

Jornal; revista; livro didático; caderno; folha de sulfite; lápis de cor; caneta; tesoura; régua; papel contact; papelão; bolas de borracha diversas; bambolê; cone; bola de meia; bola de futsal.

Duração Mínima: 3 meses

Descrição das Fases do Projeto:

Fase 1: Auxiliar a Competência Leitora

O Futebol do Brasil:

- Levantar, junto aos alunos, a história do Futebol, masculino e feminino no Brasil em diferentes tipos de textos informativos: origem, principais clubes nacionais, biografia de atletas famosos, posições, fundamentos e principais jogadas. Poderá ser utilizada consulta a dicionário, internet, bem como, utilizar o material de Giannella Júnior (2006), para esclarecer: a) história do Futebol no Brasil (p.14-17); b) história do Futebol feminino no Brasil (p.24-25); c) principais clubes brasileiros (p.18-23) as posições dos jogadores (p.46-51), nomes de jogadas (p.14-23); Links sugeridos: História do Futebol - <http://www.brasilecola.com/educacao-fisica/historia-do-futebol.htm> (último acesso: 11 de junho de 2013); História do Futebol Feminino, <http://jucabralfut.blogspot.com.br/2009/07/historia-do-futebol-feminino.html> (último acesso: 11 de junho de 2013); História dos clubes de Futebol brasileiros, http://www.campeoesdofutebol.com.br/hist_clubes.html (último acesso: 11 de junho de 2013);

Fase 2: Auxiliar a Competência Leitora e Escritora

- Entrevistar uma pessoa que participou como atleta de Futebol, preferencialmente, morador da comunidade escolar – Sugestão de Roteiro de Entrevista - Anexo 2;

Fase 3: Auxiliar a competência Leitora e Escritora

- Elaborar Painel ou uma Pasta sobre o Futebol do Brasil a serem expostos como resultados da coleta histórica no final do projeto;
- Pesquisa: Levantar os Países que participarão da Copa das Confederações no Brasil em 2013. Procurar no Mapa a localização dos países nos diversos continentes e a proximidade ou distância com o Brasil. Levantar a configuração das Bandeiras, Danças Típicas, Músicas, Comidas Típicas, Vestimentas Típicas, principais clubes desses países, principais ídolos do Futebol. Selecionar o Brasil e Escolher um país estrangeiro para montar um portfólio das principais características culturais e do Futebol. Link sugerido para consulta: http://www.campeoesdofutebol.com.br/hist_clubes.html (ultimo acesso 11-06-2013)

Fase 4:

- Montar o Jogo de Memória “Copa das Confederações 2013”. Criar as cartas em duplicidade com os seguintes assuntos: nome dos países; desenhos das bandeiras dos países; desenhos das danças típicas; nomes de músicas típicas; instrumentos musicais típicos; palavras em diferentes línguas, comidas típicas, vestimentas, principais clubes de futebol, principais ídolos. Em caso de dificuldade de criação das cartas, apresentase a seguinte sugestão: recortar folhas sulfites em 8 partes iguais. Em cada parte

escrever ou desenhar o conteúdo das cartas em duplicidade. Cada desenho poderá ser colado numa folha de cartolina com as mesmas medidas, ou recortes de caixa de papelão com as mesmas medidas. Se for possível, passe um papel contact transparente por cima da parte figurativa das cartas.

- Montar o Jogo de Mesa / Tabuleiro “Futebol de Botão”, com os países selecionados pelos alunos.

Fase 1:

Vivências com Bolas:

- Alunos organizados em quatro colunas, cada duas colunas frente a frente, dispostos quatro em uma linha de fundo da quadra e as outras quatro na outra linha de fundo. Individualmente, conduzir a bola de borracha pela dimensão da quadra. O primeiro aluno de cada coluna segue chutando e conduzindo a bola até o companheiro da sua frente do outro lado da quadra, ocupando o final dessa coluna. O aluno que recebeu a bola segue na direção oposta conduzindo a bola por meio de toques até o outro aluno da coluna oposta da linha de fundo e assim sucessivamente.

Fase 2:

Vivências com Bolas:

- Idem anterior, sendo que cada aluno deverá conduzir a bola contornando cones ou garrafas pets colocadas em linha reta pelo trajeto. Pode-se colocar pelo menos 3 obstáculos a serem contornados.
- Alunos em duplas, dispostos pelas linhas laterais da quadra, frente a frente. Executar: 1) partindo da posição inicial com a bola de borracha parada realizar o chute para o colega do outro lado da quadra; 2) partindo da posição inicial com a bola de borracha parada realizar o passe para o colega que irá recepcionar a bola com um dos pés; 3) partindo da posição inicial com a bola de borracha parada realizar o passe para o colega que irá recepcionar a bola com um dos pés e chuta-la ao gol;

Fase 3:

Vivências com Bolas:

- Pequenas regras de conduta: saber escutar o professor e seus colegas procurando cooperar nas atividades diversas. Pode utilizar como referência leitura com a professora da sala acompanhando a ilustração o livro Armandinho, o Juiz da Ruth Rocha (1998) e o livro o Passe e o Gol de Juca Kfourri (2005) do programa Ler e Escrever;
- Realização de embaixadas individuais com bola de borracha ou de meia;
- Realizar embaixadinhas em dupla.

Fase 4:

Vivências com Bolas:

- Pequenos jogos: 2x2, 3x3. Adaptar o campo: os gols deverão ser reduzidos e colocados nas linhas laterais da quadra. Dividir o espaço em 3 a 4 campos. Desenvolver os pequenos jogos, sem goleiros.

Observação: As fases poderão ser ministradas em conjunto ou separadamente dependendo do critério do professor.

Produto Parcial:

- Levantamento e exposição de itens: construção de livros; painel com as pesquisas de entrevista com moradores.
- Construção de jogo de tabuleiro e jogo de memória.

Produto Final:

- Torneio de futebol de mesa e jogo de memória;
- Torneio de Pequenos jogos: 2x2, 3x3, com campos adaptados: os gols deverão ser reduzidos e colocados nas linhas laterais da quadra. Dividir o espaço em 2 a 3 campos. Desenvolver os pequenos jogos, com goleiros;
- Torneio de passe, recepção de passe e chute a gol tendo que acertar a bola dentro dos bambolês coloridos pendurados na trave de gol em diferentes alturas. Cada bambolê terá uma pontuação diferenciada.

Referências Bibliográficas:

RUTH ROCHA, Armandinho, o Juiz. FDT, 1998. (Coleção A Turma da Nossa Rua).

JUCA KFOURI, O Passe e o Gol. Editora Papagaio, 2005. – Livro enviado para as Escolas de Anos Iniciais do Ensino Fundamental no Programa Ler e Escrever.

História do Futebol no Brasil:

<http://www.brasilecola.com/educacao-fisica/historia-do-futebol.htm> (ultimo acesso 11-06-2013)

História do Futebol Feminino no Brasil:

<http://jucabralfut.blogspot.com.br/2009/07/historia-do-futebol-feminino.html> (ultimo acesso 11-06-2013)

História dos clubes de Futebol brasileiros e estrangeiros:

http://www.campeoesdofutebol.com.br/hist_clubes.html (ultimo acesso 11-06-2013)

Recursos para ampliar a perspectiva do professor e do aluno para compreensão do tema.

Gibi Turma da Mônica; Ronaldinho Gaucho; Pelezinho e Neymar – Mauricio de Souza.

Programa “Cartãozinho Verde” TV Cultura.

Livro Menino Maluquinho – Autor Ziraldo.

Obra: “Futebol em Brodósqui” – Cândido Portinari- 1935

www.esquinadotempo.com.br/ec/advance (ultimo acesso 13-06-2013)

Orientações do Projeto/Ano

5º Ano:

Expectativas:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos Competitivos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos para melhorar a ação e criar/recriar novas ressignificações do fazer na cultura de movimento;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do fenômeno sociocultural do Esporte; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas ressignificações do fazer na cultura de movimento;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Pré-desportivo ao Futsal; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas ressignificações do fazer na cultura de movimento;
- Perceber nos Jogos Competitivos, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;
- Perceber no Pré-desportivo de Futsal, a caracterização desse fenômeno esportivo na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que o compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;
- Seguir a recomendação do professor para participar do Jogo; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa consigo mesmo e com o outro; esforçar-se para empregá-la na prática com relação às possibilidades de interação corporal e motora; valorizá-la em razão do reconhecimento que atribui à mesma; e mostrá-la ao longo da execução da atividade;

Conteúdos: Jogos Competitivos, Pré-desportivo ao Futsal.

Materiais:

Folha sulfite, lápis, borracha e caneta para produção de textos; estrelão e times de botão para torneio de tabuleiro; súmulas, apito e cartões amarelos e vermelhos para arbitragem, bolas e coletes para torneio de futebol.

Duração Mínima: 3 meses

Descrição das Fases do Projeto:**Fase 1:** Auxiliar a Competência Leitora

- Leitura de frases, textos, poemas, etc; relacionado com o tema futebol;
- Trabalhar com a música: “Uma Partida de Futebol” Skank associando ao tema: reescrita da musica ou criação de uma nova; <http://letras.mus.br/skank/72339/> (ultimo acesso 11-06-2013)
- Pesquisa sobre os países envolvidos na copa das confederações: idiomas, estádio dos países envolvidos e estádios sede: localização, informar se é reforma ou novo, cidade em que está localizado e sua cultura local.

Fase 2: Habilidade Motora Básica - Manipulação

- Passe, domínio de bola e chute a gol alternado os pés;
- Recepção e lançamentos com as mãos;
- Pequenas regras de conduta: saber escutar o professor e seus colegas, saber respeitar os materiais coletivos e só utiliza-los com autorização; regras do jogo de futebol para atuar como arbitro durante o torneio de futebol quando a partida em disputa não for do seu grupo;

Produto Parcial:Auxiliar a Competência Escritora:

- Produção de Frases, textos, poema, etc. relacionado com o tema futebol.

Produto Final:

- Torneio de futebol de mesa;
- Torneio de futebol;

Referências Bibliográficas:

Letras e Musicas Cifradas:

<http://letras.mus.br/skank/72339/> (ultimo acesso 11-06-2013)

Recursos para ampliar a perspectiva do professor e do aluno para compreensão do tema.

Gibi Turma da Mônica; Ronaldinho Gaucho; Pelezinho e Neymar – Mauricio de Souza.

Programa “Cartãozinho Verde” TV Cultura.

Livro Menino Maluquinho – Autor Ziraldo.

Obra: “Futebol em Brodósqui” – Cândido Portinari- 1935

www.esquinadotempo.com.br/ec/advence (ultimo acesso 13-06-2013)

Avaliação

- Associação de vocabulário com prática no dia-a-dia;
- Aumento do vocabulário do aluno;
- Auxiliar a competência escritora e leitora;
- Aumento do repertório motor;
- Compreensão de situações de jogos;
- Autonomia no brincar de futebol;
- Aumento e melhoria na qualidade do repertório motor;

As atividades e os quadros de observação salvas na pasta “anexo”, poderão ser aplicadas em todos os anos, ficando a critério do professor ao avaliar sua turma. O Professor de Educação Física poderá solicitar a sugestão do Professor polivalente na aplicação dessas atividades de acordo com a competência escritora e leitora do aluno.

Referências Bibliográficas:

GIANNELLA JÚNIOR, F. Futebol. São Paulo: Globo, 2006. (Coleção Almanaque Sítio) – Livro enviado para as Escolas de Anos Iniciais do Ensino Fundamental no Programa Ler e Escrever.

FLORA, ANNA – Os Gêmeos Corintianos. São Paulo: Editora Ática, 2006. – Livro enviado para as Escolas de Anos Iniciais do Ensino Fundamental no Programa Ler e Escrever.

RUTH ROCHA, Armandinho, o Juiz. FDT, 1998. (Coleção A Turma da Nossa Rua).

JUCA KFOURI, O Passe e o Gol. Editora Papagaio, 2005. – Livro enviado para as Escolas de Anos Iniciais do Ensino Fundamental no Programa Ler e Escrever.

História do Futebol no Brasil:

<http://www.brasilecola.com/educacao-fisica/historia-do-futebol.htm> (ultimo acesso 11-06-2013)

História do Futebol Feminino no Brasil:

<http://jucabralfut.blogspot.com.br/2009/07/historia-do-futebol-feminino.html> (ultimo acesso 11-06-2013)

História dos clubes de Futebol brasileiros e estrangeiros:

http://www.campeoesdofutebol.com.br/hist_clubes.html (ultimo acesso 11-06-2013)

Mascotes da copa do mundo:

<http://www.pennagov.net/professores/ensg/Todos%20Mascotes.htm> (ultimo acesso 11-06-2013)

Letras e Musicas Cifradas:

<http://letras.mus.br/skank/72339/> (ultimo acesso 11-06-2013)

Recursos para ampliar a perspectiva do professor e do aluno para compreensão do tema.

Gibi Turma da Mônica; Ronaldinho Gaucho; Pelezinho e Neymar – Mauricio de Souza.

Programa “Cartãozinho Verde” TV Cultura.

Livro Menino Maluquinho – Autor Ziraldo.

JOGANDO E APRENDENDO

VERSÃO PRELIMINAR

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
Herman Jacobus Cornelis Voorwald
Secretário da Educação

João Cardoso Palma Filho
Secretário Adjunto da Educação

Fernando Padula
Chefia de Gabinete

COORDENADORIA DE GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA
Maria Elizabete da Costa
Coordenadora

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR E GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA
João Freitas da Silva
Diretor

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL DOS ANOS FINAIS E MÉDIO (CEFAF)
Valéria Tarantello Georgel
Diretora

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS (CEFAI)
Sonia Gouveia Jorge
Diretora

EQUIPE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Marcelo Ortega Amorim, Maria Elisa Kobs Zacarias, Mirna Léia Violin Brandt, Rosângela
Aparecida de Paiva, Sérgio Roberto Silveira

**ORGANIZAÇÃO E COORDENAÇÃO GERAL DA EQUIPE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA –
CGEB**
Sérgio Roberto Silveira
AUTORIA

Sérgio Roberto Silveira (SEE/CGEB); Marcelo Ortega Amorim (SEE/CGEB);
Adolfo Primon Neto (DE Santo André); Antônio Domingos Ferreira (DE Leste 2); Antonio
Marques Junior (DE Norte 2); Carlos Alberto de Oliveira Ferreira (DE Diadema); Denise Mandre
Cruz (DE Caieras); Diego Diaz Sanchez (DE Guarulhos Norte); Edneia Aparecida Ballista Silva
(DE Mauá); Eliana Corazza (DE Bragança Paulista); Fernando Mansano Cruz (DE Leste 3); Isabel
Bonadio (DE Carapicuíba); João Carlos Sant’ana de Jesus (DE Guarulhos Sul); Luiz Fernando
Vagliengo (DE Norte 1); Maria de Lourdes de Jesus Silva (DE Suzano); Maria Helena Blotta
Vómero (DE Mogi Mirim); Misael Santos Ferreira (DE Itapeçerica da Serra); Priscila Alves da
Silva (DE Osasco); Rose Ribeiro Barbosa (DE Itaquaquecetuba); Sandra Aparecida De Azevedo
(DE Leste 5); Sandra Regina Valadão (DE Taboão da Serra); Waldemar Farina (DE Leste 4):
PCNP - Grupo Referência de Educação Física.

Alexander Raimundo Lopes (DE Leste 5 - E. E. Profª Luiza Mendes Correia De Souza); Cristiane
Acacio De Souza Farias (DE Leste 5 - E. E. Dr. Benedito Estevan Dos Santos); Marilda Gonçalves
Ferreira (DE Santo André - E. E. Joaquim Fonseca Saraiva); Silvana Ribeiro De Souza (DE Santo
André - E. E. Papa João XXIII): **Professores de Educação Física.**

Arte Gráfica

Período de realização:

Projeto realizado em oito aulas, sendo duas aulas em média para cada fase, mais meio período ao final, para apresentação do produto final.

Introdução:

O projeto utiliza o conteúdo jogo, na Educação Física Escolar, como meio de mobilização do processo de alfabetização através da ludicidade. As atividades proporcionam situações motoras em que as crianças utilizam letras e números, conhecimentos imprescindíveis no processo de alfabetização.

Através do jogo a criança exercita todas as suas potencialidades, desenvolvendo seu lado social, motor e cognitivo.

Para Piaget (1896-1980) tanto a brincadeira como o jogo é essencial para contribuir no processo de aprendizagem, pois ao lançar uma atividade desconhecida seja um jogo ou uma brincadeira, o aluno entrará em conflito e ao tomar conhecimento e compreender melhor as idéias, este estará assimilando e acomodando o novo conhecimento.

Justificativa:

“O jogo é uma atividade própria da criança e está centrada no prazer”

(Petry, R. Educação Física e Alfabetização, p. 33)

Através de atividades lúdicas proporcionadas pelo conteúdo jogo, percebe-se que o processo de desenvolvimento e de aprendizagem é facilitado, pois quando brinca, a criança experimenta, descobre, inventa, exercita e aprende naturalmente. Essas experiências estimulam a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, o que oportuniza o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção, além de contribuir com o desenvolvimento da força, do controle muscular, do equilíbrio orgânico, físico e psicológico, necessários à produção da escrita e da leitura. De acordo com Dewey (1859-1952) o conhecimento é uma atividade dirigida que não tem um fim em si mesmo, mas está voltado para a experiência. Assim ele acredita que a atividade lúdica torna-se um fator decisivo para o desenvolvimento da criança.

Objetivo Geral:

- Proporcionar situações motoras que contribuam concomitantemente no processo de desenvolvimento motor e de alfabetização através da ludicidade;
- Vivenciar situações motoras que favoreçam a construção do sistema de base alfabética e o sistema de numeração.

Objetivos Específicos:

- Enriquecer o pensamento lógico através da compreensão e desenvolvimento das atividades;
- Utilizar estratégias prazerosas que possibilitem experiências de sucesso e reflexão, auxiliando a conquista para autonomia e autoconfiança.

Orientações do projeto/ano:

1º ano

Expectativas de aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com as Brincadeiras Populares;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem o conhecimento do próprio corpo através de Brincadeiras Populares;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com o Jogo;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com Jogos Simples com objetos;
- Perceber, nas Brincadeiras Populares, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;
- Perceber nas Brincadeiras Populares a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo inteiro e de suas partes;
- Perceber, no Jogo, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;
- Perceber, nos Jogos simples com Objetos, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;
- Perceber nos Jogos Simples com Objetos a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação;
- Seguir, minimamente, a recomendação do professor para participar, individualmente do Jogo;
- Seguir, minimamente, a recomendação do professor para interagir entre pares durante o Jogo;

Conteúdos: Brincadeiras Populares, Jogo.

Materiais:

- Cartões confeccionados em cartolina com números de zero a nove
- Canetão e cartolina para confecção de listas
- bolas, cordas, giz, lata e barbante para confecção do pé de lata, arco, bolinhas de gude, pião, peteca e tampinhas de garrafa pet;
- lápis de cor e giz de cera para produção de desenhos
- caixa ou saco para o sorteio do bingo

Duração mínima:

- 08 aulas

Fase 1:

a) Mímica

Levantamento de conhecimentos prévios:

Levantar junto aos alunos quais animais é por eles conhecidos e construir com o grupo uma lista em cartolina para utilizá-la na atividade.

No pátio ou quadra os alunos serão organizados em grupos. Depois de escolhidos os animais para a mímica, cada grupo terá o seu tempo para a interpretação, enquanto os outros tentarão adivinhar o que aquele está interpretando.

Observação: A estrutura deste jogo se faz com imagens não presentes, pois as crianças deverão expressar-se de acordo com o tema escolhido pelo grupo. Com isso, estarão desenvolvendo a criatividade e a espontaneidade.

Cada grupo terá um tempo determinado para interpretar o animal escolhido, utilizando somente a expressão corporal. Marcará ponto a equipe que primeiro adivinhar o animal apresentado.

É feito um rodízio entre os grupos para que todos tenham oportunidade de interpretar. Caso nenhuma equipe tenha adivinhado no tempo determinado, o ponto passará para a equipe que estiver apresentando.

Produto Parcial:

Após a vivência de todos os grupos, com o auxílio do professor, os alunos indicam quais animais da lista foram utilizados na atividade e o professor faz um círculo nestes.

b) Jogos Populares:

Levantamento de conhecimentos prévios:

Após apresentar o quadro de Ivan Cruz (apud Ler e escrever: coletânea de atividades – 1o ano, p. 24) (www.ivancruz.ning.com) levantar junto aos alunos quais jogos presentes no quadro são conhecidas por eles e construir com o grupo uma lista em cartolina.

Selecionar alguns jogos da lista para a turma vivenciar.

Sugestão: pula-cela, pé de lata e amarelinha.

Produto Parcial:

Após a vivência, com o auxílio do professor, os alunos indicam quais jogos da lista foram utilizados na atividade e o professor faz um círculo nestes. Caso seja criado outro jogo não presente na lista, escrevê-lo e circulá-lo.

Fase 2

a) Jogo dos números:

Levantamento de conhecimentos prévios:

Levantar junto aos alunos quais números eles conhecem de zero a nove e escrevê-los em cartolina. Em seguida recortá-los e utilizá-los na atividade.

Números coloridos de zero a nove distribuídos no chão aleatoriamente. Os alunos deverão: caminhar, correr, ou saltar por um espaço limitado pelo professor. Quando o professor der a ordem: Já! E indicar, por exemplo, o número 5, os alunos deverão colocar-se ao redor do mesmo. Assim se realizará o jogo utilizando todos os números.

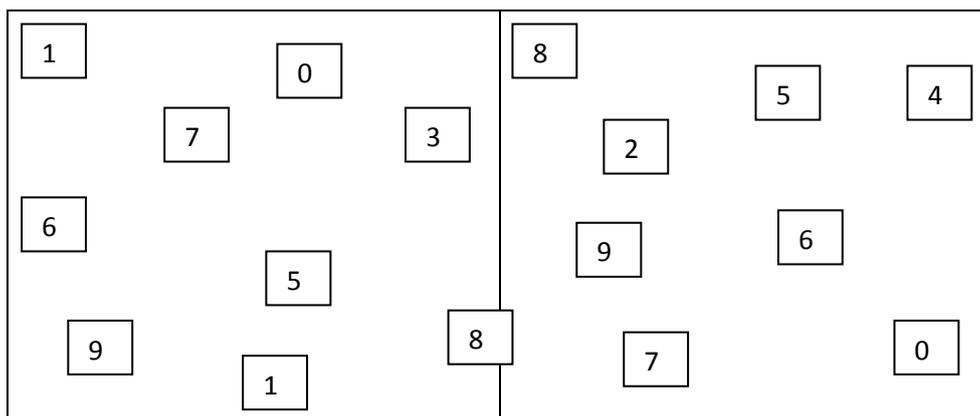


Figura 1

Produto Parcial:

Após a vivência, as cartelas de números são distribuídas aos alunos e estes pintam os números. Todo o grupo constrói um painel, colando os números já coloridos.

b) Jogos Populares:

Levantamento de conhecimentos prévios:

Após apresentar o quadro de Ivan Cruz (apud Ler e escrever: coletânea de atividades – 1o ano, p. 24) (www.ivancruz.ning.com) novamente, levantar junto aos alunos quais jogos da lista ainda não foram vivenciados.

Selecionar alguns jogos da lista para a turma vivenciar.

Sugestão: girar bambolê (cintura, braço, pescoço, parado e em movimento), jogos com bola (queimada, alerta), com corda (aumenta-aumenta, cobrinha), bolinha de gude e pião.

Produto Parcial:

Após a vivência, com o auxílio do professor, os alunos indicam quais jogos da lista foram utilizados na atividade e o professor faz um círculo nestes. Caso seja criado outro jogo não presente na lista, escrevê-lo e circulá-lo.

Fase 3:

a) Bingo dos nomes:

Levantamento de conhecimentos prévios:

Levantar junto aos alunos se sabem quais letras compõem seus nomes.

Escrever em uma cartolina as letras do alfabeto. Recortá-las e colocá-las em uma caixa ou saco para realizar o sorteio. Construir com os alunos cartões individuais com o nome de cada um. Com os alunos dispostos em um grande círculo, entregar os cartões e começar o bingo sorteando uma letra. Os alunos que possuem a letra sorteada em seus cartões, marcam-na com um X e em seguida deverão se deslocar até o centro do círculo e, após elegerem um movimento que representará a letra sorteada, o realizam podendo-se utilizar de todo o corpo ou parte dele, em grupo ou individualmente.

Marcará um ponto o aluno que marcar todas as letras de seu nome primeiro.

Observação: Através dessa dinâmica o aluno compreende as letras do alfabeto.

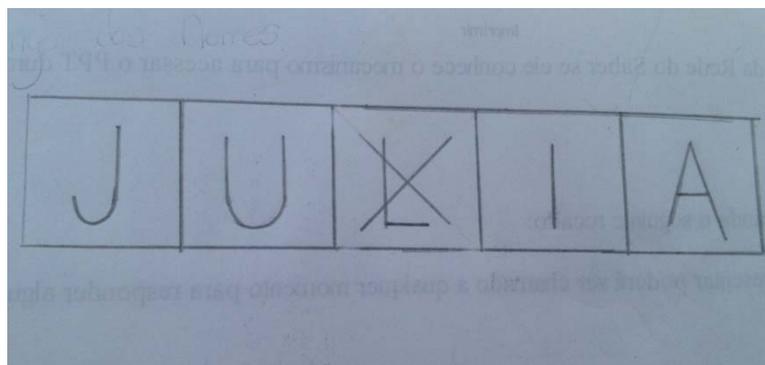


Figura 2

Produto Parcial:

A cada ponto marcado, todos os alunos realizam a sequência de movimentos escolhidos que representam a sequência de letras do primeiro nome do aluno ganhador.

b) Jogos Populares:

Levantamento de conhecimentos prévios:

Após apresentar o quadro de Ivan Cruz (apud Ler e escrever: coletânea de atividades – 1o ano, p. 24) (www.ivancruz.ning.com) novamente, levantar junto aos alunos quais jogos da lista ainda não foram vivenciados.

Selecionar alguns jogos da lista para a turma vivenciar.

Sugestão: barra-manteiga, mãe da rua e três-marias (com saquinhos ou tampinhas de garrafa pet).

Produto Parcial:

Após a vivência, com o auxílio do professor, os alunos indicam quais jogos da lista foram utilizados na atividade e o professor faz um círculo nestes. Caso seja criado outro jogo não presente na lista, escrevê-lo e circulá-lo.

Fase 4:

a) Mímica

Levantamento de conhecimentos prévios:

Mostrar aos alunos a lista construída anteriormente em que constam os animais conhecidos e aqueles já utilizados e circulados. Levantar junto aos alunos quais animais da lista ainda não foi vivenciado e que podem ser escolhidos para serem imitados desta vez.

No pátio ou quadra os alunos serão organizados em grupos. Cada grupo terá o seu tempo para a interpretação, enquanto os outros tentarão adivinhar o que aquele está interpretando.

Observação: A estrutura deste jogo se faz com imagens não presentes, pois as crianças deverão expressar-se de acordo com o tema escolhido pelo grupo. Com isso, estarão desenvolvendo a criatividade e a espontaneidade. Cada grupo terá um tempo determinado para interpretar o tema,

utilizando somente a expressão corporal. Marcará ponto a equipe que primeiro adivinhar o tema apresentado.

É feito um rodízio entre os grupos para que todos tenham oportunidade de interpretar o seu tema. Caso nenhuma equipe tenha adivinhado no tempo determinado, o ponto passará para a equipe que estiver apresentando.

Produto Parcial:

Após a vivência de todos os grupos, com o auxílio do professor, os alunos indicam quais animais da lista foram utilizados na atividade e o professor faz um círculo nestes.

b) Jogos Populares:

Levantamento de conhecimentos prévios:

Após apresentar o quadro de Ivan Cruz (apud Ler e escrever: coletânea de atividades – 1o ano, p. 24) (www.ivancruz.ning.com) novamente, levantar junto aos alunos quais jogos da lista ainda não foram vivenciados.

Selecionar da lista alguns jogos para vivenciar com a turma.

Sugestão: peteca, com brinquedo (carrinho, boneca) e alerta (jogo com bola).

Produto Parcial:

Após a vivência, com o auxílio do professor, os alunos indicam quais jogos da lista foram utilizados na atividade e o professor faz um círculo nestes. Caso seja criado outro jogo não presente na lista, escrevê-lo e circulá-lo.

Os alunos, individualmente, escolhem um ou mais jogos circulados da lista e os desenham. Ao final, constrói-se um painel colando todos os desenhos produzidos.

Referências Bibliográficas:

<http://www.qdivertido.com.br/verbrincadeira.php?codigo=37> (acesso em 22/11/2013).

<http://www.qdivertido.com.br/verbrincadeira.php?codigo=15> (acesso em 22/11/2013).

Ler e escrever: guia de planejamento e orientações didáticas; professor alfabetizador – 1o ano / Secretaria da Educação, Fundação para o Desenvolvimento da Educação. São Paulo: FDE, 2011.

Ler e escrever: coletânea de atividades – 1a série / Secretaria da Educação, Fundação para o Desenvolvimento da Educação. 3. ed. São Paulo : FDE, 2010, p. 86.

Ler e escrever: coletânea de atividades – 1o ano / Secretaria da Educação, Fundação para o Desenvolvimento da Educação. São Paulo: FDE, 2011, p. 24.

2º ano

Expectativas de aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Jogo e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos Simples com objetos e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação em Jogos Simples com Objetos e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;
- Perceber, nas Brincadeiras Populares, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações;
- Perceber nas Brincadeiras Populares a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo inteiro e de suas partes e conhecer suas manifestações;
- Perceber, no Jogo, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações;
- Perceber, nos Jogos simples com Objetos, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações;
- Perceber nos Jogos Simples com Objetos a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação e conhecer suas manifestações;
- Seguir a recomendação do professor para participar do Jogo, e atender, com o mínimo de atenção, a solicitação de respeitar as próprias condições de aprendizagem e de seu par, em relação ao conhecimento corporal e motor;
- Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente do Jogo e atender, com o mínimo de atenção, as orientações acerca de como se comportar;

Conteúdo: Jogo e Brincadeiras Populares

Materiais:

- cadeiras, cartolina, canetão e fita adesiva
- garrafas pet cheias de areia (de oito a dez por grupo) sendo cada uma delas representada por uma cor e cada cor por um valor de 1 a 5, bola de borracha e cartões

Duração mínima:

- 08 aulas

Fase 1:

a) Confeção do jogo: Boliche dos números

Levantamento de conhecimentos prévios:

Levantar junto aos alunos quais números eles conhecem de zero a cinco e escrevê-los em cartolina. Em seguida recortá-los para utilizá-los na atividade.

Produto Parcial:

Organizados em grupos e com o auxílio do professor, os alunos confeccionam os pinos do boliche, de 5 a 10 por grupo a partir da reutilização de garrafas pet (1,5 litros ou 2,0 litros). A cada garrafa é atribuído um valor (de 1 a 5) e uma cor correspondente. As garrafas devem ser completadas com água ou areia.

b) Jogando o Boliche dos números

No pátio ou quadra, os alunos divididos em grupos são dispostos em colunas em frente aos pinos confeccionados por eles, conforme sugestão (vide fig. 3). O primeiro aluno de cada coluna deverá ter uma bola de borracha para dar início ao jogo. As garrafas devem ser derrubadas pelo arremessador. Caso não consiga acertar na primeira tentativa, poderá tentar por mais duas vezes. O aluno deverá registrar seus pontos somando os valores dos pinos derrubados por ele, podendo pedir auxílio da equipe. A atividade pode se repetir por várias vezes.

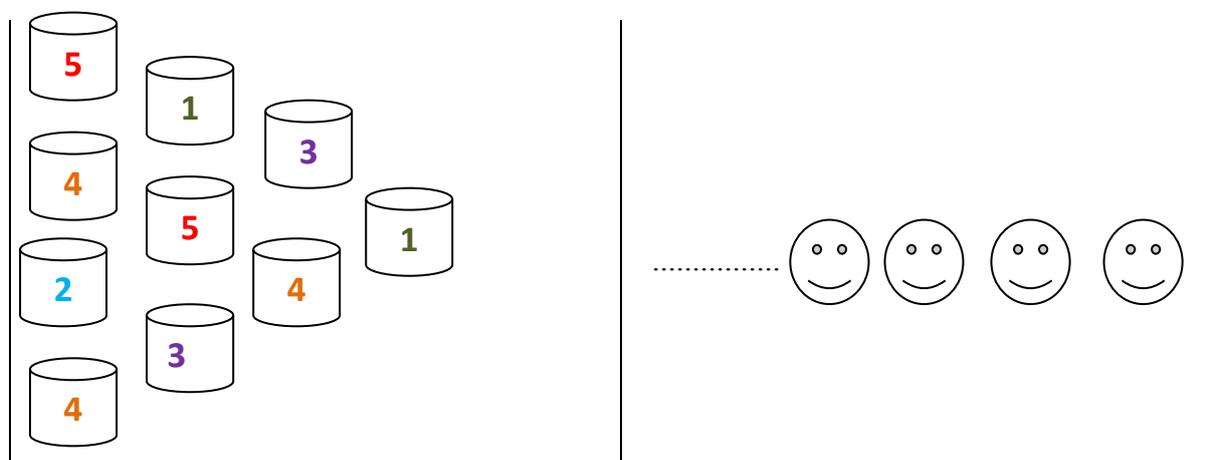


Figura 3

Produto Parcial:

Distribuir uma folha para cada aluno, conforme sugestão (fig. 4) para que ele anote sua pontuação. Ao final da atividade, o grupo deverá somar todos os pontos e entregar ao professor. O professor revelará o resultado para todos os alunos, declarando vencedora a equipe que conseguiu atingir o maior valor.

Sugestão de registro:

NOME _____ DATA ____/____/____

Figura 4

Fase 2:

c) Cartões Alfabéticos

Levantamento de conhecimentos prévios:

Levantar junto aos alunos quais são as letras do alfabeto.

Junto aos alunos confeccionar cartões com as letras do alfabeto em dobro. Dividir os alunos em dois grupos e distribuir os cartões alfabéticos entre eles, sendo um para cada aluno. Na quadra ou pátio, ao sinal do professor, os alunos sairão correndo em várias direções, misturando-se dentro do espaço delimitado pelo professor. Ao segundo sinal, cada grupo deverá montar a sequência do alfabeto. Marcará um ponto o grupo que primeiro terminar a sequência sem apresentar erros (Batista, 2003, p.87)

Sugestão: Realizar a brincadeira diversas vezes variando a posição das cadeiras.

Produto Parcial:

Após a realização da brincadeira, distribuir os cartões entre os alunos para que os mesmos contornem e pintem as letras.

b) Que animal eu sou?

Levantamento de conhecimentos prévios:

Levantar junto aos alunos quais animais conhecem e construir com os mesmos uma lista que deve ficar visível para todos.

Baseando-se na lista, dividir os alunos em pequenos grupos, conforme o número de animais. Cada grupo deverá escrever em uma folha o nome dos animais listados. Esses nomes devem ser colados nas costas dos participantes sem que eles vejam qual é o animal. Um a um será chamado, pelo professor, à frente e terá que adivinhar qual o animal virou, fazendo perguntas aos outros participantes sobre as características do animal. As respostas devem ser SIM ou NÃO. Se acertar, ganhará um ponto e será trocada sua folha, conferindo-lhe outro animal. O aluno que não acertar ou não descobrir auxiliará o professor, escolhendo e colando a folha com o nome dos animais nos colegas que permanecem na adivinhação.

Produto Parcial:

Após a realização do jogo, as folhas serão distribuídas entre os alunos. Estes deverão contornar as letras colorindo-as. Podem também fazer um desenho do animal que ali está escrito. As folhas deverão ser guardadas para compor o painel ao final do projeto.

Fase 3:

a) Dança das Cadeiras:

Levantamento de conhecimentos prévios:

Levantar junto aos alunos se conhecem as letras que compõem seus nomes e construir com o grupo, fichas individuais, cada uma com um nome de aluno.

O objetivo é que o aluno reconheça a escrita de seu nome dentre a escrita dos nomes de todos os colegas.

Propor às crianças que façam um círculo com as cadeiras. Distribuir as fichas com os nomes para que as crianças as fixem nas cadeiras. Inicia-se a dança das cadeiras onde, ao término da música, cada um deverá sentar na cadeira onde consta a ficha com o seu nome.

Sugestão: Realizar a brincadeira diversas vezes variando a posição das cadeiras.

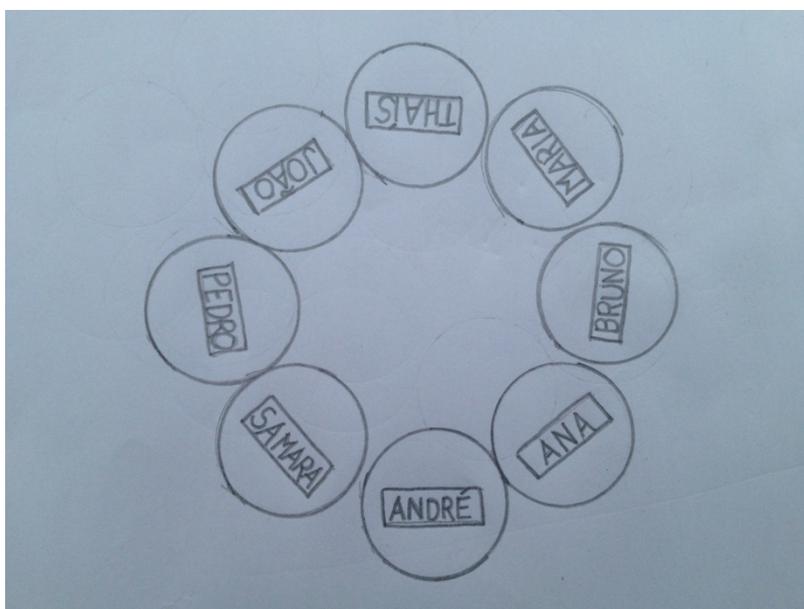


Figura 5

Produto Parcial:

Após a realização da brincadeira, distribuir as fichas de maneira aleatória para que os alunos contornem e pintem os nomes dos colegas.

b) Boliche dos números

Repete-se a atividade realizada na fase 1. No pátio ou quadra, os alunos divididos em grupos são dispostos em colunas em frente aos pinos confeccionados por eles, conforme sugestão (vide fig. 3). O primeiro aluno de cada coluna deverá ter uma bola de borracha para dar início ao jogo. As garrafas devem ser derrubadas pelo arremessador. Caso não consiga acertar na

primeira tentativa, poderá tentar por mais duas vezes. O aluno deverá registrar seus pontos somando os valores dos pinos derrubados por ele, podendo pedir auxílio da equipe. A atividade pode se repetir por várias vezes.

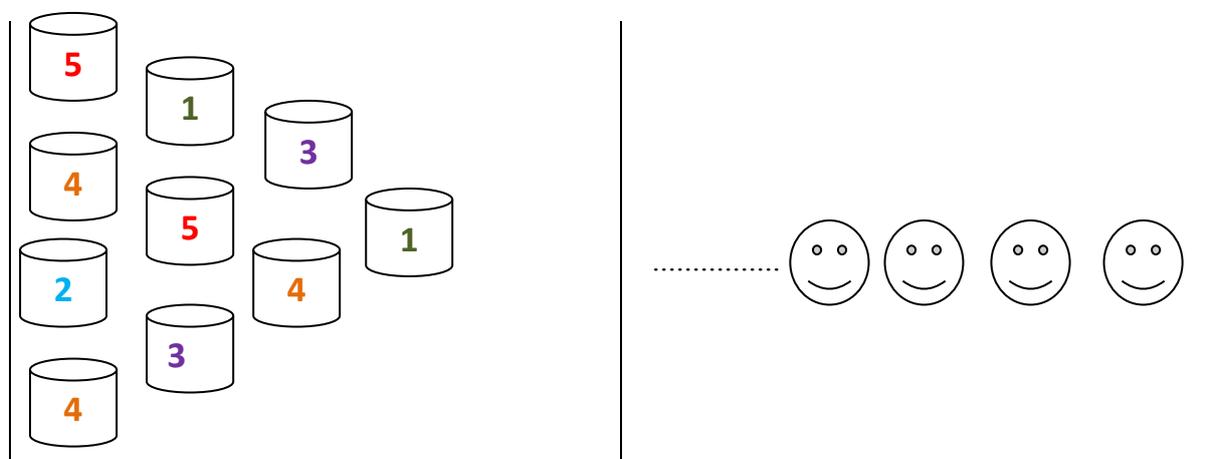


Figura 3

Produto Parcial:

Distribuir uma folha para cada aluno, conforme sugestão (fig. 4) para que ele anote sua pontuação. Ao final da atividade, o grupo deverá somar todos os pontos e entregar ao professor. O professor revelará o resultado para todos os alunos, declarando vencedora a equipe que conseguiu atingir o maior valor.

Fase 4:

a) Dança das Cadeiras:

Levantamento de conhecimentos prévios:

Levantar junto aos alunos se conhecem as letras que compõem os nomes de suas mães. Construir com os alunos, fichas individuais, cada uma com um nome da mamãe.

O objetivo é que o aluno reconheça a escrita do nome de sua mamãe dentre a escrita dos outros nomes. Propor às crianças que façam um círculo com as cadeiras. Distribuir as fichas com os nomes para que as crianças as fixem nas cadeiras. Inicia-se a dança das cadeiras onde, ao término da música, cada um deverá sentar na cadeira onde consta a ficha com o nome de sua mamãe (vide fig. 4,p.8).

Sugestão: Realizar a brincadeira diversas vezes variando a posição das cadeiras.

Produto Parcial:

Após a realização da brincadeira, distribuir os cartões entre os alunos para que os mesmos contornem e pintem as letras.

b) Que animal eu sou?

Levantamento de conhecimentos prévios:

Retomar a lista de animais utilizada no jogo “Que animal eu sou?”, levantar junto aos alunos quais animais conhecem, acrescentar outros se indicarem e construir com os mesmos uma lista que deve ficar visível para todos.

Baseando-se na lista, dividir os alunos em pequenos grupos, conforme o número de animais. Cada grupo deverá escrever em uma folha o nome dos animais listados. Esses nomes devem ser colados nas costas dos participantes sem que eles vejam qual é o animal. Um a um será chamado, pelo professor, à frente e terá que adivinhar qual o animal virou, fazendo perguntas aos outros participantes sobre as características do animal. As respostas devem ser SIM ou NÃO. Se acertar, ganhará um ponto e será trocada sua folha, conferindo-lhe outro animal. O aluno que não acertar ou não descobrir auxiliará o professor, escolhendo e colando a folha com o nome dos animais nos colegas que permanecem na adivinhação.

Produto Parcial:

Após a realização do jogo, as folhas serão distribuídas entre os alunos. Estes deverão contornar as letras colorindo-as. Podem também fazer um desenho do animal que ali está escrito. As folhas deverão ser guardadas para compor o painel ao final do projeto.

Referências Bibliográficas:

Batista, Luiz C. C. Alfabetizando com a Educação Física: Educação Física no Ensino Fundamental. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Sprint, p.87, 2003.

<http://www.qdivertido.com.br/verbrincadeira.php?codigo=14#ixzz2W7cnuGZ5>

(acesso em 13/06/2013).

Ler e escrever: guia de planejamento e orientações didáticas; professor – 2a série / Secretaria da Educação, Fundação para o Desenvolvimento da Educação. 3. ed. São Paulo : FDE, 2010, p. 77.

Ler e escrever: coletânea de atividades – 1o ano / Secretaria da Educação, Fundação para o Desenvolvimento da Educação. - São Paulo : FDE, 2011, p. 35 e 36.

3º ano

Expectativas de aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Brincadeiras Populares; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar as ações na prática;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Jogo; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos com Objetos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras

básicas como forma de manipulação em Jogos com Objetos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos de Perseguição; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;
- Perceber, nas Brincadeiras Populares, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem;
- Perceber nas Brincadeiras Populares a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo inteiro e de suas partes; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem;
- Perceber nas Brincadeiras Populares a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo no tempo, no espaço e no esforço; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem;
- Perceber, no Jogo, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;
- Perceber, nos Jogos com Objetos, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;
- Perceber nos Jogos com Objetos a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;
- Perceber nos Jogos de Perseguição, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;
- Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente do Jogo; buscando atender com atenção as orientações acerca de como se comportar; e esforçar-se para empregá-las na prática;
- Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares durante o Jogo; atender com atenção as orientações acerca de como se comportar com os colegas; e esforçar-se para empregá-las na prática;

Conteúdos: Jogos com Bola e com outros implementos, Brincadeiras Populares, Jogos de Perseguição

Materiais:

- Lápis preto nº 2, lápis de cor, giz de cera, canetas tipo hidrocor
- Cartolina, folhas de papel sulfite
- caixa ou saco para realizar sorteio

Duração mínima:

- 08 aulas

Fase 1:

- a) Formar letras com o corpo

Levantamento de conhecimentos prévios:

Levantar junto aos alunos quais as letras que compõem o alfabeto e construir com toda a turma cartões, sendo cada um deles representado por uma letra.

Dividir a turma em equipes. O professor define, antecipadamente, em qual posição os alunos deverão cumprir a tarefa (em pé, sentados, deitados ou misto). O professor sorteia um cartão e apresenta a letra para as equipes que deverão representá-la com seus corpos, virados para o lado em que o professor se encontra para que ele a leia, sendo que todos deverão fazer parte. A equipe que terminar primeiro, ganhará um ponto e o professor reinicia sorteando outra letra e em que posição as equipes deverão representá-la.



*Ex.: letra T representada
por 9 alunos*

Figura 6

Produto Parcial:

Após a realização do jogo, cada equipe fará um desenho representando a vivência e registrará, no mesmo espaço, as letras que conseguirem lembrar, que foram formadas por sua equipe.

b) Cruzadinha

Levantamento de conhecimentos prévios:

Perguntar aos alunos quais palavras que eles conhecem podem se relacionar à Educação Física.

Exemplo: jogo, esporte, futebol, dados, bola, corda, amarelinha

Produto Parcial:

1. Construir uma lista de palavras relacionadas à Educação Física com os alunos;
2. Em seguida, na cartolina ou papel pardo (painel) dividir estas palavras classificando-as de acordo com o número de letras e construir um banco de palavras. Por exemplo:

<i>4 letras</i>	<i>5 letras</i>	<i>7 letras</i>	<i>10 letras</i>
jogo	corda	esporte	amarelinha
bola	dados	futebol	

Na quadra ou pátio o professor elabora uma cruzadinha com as palavras da lista, desenhando com giz, por exemplo, as casas e escolhendo uma das palavras para escrever com o objetivo de nortear o preenchimento das demais casas pelos alunos.

Os alunos são divididos em equipes e é feito o sorteio da ordem de participação. As equipes se posicionam ao redor da cruzadinha de modo que todos possam vê-la. A primeira equipe, em posse de um giz, faz uma tentativa completando uma casa e/ou toda a palavra se souber. Se errar ou completar toda a palavra, passa a vez para a próxima equipe e assim sucessivamente.

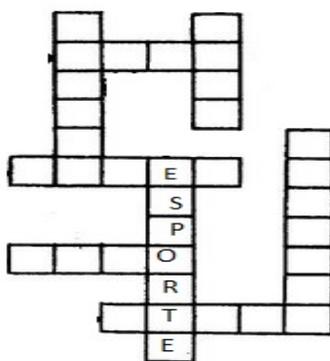


Figura 7

Fase 2:

a) Pega rabinho

Divida os participantes em duas equipes – ou mais, dependendo do número de participantes – e distribua, para cada uma, pedaços de pano ou fitas de cores diferentes, identificando cada time. Os jogadores devem prender a fita no cós da calça ou bermuda, como se fosse um rabo. Neste jogo de pega-pega, as crianças correm umas atrás das outras e tentam pegar o maior número de ‘rabos’ da equipe adversária. Quem ficar sem rabo espera a brincadeira acabar. Dica: determine um tempo para a caçada, como dois ou três minutos.

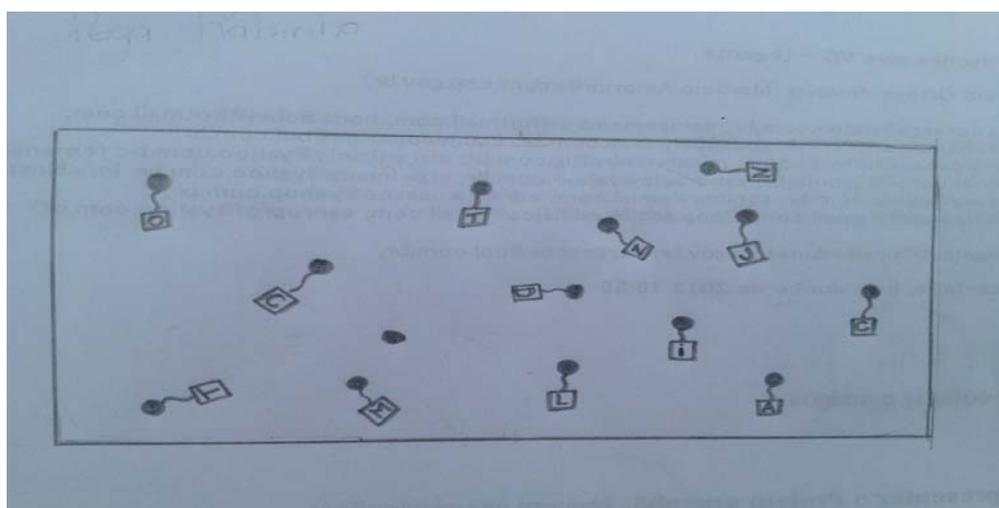


Figura 8

b) Fui à feira

Levantamento de conhecimentos prévios:

Um jogador diz em voz alta: Fui a feira e comprei.. por exemplo "maçã". O jogador pegará uma carta escrito o nome da fruta e apresentará ao seguinte, repete a frase do primeiro acrescentando outra mercadoria comprada por exemplo:" batata", o terceiro jogador repete as mercadorias que os jogadores anteriores disseram e acrescenta mais uma, ganha quem não repetir mercadoria e lembrar todas que foram faladas.

Mais em: <http://www.qdivertido.com.br/verbrincadeira.php?codigo=2#ixzz2W2KiZahd>

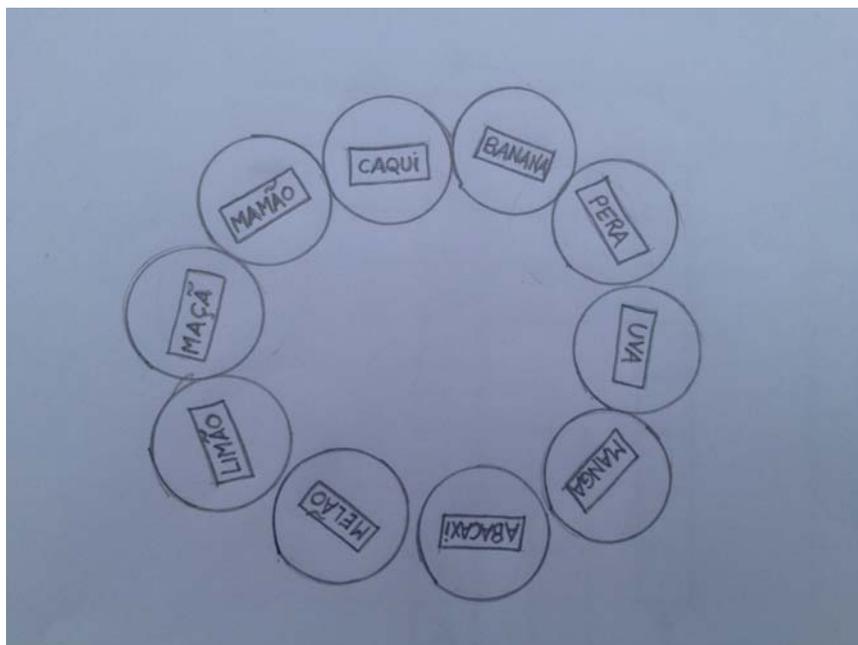


Figura 9

Fase 3:

a) Pega-pega corrente

Levantamento de conhecimentos prévios:

Levantar junto aos alunos seus conhecimentos sobre o que é dupla, trio, quarteto, quinteto e assim sucessivamente.

Na quadra ou pátio escolhe-se um pegador, e os demais se espalham pelo espaço de jogo. Quando alguém for pego, dá a mão para o pegador e passa a atuar em dupla com ele. Em seguida em trio, quarteto e assim sucessivamente, formando uma "corrente", até que reste apenas um fugitivo, que será declarado vencedor.

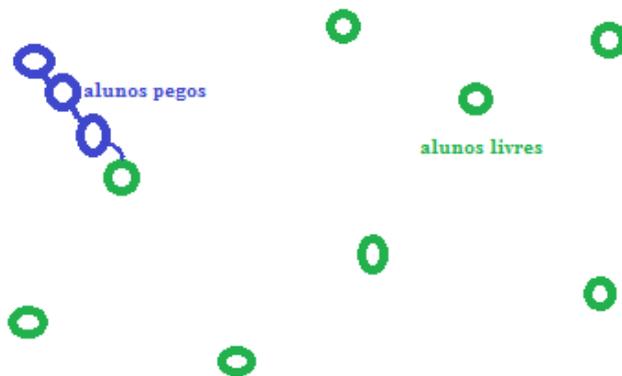


Figura 10

Produto Parcial:

Após a realização do jogo, os alunos registram sua vivência desenhando a atividade e escrevendo na mesma folha além de seu nome, o nome do colega que foi pego logo após ele.

b) Descobrir o que está mudado

Levantamento de conhecimentos prévios:

Chamar a atenção dos alunos para que observem bem o local em que será realizada a atividade (sala, pátio, biblioteca, quadra). Solicitar que nomeiem, oralmente e coletivamente, os objetos e detalhes apontados pelo professor.

Observação: este jogo exercita a memória, perspicácia, observação dos alunos.

Alunos são organizados em um grande círculo. Escolher um aluno para iniciar o jogo e este deverá deixar o local onde é feita algumas modificações pelos colegas. Quando o aluno voltar, o grupo cantará uma música, aumentando ou diminuindo a intensidade do canto à medida que ele se aproxima ou afasta do que está mudado. O aluno marcará um ponto para cada acerto. Poderá ser ou não cronometrado o tempo, por aluno, para se encontrar as mudanças.

Produto Parcial:

Os alunos fazem uma lista, em folha de papel sulfite, dos objetos e detalhes que foram mudados e descobertos por ele.

Fase 4:

a) Queimada construída

Levantamento de conhecimentos prévios:

Levantar junto aos alunos seus conhecimentos sobre o jogo “Queimada” (tradicional, sem variações) e se sabem o nome de todos os colegas da turma.

Após discutirem sobre as principais regras do jogo “Queimada”, propor à turma a construção de um novo jogo de queimada, com variação das regras, tipo de bola, espaço, etc. O professor anotarà na lousa ou cartaz as principais regras criadas pelo grupo. Os alunos também anotam em uma folha essas regras. Em seguida solicitar aos alunos que escrevam seus nomes em uma outra folha e depois

dobre ao meio por duas vezes. O professor recolhe as folhas dobradas e as colocam em uma caixa ou saco para sorteio. Escolher de quatro a seis representantes de equipe. Estes, alternadamente, sorteiam um a um os integrantes de suas equipes até que todos os alunos sejam sorteados. Propor aos alunos que se direcionem ao local pré-determinado para vivenciarem o jogo criado.

Produto Parcial:

Após a realização do jogo, os alunos registram a atividade realizada por meio de desenho, na mesma folha em que anotaram, anteriormente, as regras.

Referências Bibliográficas:

Ler e escrever: coletânea de atividades – 2ª série / Secretaria da Educação, Fundação para o Desenvolvimento da Educação - São Paulo : FDE, 2010, v. 1, p. 9, 26, 32.

QUEIROZ, T. D. e MARTINS, J. L. Pedagogia Lúdica: Jogos e Brincadeiras de A a Z. 1ª edição, São Paulo: Rideel, 2002.

<http://www.qdivertido.com.br/verbrincadeira.php?codigo=2#ixzz2W2KiZahd> (último acesso em 13/06/2013).

<http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/pega-rabo/4e3ed2605cf358183f000017.html> (último acesso em 13/06/2013).

4º ano

Expectativas de aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Jogo; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos para melhorar a ação;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos com Objetos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação em Jogos com Objetos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos de Raciocínio; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;
- Perceber, no Jogo, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;
- Perceber, nos Jogos com Objetos, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;
- Perceber nos Jogos com Objetos a solicitação de movimentos distintos como forma de

manipulação; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;

- Perceber nos Jogos de Raciocínio, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;
- Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente do Jogo; buscando atender com atenção as orientações acerca de como se comportar; esforçar-se para empregá-las na prática; e valorizar essas atitudes em razão do reconhecimento que atribui às mesmas;
- Seguir a recomendação do professor para participar do Jogo; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa consigo mesmo e com o outro; esforçar-se para empregá-la na prática com relação às possibilidades de interação corporal e motora; e valorizá-la em razão do reconhecimento que atribui à mesma;

Conteúdos: Jogos com Bola e com outros implementos, Jogos de Raciocínio

Materiais:

- Lápis preto nº 2, lápis de cor, giz de cera, canetas tipo hidrocor
- Cartolina ou flip-chart, folhas de papel sulfite
- caixa ou saco para realizar sorteio
- colchonetes, cones, pneus, banco sueco, arcos e cordas

Duração mínima:

- 08 aulas

Fase 1:

a) Confeção do jogo: Boliche dos números

Levantamento de conhecimentos prévios:

Levantar junto aos alunos quais números eles conhecem de zero a nove e escrevê-los em cartolina. Em seguida recortá-los para utilizá-los na atividade.

Produto Parcial:

Organizados em grupos e com o auxílio do professor, os alunos confeccionam os pinos do boliche, de 5 a 10 por grupo a partir da reutilização de garrafas pet (1,5 litros ou 2,0 litros). A cada garrafa é atribuído um valor (de 1 a 10) e uma cor correspondente. As garrafas devem ser completadas com água ou areia.

b) Jogando o Boliche dos números

No pátio ou quadra, os alunos divididos em grupos são dispostos em colunas em frente aos pinos confeccionados por eles, conforme sugestão (vide fig. 3). O primeiro aluno de cada coluna deverá ter uma bola de borracha para dar início ao jogo. As garrafas devem ser derrubadas pelo arremessador. Caso não consiga acertar na primeira tentativa, poderá tentar por mais duas vezes. O

aluno deverá registrar seus pontos somando os valores dos pinos derrubados por ele, podendo pedir auxílio da equipe. A atividade pode se repetir por várias vezes.

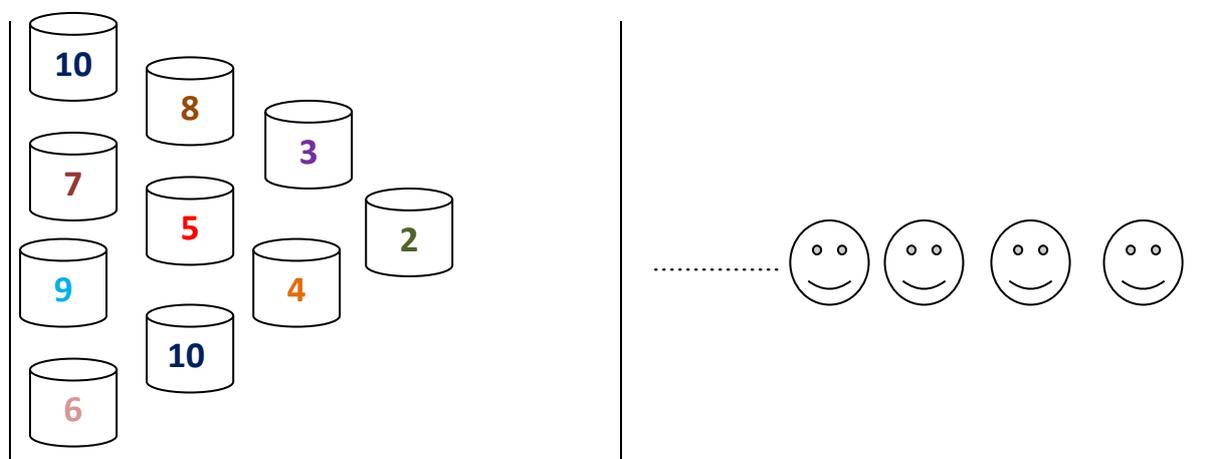


Figura 3

Produto Parcial:

Distribuir uma folha para cada aluno, conforme sugestão (fig. 4) para que ele anote sua pontuação. Ao final da atividade, o grupo deverá somar todos os pontos e entregar ao professor. O professor revelará o resultado para todos os alunos, declarando vencedora a equipe que conseguiu atingir o maior valor.

b) História em circuito

Levantamento de conhecimentos prévios:

Saber dos alunos o que sabem o que é uma história, se conhecem alguma, se já criaram um ou se são capazes de criar uma história.

O professor propõe um tema para que a classe, coletivamente, crie uma história de aventura, como por exemplo: “Nossa caminhada pela selva”. Conforme os alunos criam e se expressam, o professor registra os principais personagens e desafios na lousa, cartolina ou flip-chart e deixa à vista de todos. Em seguida, organizar um circuito com diferentes tipos de materiais (colchonetes, cones, pneus, banco sueco, arcos e cordas) em que os alunos passarão, um a um, conforme o desenvolvimento da história escolhida/inventada e narrada pelo professor.

Sugestão: utilizar músicas enquanto os alunos passam pelos desafios do circuito, diminuindo o volume quando for narrada outra etapa da história.

Produto Parcial:

Ao final da atividade, os alunos fazem uma lista dos personagens e desafios que mais gostaram no jogo e abaixo representam com um desenho a história vivenciada.

Fase 2:

a) Descobrir o que está mudado

Levantamento de conhecimentos prévios:

Chamar a atenção dos alunos para que observem bem o local em que será realizada a atividade (sala, pátio, biblioteca, quadra). Solicitar que nomeiem, oralmente e coletivamente, os objetos e detalhes apontados pelo professor.

Observação: este jogo exercita a memória, perspicácia, observação dos alunos.

Alunos são organizados em um grande círculo. Escolher um aluno para iniciar o jogo e este deverá deixar o local onde é feita algumas modificações pelos colegas. Quando o aluno voltar, o grupo cantará uma música, aumentando ou diminuindo a intensidade do canto à medida que ele se aproxima ou afasta do que está mudado. O aluno marcará um ponto para cada acerto. Poderá ser ou não cronometrado o tempo, por aluno, para se encontrar as mudanças.

Produto Parcial:

Os alunos fazem uma lista, em folha de papel sulfite, dos objetos e detalhes que foram mudados e descobertos por ele.

b) Boliche dos números

Repete-se a atividade. No pátio ou quadra, os alunos divididos em grupos são dispostos em colunas em frente aos pinos confeccionados por eles, conforme sugestão (vide fig. 3). O primeiro aluno de cada coluna deverá ter uma bola de borracha para dar início ao jogo. As garrafas devem ser derrubadas pelo arremessador. Caso não consiga acertar na primeira tentativa, poderá tentar por mais duas vezes. O aluno deverá registrar seus pontos somando os valores dos pinos derrubados por ele, podendo pedir auxílio da equipe. A atividade pode se repetir por várias vezes.

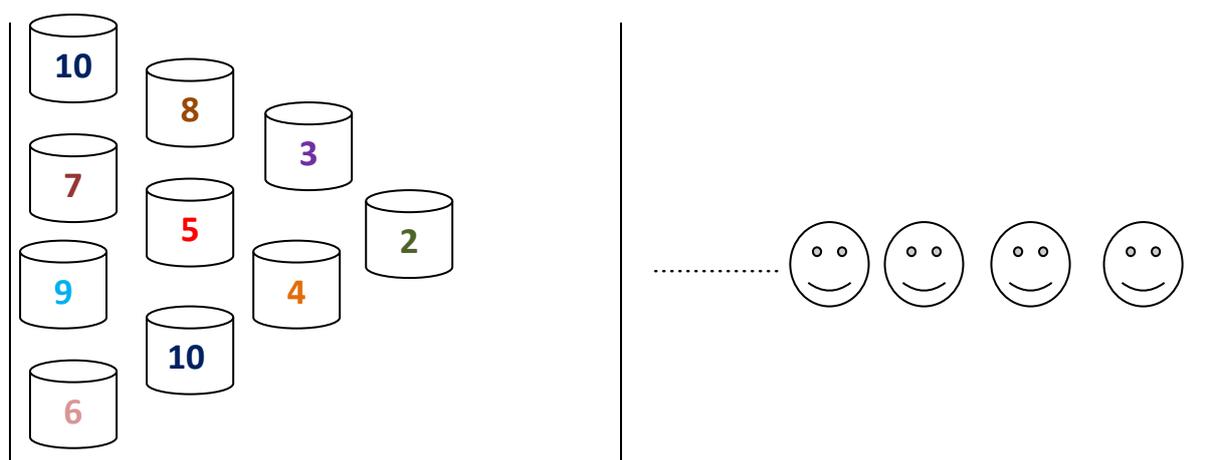


Figura 3

Produto Parcial:

Distribuir uma folha para cada aluno, conforme sugestão (fig. 4) para que ele anote sua pontuação. Ao final da atividade, o grupo deverá somar todos os pontos e entregar ao professor. O professor revelará o resultado para todos os alunos, declarando vencedora a equipe que conseguiu atingir o maior valor.

Fase 3:

a) Coelho matemático

Levantamento de conhecimentos prévios:

Levantar junto aos alunos seus conhecimentos matemáticos em relação a números naturais pares e ímpares e operações de soma e subtração através de cálculo mental.

Cada participante desenhará um círculo, sendo que dois ficarão fora do círculo. Após todos estarem localizados dentro dos círculos, o professor dinamizará a brincadeira, com a troca de lugares sendo efetuada de várias formas, que resultem na resposta, com o numeral correspondente nos círculos. Os participantes que estão fora tentarão ocupar os círculos. Ex.: ímpar- todos os ímpares trocam de toca, par- todos os pares trocam de toca, $(12-08=6)$ todos os pares trocam de toca. (CATUNDA, 2000, p.77).

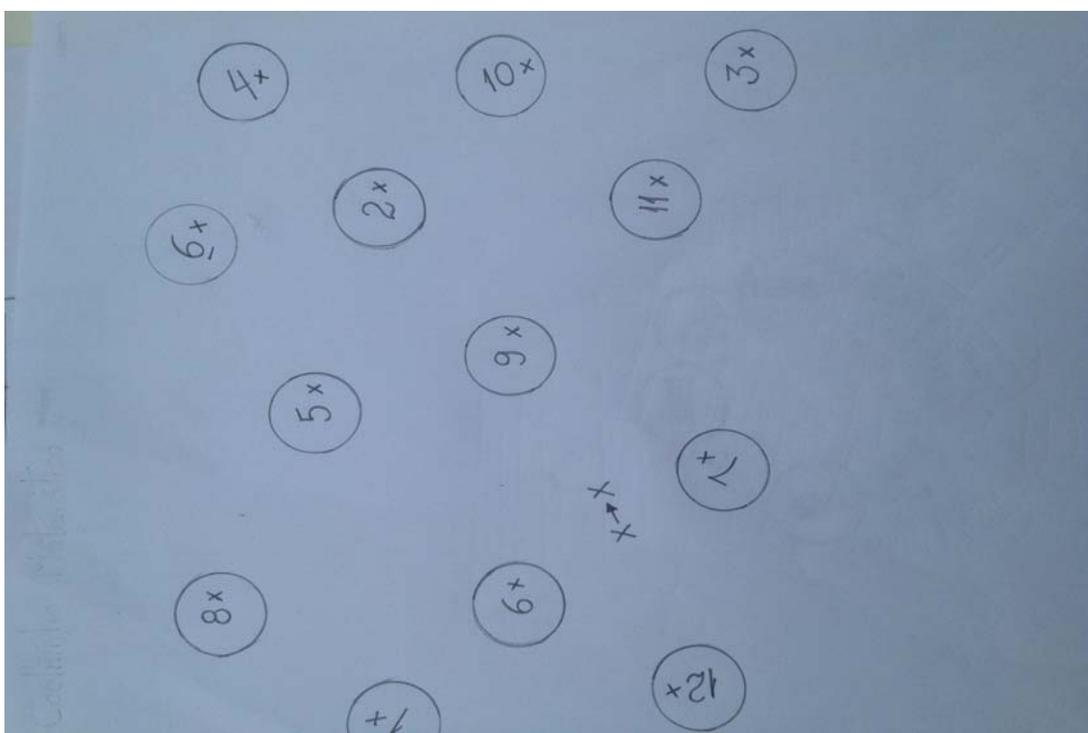


Figura 10

Produto Parcial:

Após a realização da atividade o professor retoma as operações efetuadas no jogo e os alunos registram em uma folha, individualmente, colocando como título o nome do jogo, data e nome completo.

b) Jogo dos autógrafos

Levantamento de conhecimentos prévios:

Os alunos deverão coletar o maior numero de autógrafos possíveis em uma folha de papel sem repetição, ou seja, ao sinal do professor deverão percorrer toda a escola e coletar os nomes em um

período pré-determinado pelo professor. Ao final do tempo estipulado, os alunos retornam ao local inicial onde serão conferidos os registros. Ganhará aquele que obtiver o maior número de autógrafos sem repetição.

Sugestão: a atividade poderá ser organizada por aluno, duplas e trios.

Produto Parcial:

Os alunos fornecem o número total de autógrafos coletados ao professor e coletivamente construirão um gráfico demonstrando o resultado parcial e total da classe.

Fase 4:

a) Lista de Palavras

Levantamento de conhecimentos prévios:

Levantar junto aos alunos o que sabem sobre o jogo “Stop”, quais categorias costumam usar no jogo.

Fazer uma lista de palavras com 10 categorias, iguais para todos os participantes. Por exemplo: Nomes próprios, animais, peças de roupas, carros, frutas, países, vegetais. Em seguida um jogador diz uma letra, todos os demais devem anotar por categoria palavras que comecem com aquela letra.

O participante que terminar primeiro diz “Pare”.

Cada palavra vale 10 pontos, cada palavra repetida vale 5, somam-se os pontos e anotar no total. Ir jogando com outras letras e no final somar toda a pontuação.

Mais em: <http://www.qdivertido.com.br/verbrincadeira.php?codigo=6#ixzz2W2M4iyuY>

Produto Parcial:

A classe constrói coletivamente um painel com as categorias utilizadas no jogo e completam com as palavras lembradas por elas durante a realização da atividade.

b) Zerinho com letras

Levantamento de conhecimentos prévios:

Passar ininterruptamente pela corda, cada batida desta correspondendo à passagem de uma criança, sem batidas vazias. A primeira criança, passando pela corda fala “A”, a Segunda “B”, e assim por diante mencionando, em ordem, todas as letras do alfabeto” (FREIRE, 2001, p. 188).

Produto Parcial:

Coletivamente com o auxílio do professor, os alunos construirão um painel com todas as letras do alfabeto.

Referências Bibliográficas:

Ler e escrever: guia de planejamento e orientações didáticas; professor – 3ª série / Secretaria da Educação, Fundação para o Desenvolvimento da Educação. 2.ed. São Paulo : FDE, 2010.

CATUNDA, Ricardo. Brincadeiras: Recriando a Recreação. 3ª Ed. RJ: Sprint, p. 77, 2002.

FREIRE, J. B. As relações entre a Educação Física e as outras disciplinas da escola: Educação de Corpo Inteiro – Teoria e Prática da Educação Física. 4ª Ed. SP: Scipione, p. 1888, 2001.

QUEIROZ, T. D. e **MARTINS**, J. L. Pedagogia Lúdica: Jogos e Brincadeiras de A a Z. 1ª edição, São Paulo: Rideel, 2002.

<http://www.qdivertido.com.br/verbrincadeira.php?codigo=6#ixzz2W2M4ivuY> (último acesso em 13/06/2013).

5º ano

Expectativas de aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos de Raciocínio; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do fenômeno sociocultural do Esporte; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Pré-desportivo ao Voleibol; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;
- Perceber nos Jogos de Raciocínio, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;
- Perceber, no Esporte, a caracterização desse fenômeno sociocultural; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;

- Perceber no Pré-desportivo de Voleibol, a caracterização desse fenômeno esportivo na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que o compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;
- Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente, do Jogo e do Esporte; buscando atender com atenção as orientações acerca de como se comportar; esforçar-se para empregá-las na prática; valorizar essas atitudes em razão do reconhecimento que atribui às mesmas; e mostrá-las, habitualmente, na prática, adequando-as nas diversas inserções da cultura de movimento;
- Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares e grupos durante o Jogo e o Esporte; buscando atender com atenção as orientações de como se comportar com os colegas; esforçar-se para empregá-las na prática; e valorizar essas atitudes em razão do reconhecimento que atribui às mesmas; e mostrá-las na prática com adequação nas diversas inserções da cultura de movimento;
- Seguir a recomendação do professor para participar do Jogo e do Esporte; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa consigo mesmo e com o outro; esforçar-se para empregá-la na prática com relação às possibilidades de interação corporal e motora; valorizá-la em razão do reconhecimento que atribui à mesma; e mostrá-la ao longo da execução da atividade;

Conteúdos: Jogos de Raciocínio, Pré-desportivo ao Voleibol.

Materiais:

- rede e bola de voleibol
- canetão e cartolina para confecção de listas

Duração mínima:

- 08 aulas

Fase 1:

a) Bola Calculada:

Levantamento de conhecimentos prévios:

Verificar se os alunos conseguem realizar cálculos simples de adição e subtração por meio de operações mentais (contas de cabeça).

Os alunos serão organizados em duas equipes dentro da quadra de voleibol. Para o início do jogo, um aluno realizará o saque, questionando a equipe adversária com uma operação (ex.: $10 + 5$). A bola seguirá em direção à equipe adversária. Um dos jogadores da outra equipe deverá segurar a bola e também dar o resultado da operação solicitada. Respondendo corretamente, deverá retornar a bola para a equipe adversária, questionando uma nova operação matemática. A cada resposta correta será anotado um ponto.

Caso o aluno que segurou a bola não acerte o resultado, deverá devolver a bola para a outra equipe, que receberá um ponto e realizará um novo saque. Será considerada vencedora a equipe que errar menos as operações e alcançar primeiro os 25 pontos.

Observação: Professor, você deverá anotar todas as operações solicitadas durante o jogo, para que possam ser retomadas em outro momento.

Produto Parcial:

Em sala de aula, e de posse das operações que foram anotadas durante as partidas, o Professor irá retomar junto aos alunos quais foram as operações mais utilizadas, bem como os acertos e os erros. Logo após, cada equipe participante deverá elaborar coletivamente uma tabela com os seus dados estatísticos (acertos, erros e operações solicitadas), afixando os resultados na sala de aula.

Exemplo de tabela:

Acertos	Erros	Operações Solicitadas para equipe adversária
$10 + 5 = 15$	$6 + 7 = 15$	$45 + 9 = 54$
$34 - 8 = 26$	$63 - 5 = 56$	$19 - 7 = 12$
$28 - 10 = 18$	$43 - 22 = 20$	$66 - 40 = 26$

Variação:

- As operações de multiplicação e divisão também poderão ser utilizadas, conforme o Professor achar necessário e de acordo com a turma.

Fase 2:

a) Lenga La Lenga:

Levantamento de conhecimentos prévios:

Verificar se os alunos conhecem jogos cantados e conseguem distinguir, por meio de operações mentais (contas de cabeça), números maiores e menores.

O professor deverá solicitar aos alunos dividam-se em duplas. Cada dupla ficará de mãos dadas, balançando os braços da esquerda para a direita enquanto canta a cantiga citada abaixo. Cada parte da letra exige uma ação coordenada:

Lenga la lenga – Balançam as mãos dadas.

Latuxa – Batem palmas.

La duê – Jogam dedos de 0 a 5.

Latuxa – Batem palmas.

La em papa – quem colocou número maior, palmas para cima.

La em mama – quem colocou número menor, palmas para baixo.

La em gogo – em caso de empate, batendo a mão na boca.

Latuxa – Batem palmas.

La duê – Jogam dedos novamente.

Variação:

- O Professor poderá solicitar que os alunos dividam-se em grupos maiores;
- Também poderá solicitar que os alunos cantem mais rápido, pois exigirá maior agilidade nos cálculos mentais.

Produto Parcial:

Deverá ser organizado um mini torneio de “Lenga La Lenga” entre os alunos da mesma turma e com possíveis representantes das outras turmas.

Fase 3:

a) Vinte e Um (Vôlei)

Levantamento de conhecimentos prévios:

Verificar se os alunos conseguem realizar cálculos simples de adição por meio de operações mentais (contas de cabeça).

A organização e desenvolvimento do jogo deverão ser consultados em: Ler e escrever: livro de textos do aluno / Secretaria da Educação, Fundação para o Desenvolvimento da Educação. 3. ed. São Paulo : FDE, 2010, p.184.

Produto Parcial:

Deverá ser organizado um mini torneio de “Vinte e Um” entre os alunos da mesma turma e com possíveis representantes das outras turmas.

Variações:

- Utilizar os fundamentos do voleibol;
- Iniciar a partida com 21 pontos e subtrair os números até o 0, de forma regressiva.

Fase 4:

a) Cinco Corta (vôlei):

Levantamento de conhecimentos prévios:

Verificar se os alunos conseguem realizar cálculos simples de adição por meio de operações mentais (contas de cabeça).

A organização e desenvolvimento do jogo deverão ser consultados em: Ler e escrever: livro de textos do aluno / Secretaria da Educação, Fundação para o Desenvolvimento da Educação. 3. ed. São Paulo : FDE, 2010, p.183.

Produto Parcial:

Deverá ser organizado um mini torneio de “Cinco Corta” entre os alunos da mesma turma e com possíveis representantes das outras turmas.

Referências Bibliográficas:

<http://dinamiquisse.blogspot.com.br/2010/12/gato-e-rato-rua-e-avenida.html> (último acesso em 27/05/2013).

QUEIROZ, T. D. e MARTINS, J. L. Pedagogia Lúdica: Jogos e Brincadeiras de A a Z. 1ª edição, São Paulo: Rideel, 2002.

AVALIAÇÃO:

A avaliação é processual, pautada basicamente na observação acerca dos avanços e conquistas dos alunos, frente à alfabetização. O registro e a socialização dos resultados acontecem por meio de Ficha de Acompanhamento e de Pasta Portifólio.

Produto Final:

1. O professor responsável por cada classe deverá confeccionar uma Pasta Portifólio contendo uma seleção de trabalhos realizados pelos alunos, destacando os avanços significativos e com os alunos organizar uma mostra, em forma de painel, para socializar algumas produções com toda a escola.
2. Realiza-se um Festival de Jogos, utilizando os jogos indicados para cada ano, em uma competição Inter-classes, conforme sugestão abaixo:

ANO	JOGO 1	JOGO 2
1º ANO	JOGOS POPULARES	BINGO DOS NOMES
2º ANO	BOLICHE DOS NÚMEROS	DANÇA DAS CADEIRAS
3º ANO	PEGA-RABINHO	QUEIMADA
4º ANO	BOLICHE DOS NÚMEROS	ZERINHO COM LETRAS
5º ANO	BOLA CLACULADA	CINCO-CORTA

Referências Bibliográficas:

DEWEY, J. Democracia e educação. Tradução: Godofredo Rangel e Anísio Teixeira. São Paulo: Nacional, 1979b. Atualidades pedagógicas; vol. 21. 416p. _____. Experience and nature. New York: Dover Publications, Inc., 1958. 443p.

<http://meustrabalhopedagogicos.blogspot.com.br/p/so-dinamicas.html> acesso em 24/04/2013

PETRY, R. Educação Física e Alfabetização. 3ª edição. Porto Alegre: Kuarup, 1988.

VENÂNCIO, S. e FREIRE, J. B. (org). O Jogo dentro e fora da escola. Campinas, SP: Autores Associados, 2205.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

EE:						Professor:			TURMA
PROJETO: JOGANDO E APRENDENDO									
NOME	PROBLEMAS						OBSERVAÇÃO		
	Compreensão de Regras		Repertório Motor		Recepção da leitura corpórea				
	Conceito Inicial	Conceito Final	Conceito Inicial	Conceito Final	Conceito Inicial	Conceito Final			
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
PREENCHER UMA LINHA POR ALUNO (Professor, caso houver necessidade, adequar a sua realidade).									
PREENCHER COM AS SEGUINTE (ND) - Não Dominou (DM) - Dominio Moderado (DP) - Dominio Pleno									

JOGANDO NO TEMPO
LIVRE...

VERSÃO PRELIMINAR

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
Herman Jacobus Cornelis Voorwald
Secretário da Educação

João Cardoso Palma Filho
Secretário Adjunto da Educação

Fernando Padula
Chefia de Gabinete

COORDENADORIA DE GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA
Maria Elizabete da Costa
Coordenadora

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR E GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA
João Freitas da Silva
Diretor

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL DOS ANOS FINAIS E MÉDIO (CEFAF)
Valéria Tarantello Georgel
Diretora

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS (CEFAI)
Sonia Gouveia Jorge
Diretora

EQUIPE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Marcelo Ortega Amorim, Maria Elisa Kobs Zacarias, Mirna Léia Violin Brandt,
Rosângela Aparecida de Paiva, Sérgio Roberto Silveira

ORGANIZAÇÃO E COORDENAÇÃO GERAL DA EQUIPE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA – CGEB
Sérgio Roberto Silveira

AUTORIA

Sérgio Roberto Silveira (SEE/CGEB); Marcelo Ortega Amorim (SEE/CGEB)
Adolfo Primon Neto (DE Santo André); Antônio Domingos Ferreira (DE Leste 2);
Antonio Marques Junior (DE Norte 2); Carlos Alberto de Oliveira Ferreira (DE
Diadema) ; Denise Mandre Cruz (DE Caieras); Diego Diaz Sanchez (DE
Guarulhos Norte); Edneia Aparecida Ballista Silva (DE Mauá); Eliana Corazza
(DE Bragança Paulista); Fernando Mansano Cruz (DE Leste 3); Isabel Bonadio
(DE Carapicuíba); João Carlos Sant'ana de Jesus (DE Guarulhos Sul); Luiz
Fernando Vagliengo (DE Norte 1); Maria de Lourdes de Jesus Silva (DE
Suzano); Maria Helena Blotta Vómero (DE Mogi Mirim); Misael Santos Ferreira
(DE Itapeverica da Serra); Priscila Alves da Silva (DE Osasco); Rose Ribeiro

Barbosa (DE Itaquaquecetuba); Sandra Aparecida De Azevedo (DE Leste 5); Sandra Regina Valadão (DE Taboão da Serra); Waldemar Farina (DE Leste 4): **PCNP - Grupo Referência de Educação Física.**

Alexander Raimundo Lopes (DE Leste 5 - E. E. Profª Luiza Mendes Correia De Souza); Cristiane Acacio De Souza Farias (DE Leste 5 - E. E. Dr. Benedito Estevan Dos Santos); Marilda Gonçalves Ferreira (DE Santo André - E. E. Joaquim Fonseca Saraiva); Silvana Ribeiro De Souza (DE Santo André - E. E. Papa João XXIII): **Professores de Educação Física.**

Arte Gráfica

Marcelo Ortega Amorim

Introdução

Huizinga (2005) define jogo como: “ uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.”

Segundo Kishimoto(1996), o jogo educativo tem duas funções: a lúdica, propiciando diversão e o prazer quando escolhido voluntariamente, e a educativa, ensinando qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber e compreensão de mundo (Apud, Química nova na escola, ed.nº23 p27, 2006).

Através do jogo a criança aprende a conviver ganhando autoestima e confiança, de forma lúdica e prazerosa, aproveita seu tempo livre na escola desenvolvendo habilidades físicas, emocionais e mentais preparando-se para a vida.

Justificativa

O projeto destina-se ao aprendizado e construção dos jogos de tabuleiro, explorando a ação motora através da utilização do próprio corpo como peça do jogo, bem como a comunicação verbal, o raciocínio lógico e a interação social.

Os jogos de tabuleiros permitem que as crianças desenvolvam atividades intelectuais e cognitivas de forma divertida.

Objetivo Geral

- Proporcionar ao aluno a utilização do tempo livre na escola de forma prazerosa e saudável, estreitando as relações sociais.

Objetivos Específicos

- Assegurar o aprendizado dos jogos de tabuleiro e suas regras.
- Estimular tomadas de decisão nas situações de jogo.
 - Concentração nas jogadas.
 - Organização das peças no tabuleiro.
- Estabelecer relações interpessoais entre os alunos e os agentes da organização escolar.
 - Respeitar o espaço e o tempo do outro.

Orientações do projeto/ano

1º ano:

Expectativas de Aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com as Brincadeiras Populares;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem o conhecimento do próprio corpo através de Brincadeiras Populares;
- Perceber, nas Brincadeiras Populares, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;
- Perceber nas Brincadeiras Populares a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo inteiro e de suas partes;

Conteúdos trabalhados: Brincadeiras Populares.

Material: giz, fita crepe, papelão, professor, pode ser utilizado caixa de papelão da merenda, madeira que esteja sobrando na escola, retalhos de EVA e tampinhas coloridas.

Duração: durante o ano letivo

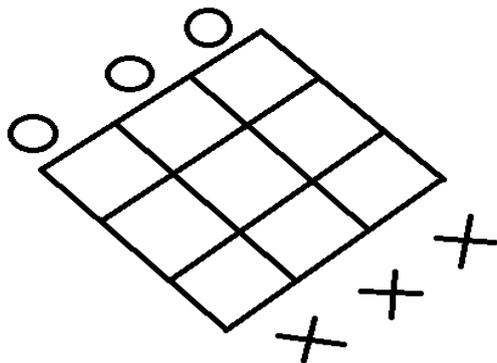
Descrição das fases do projeto:

Fase 1: Jogo da Velha Humano

Descrição:

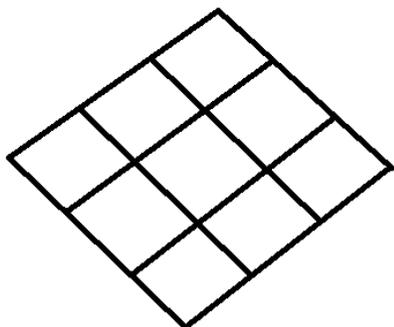
Os alunos deverão sentar em duas fileiras, equipe A e B, numeradas igualmente, as equipes representarão com o corpo, “X” e “O”. Entre as fileiras no chão desenhar o jogo da velha (três linhas e três colunas com giz ou fita crepe). Ao comando do professor os alunos vão formando o jogo, onde o objetivo é formar uma linha, horizontal, vertical ou diagonal da mesma equipe.

Ex.: o professor chama um número, os alunos que representam o número chamado correm e ocupam uma casa cada um, “X” em pé com braços e pernas estendidas e afastadas, “O” com o corpo na posição agrupada.



Fase 2: Confeção dos tabuleiros

Confeccione o tabuleiro com papelão na medida aproximada de 25cm x 25cm, o mesmo possui três linhas e três colunas, as peças podem ser confeccionadas com tampinhas de duas cores ou retalhos de EVA.



Produto Parcial:

Escolhe-se as duplas, cada jogador escolhe a cor de suas peças, os jogadores jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa lacuna que esteja vazia, seguindo as regras do jogo.

Professor, caso necessite, acesse o link:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=28141>

Ficha de avaliação:

FICHA DE AVALIAÇÃO								
ALUNOS	Concentração/tomada de decisão	Organização	Cooperação Entre os Alunos	Respeito Ao tempo do Colega/registas	Compreensão Dos jogos	Coordenação motora fina	lateralidade	Orientação espacial
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								

Orientações do projeto/ano

2º ano:

Expectativas de Aprendizagem :

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Brincadeiras Populares e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem o conhecimento do próprio corpo através de Brincadeiras Populares e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;
- Perceber, nas Brincadeiras Populares, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações;
- Perceber nas Brincadeiras Populares a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo inteiro e de suas partes e conhecer suas manifestações;
- Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente do Jogo e atender, com o mínimo de atenção, as orientações acerca de como se comportar;
- Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares durante o Jogo e atender, com o mínimo de atenção, as orientações acerca de como se comportar com os colegas;

Conteúdos trabalhados: Brincadeiras Populares.

Materiais: giz ou fita crepe, coletes (2 cores), papelão, 18 tampinhas (9 de cada cor).

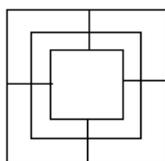
Duração: durante o ano letivo

Descrição das fases do projeto:

Fase 1: Trilha Humana

Descrição:

Desenhar no chão com giz ou fita crepe o tabuleiro como segue o desenho:



Os alunos serão divididos em 2 equipes, sendo que 9 alunos de cada equipe representarão as peças com coletes, os alunos restantes movimentarão as peças do tabuleiro.

Regras:

- Colocando as peças no tabuleiro: cada equipe coloca uma peça de cada vez, alternando entre as equipes, caso uma equipe forme uma linha horizontal ou vertical com 3 peças (moinho), terá o direito de remover uma peça adversária do tabuleiro.
- Movimentação das peças: consiste em mover suas peças ao longo de uma das linhas do tabuleiro para uma outra casa adjacente. Caso uma das equipes tenha somente 3 peças em jogo, poderá “voar” (pular) com suas peças, podendo mover para qualquer casa que não esteja ocupada por uma peça do adversário.
- Removendo peças adversárias: em qualquer uma das fases acima quando uma equipe forma uma linha horizontal ou vertical com 3 peças ele fará um moinho, isso lhe dará o direito de remover uma peça de seu adversário, contudo não poderá remover uma peça que faz parte do moinho, a não ser que não exista outra peça para remover.
- Fim de jogo:
 - Quando uma equipe reduz as peças do seu adversário para 2.
 - Quando uma equipe deixa seu adversário sem nenhuma jogada válida.
 - Se ambas equipes estiverem com 3 peças em jogo e a partir deste momento se em dez jogadas não houver ganhador declara-se empate.

Fase 2: Confeção do tabuleiro

Confeccione o tabuleiro com papelão na medida aproximada de 30cm x 30cm, seguindo o desenho acima.

Produto Parcial:

O jogo de tabuleiro de trilha joga-se em dupla, seguindo as mesmas regras descritas acima, utilizando-se as tampinhas.

Professor, caso necessite, acesse o link:

<http://www.megajogos.com.br/jogosonline/trilha/regras>

Ficha de avaliação:

FICHA DE AVALIAÇÃO								
ALUNOS	Concentração/tomada de decisão	Organização	Cooperação Entre os Alunos	Respeito Ao tempo do Colega/regras	Compreensão Dos jogos	Coordenação motora fina	lateralidade	Orientação espacial
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								

Orientações do projeto/ano

3º ano:

Expectativas de Aprendizagem :

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem o conhecimento do próprio corpo através da “Dama Humana”; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que levem a apropriação da “Dama Humana” no tempo, no espaço e no esforço; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;
- Perceber, na “Dama Humana”, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem;
- Perceber na “Dama Humana” a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo inteiro e de suas partes; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem;
- Perceber nas Brincadeiras Populares a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo no tempo, no espaço e no esforço; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que as compõem;
- Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente da “Dama Humana”; buscando atender com atenção as orientações acerca de como se comportar; e esforçar-se para empregá-las na prática;
- Seguir a recomendação do professor para participar da Dança, do Jogo e da Ginástica; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa consigo mesmo e com o outro; e esforçar-se para empregá-la na prática com relação às possibilidades de interação corporal e motora;

Conteúdos trabalhados: Jogos de Raciocínio.

Materiais: Giz ou fita crepe, coletes (2 cores), papelão, 24 tampinhas (12 de cada cor) e lápis de cor.

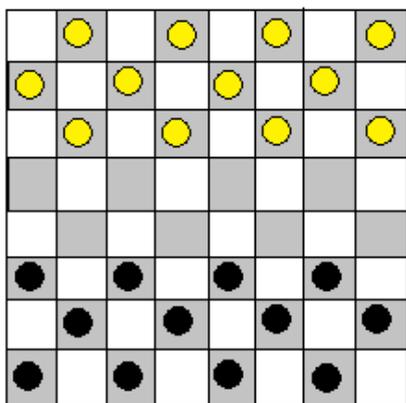
Duração: durante o ano letivo

Descrição das fases do projeto:

Fase 1: Dama Humana

Descrição:

Marcar no chão com giz ou fita crepe um tabuleiro na medida de 4m x 4m e com 32 quadrados de 50 cm cada aproximadamente.



Os alunos serão divididos em 2 equipes e distribuídos no tabuleiro como peças, (visualize o diagrama acima) os demais serão os jogadores.

O jogo se desenvolve seguindo as regras oficiais do jogo de damas, sendo que as peças (alunos) estarão sentados no tabuleiro. No momento da captura o aluno deve saltar sobre a peça que será capturada.

Fase 2:

Confeção do tabuleiro:

Confeccione o tabuleiro com papelão na medida aproximada de 40 cm x 40 cm, seguindo o desenho acima. O tabuleiro deverá ser colorido com lápis de cor. Serão utilizadas como peças 12 tampinhas de cada cor.

Produto Parcial:

Jogar em duplas utilizando-se as regras oficiais do jogo de damas.

Professor, caso necessite, acesse o link:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=5605>

Ficha de avaliação:

FICHA DE AVALIAÇÃO								
ALUNOS	Concentração/tomada de decisão	Organização/compreensão do jogo	Cooperação Entre os Alunos	Respeito Ao tempo do Colega/regras	Estratégia de jogo	locomoção	lateralidade	Orientação espacial
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								

Orientações do projeto/ano

4º ano:

Expectativas de Aprendizagem :

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos através do “Jogo de percurso humano”; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;
- Perceber no “Jogo de percurso humano”, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;
- Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente do “Jogo de percurso humano”; buscando atender com atenção as orientações acerca de como se comportar; esforçar-se para empregá-las na prática; e valorizar essas atitudes em razão do reconhecimento que atribui às mesmas;

Conteúdos trabalhados: Jogos Recreativos/Jogos de Raciocínio

Materiais: giz, 4 coletes(cores diferentes), papel Kraft (1m aproximadamente), lápis de cor, 1 dado, tampinhas coloridas.

Duração: durante o ano letivo

Descrição das fases do projeto:

Fase 1: Jogo de percurso humano

Construir um dado (grande, de fácil visualização fig. 1), marcar no chão com giz o percurso a ser seguido (Ex.: fig. 2), confeccionar 15 cartas com as tarefas a serem realizadas (15 cm x 15 cm aprox., em cartolina, papel sulfite, etc.) .

Professor, o material e as tarefas deverão ser confeccionadas pelos alunos com orientações do professor

Exemplo de tarefas:

- Volte uma casa e faça 10 polichinelos.
- Avance 2 casas e corra uma volta na quadra.
- Fique parado uma jogada faça um exercício de alongamento.
- Volte para a primeira casa e faça uma posição de equilíbrio (avião) contando até 20.

Etc...crie as cartas de tarefas de acordo com os conteúdos.(Capacidades física de equilíbrio e flexibilidade, habilidades motoras básicas de locomoção).

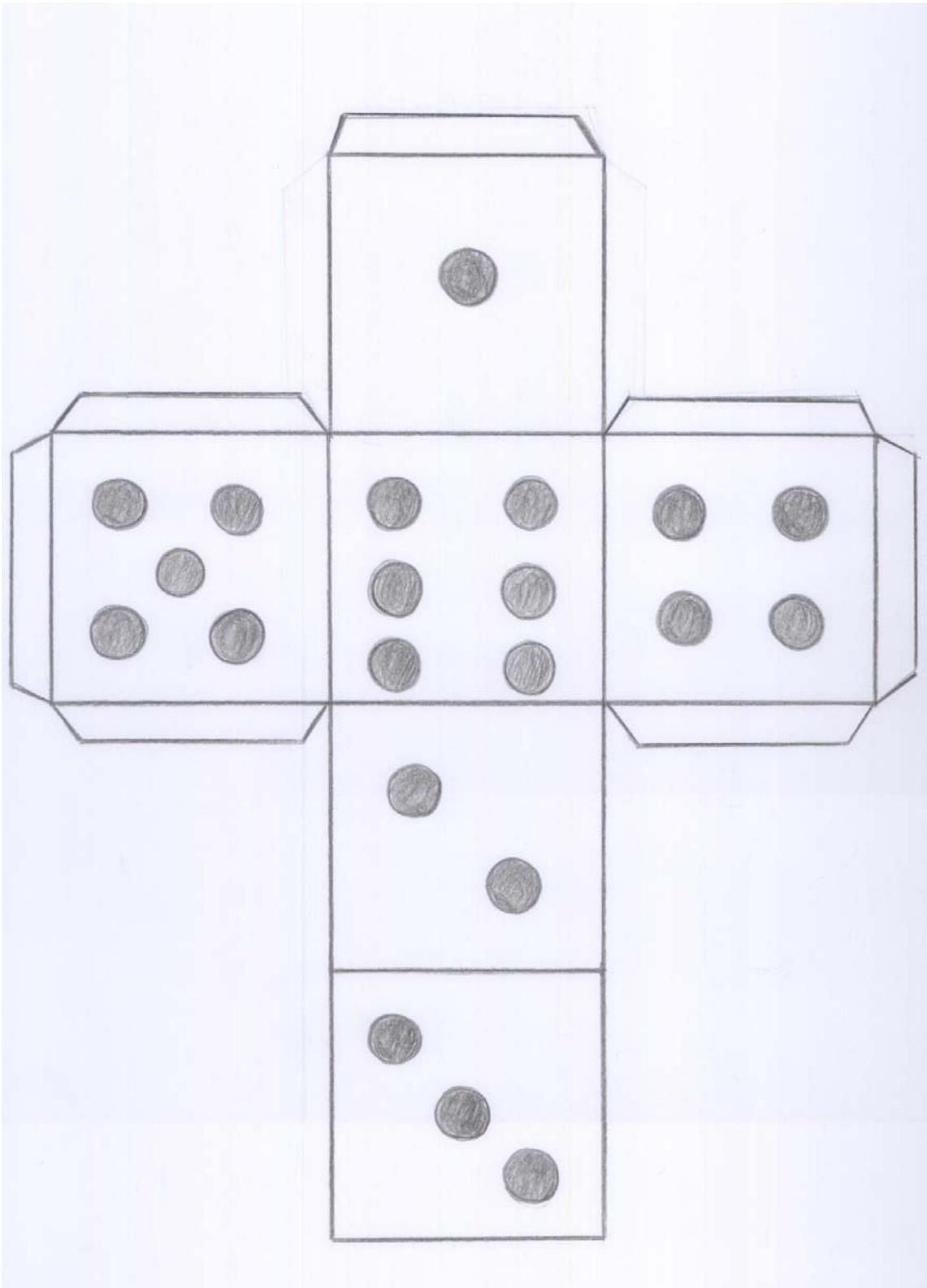


Fig.1

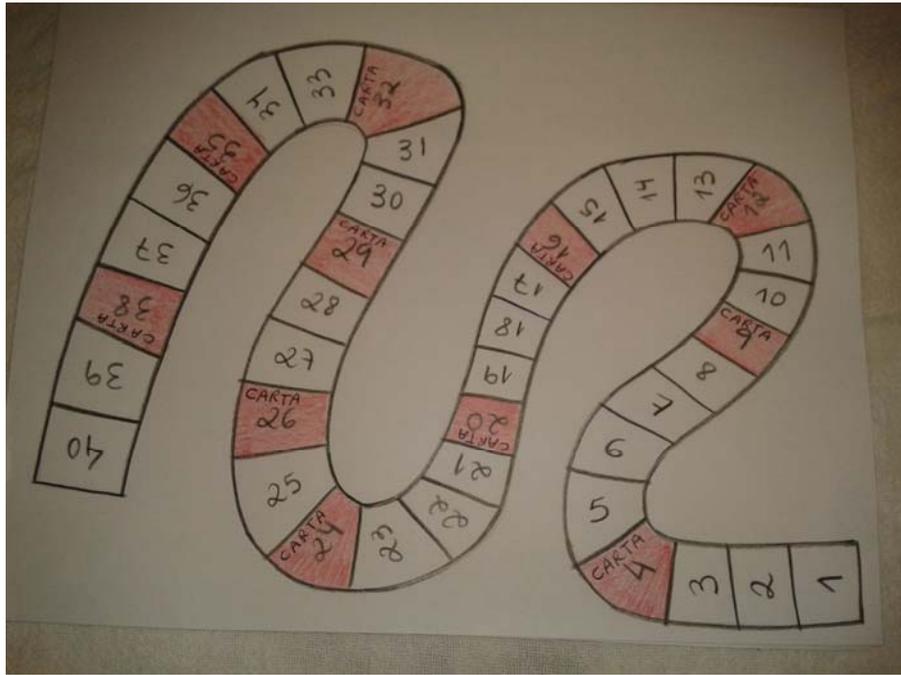


Fig.2

Os alunos serão divididos em 4 equipes, sendo que 1 de cada equipe (com colete de cor diferente) será a peça.

O dado será jogado pelo aluno que representa a peça que caminhará o número de casas que for sorteado. Quando o aluno parar na casa colorida onde está escrito “carta”, sua equipe deverá sortear uma das cartas e realizar a tarefa. Ganha a equipe que chegar primeiro ao final do percurso.

Fase 2: Confeção dos tabuleiros

Confeccione tabuleiros com papel kraft na medida aproximada de 70 cm x 50 cm usando como modelo a fig. 2, com percursos diferentes criados pelos alunos. O tabuleiro deverá ser colorido com lápis de cor. Serão utilizadas como peças tampinhas de cores diferentes. Cada jogo será construído por grupos de 4 alunos que confeccionarão as cartas de tarefas (8 cartas aprox.) e um dado de tamanho menor.

Produto Parcial:

O jogo se realiza com um número de participantes de 2 a 6 alunos por tabuleiro.

Professor, caso necessite, acesse o link:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=25830>

Ficha de avaliação:

FICHA DE AVALIAÇÃO								
ALUNOS	Concentração/tomada de decisão	Organização/compreensão do jogo	Cooperação Entre os Alunos	Respeito Ao tempo do Colega/regras	Coordenação motora	locomção	Equilíbrio	Flexibilidade
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								

Orientações do projeto/ano

5º ano:

Expectativas de Aprendizagem :

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos de Raciocínio; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas resignificações do fazer na cultura de movimento;
- Perceber nos Jogos de Raciocínio, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;
- Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares e grupos durante o Jogo; buscando atender com atenção as orientações de como se comportar com os colegas; esforçar-se para empregá-las na prática; e valorizar essas atitudes em razão do reconhecimento que atribui às mesmas; e mostrá-las na prática com adequação nas diversas inserções da cultura de movimento;
- Seguir a recomendação do professor para participar, individualmente do Jogo; buscando atender com atenção as orientações acerca de como se comportar; esforçar-se para empregá-las na prática; valorizar essas atitudes em razão do reconhecimento que atribui às mesmas; e mostrá-las, habitualmente, na prática, adequando-as nas diversas inserções da cultura de movimento;

Conteúdos trabalhados: Jogos de Raciocínio.

Materiais: garrafas PET de vários tamanhos (600 ml – peões, 1 litro – cavalos e bispos, 1,5 ml – rainha, 2 litros – torre e rei), EVA preto e branco, cola quente, tesoura, TNT (para o tabuleiro – preto e branco).

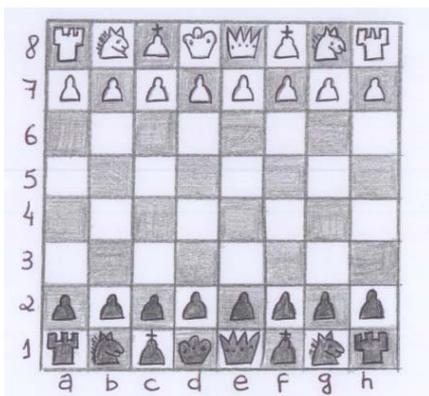
Duração: durante o ano letivo

Descrição das fases do projeto:

Fase 1: Xadrez humano

Marcar no chão com giz ou fita crepe um tabuleiro na medida de 4m x 4m e com 32 quadrados de 50 cm cada aproximadamente.

Os alunos serão divididos em 2 equipes e distribuídos no tabuleiro como peças, (visualize o diagrama abaixo) dois serão os jogadores. Na falta de jogadores usa-se o cone como PEC



O jogo se desenvolve seguindo as regras oficiais do jogo de xadrez. Os alunos usarão um adorno na cabeça caracterizando as peças, confeccionado em EVA. Veja os modelos em anexo.

Fase 2: Xadrez gigante

Confeção do tabuleiro e peças

O tabuleiro será confeccionado com TNT branco (4m x 4m aproximadamente) e TNT preto (16 quadrados de 50cm x 50 cm aproximadamente) Os quadrados pretos serão colados com cola quente formando o quadriculado.

As peças serão confeccionadas com garrafas pet de vários tamanhos. Utilize a mesma sugestão de molde da fig. 2 em tamanho menor para encaixar nas garrafas, visualize a fig. 3



fig. 3

Produto Parcial:

Os alunos serão divididos em 2 grupos (peças brancas e peças pretas), segue-se uma ordem, onde cada aluno terá a sua vez de jogar, alternando entre pretas e brancas, seguindo as regras oficiais de xadrez.

Professor, caso necessite, acesse o link: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=21144>

Ficha de avaliação:

FICHA DE AVALIAÇÃO								
ALUNOS	Concentração/tomada de decisão	Organização/compreensão do jogo	Cooperação Entre os Alunos	Respeito Ao tempo do Colega/regras	Estratégia de jogo	locomção	Coordenação motora fina	Orientação espacial
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								

PRODUTO FINAL

Após a confecção das peças e tabuleiros e aprendizagem dos jogos nas aulas de educação física, estes serão utilizados nos momentos de tempo livre dos alunos na escola.

AVALIAÇÃO

Observar a mudança de postura do aluno da confecção à utilização dos jogos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. (Org). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 13 ° ed. São Paulo: Cortez, 2010.

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=28141> (último acesso 11/06/2013)

<http://www.megajogos.com.br/jogosonline/trilha/regras> (último acesso 11/06/2013)

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=5605> (último acesso 11/06/2013)

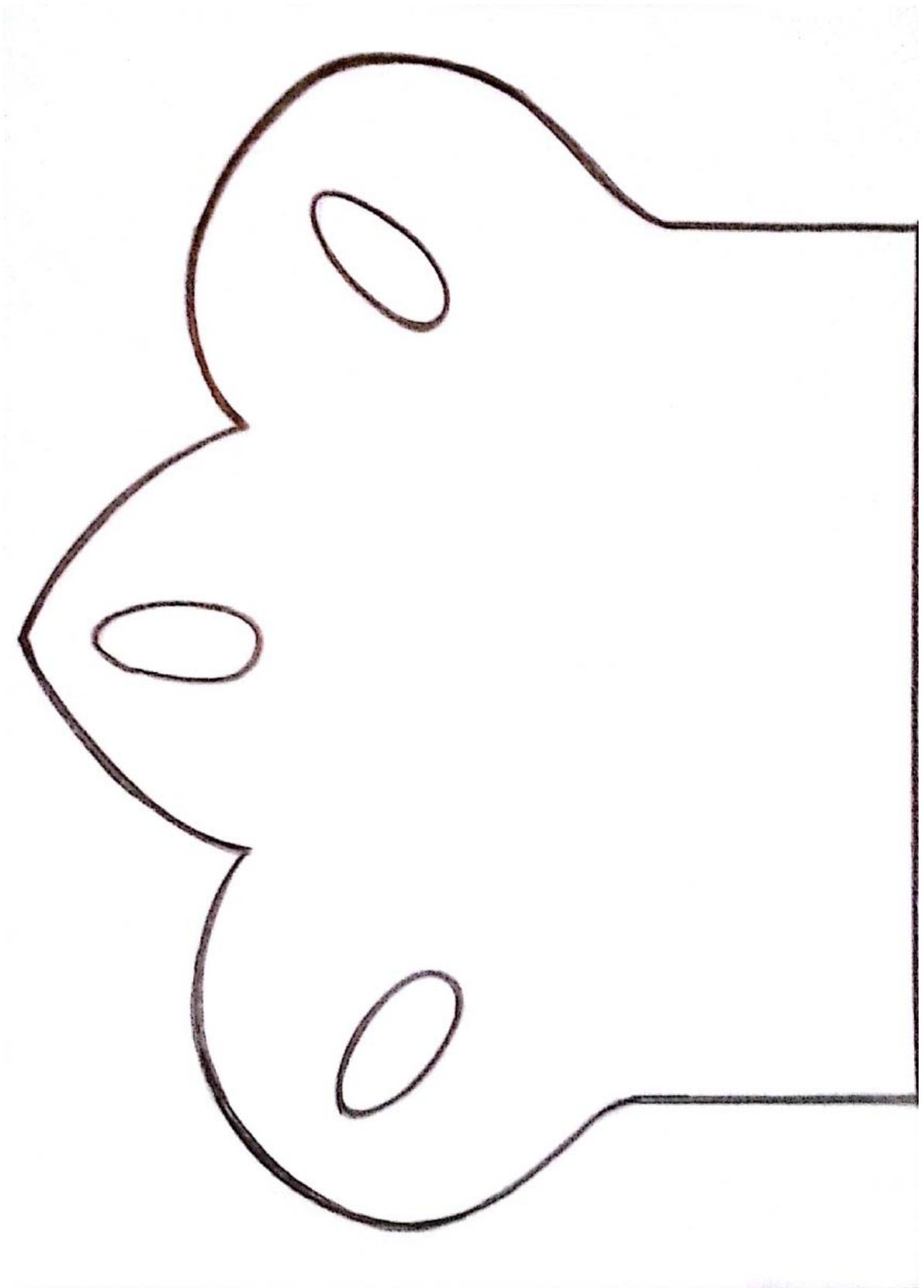
<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=25830> (último acesso 11/06/2013)

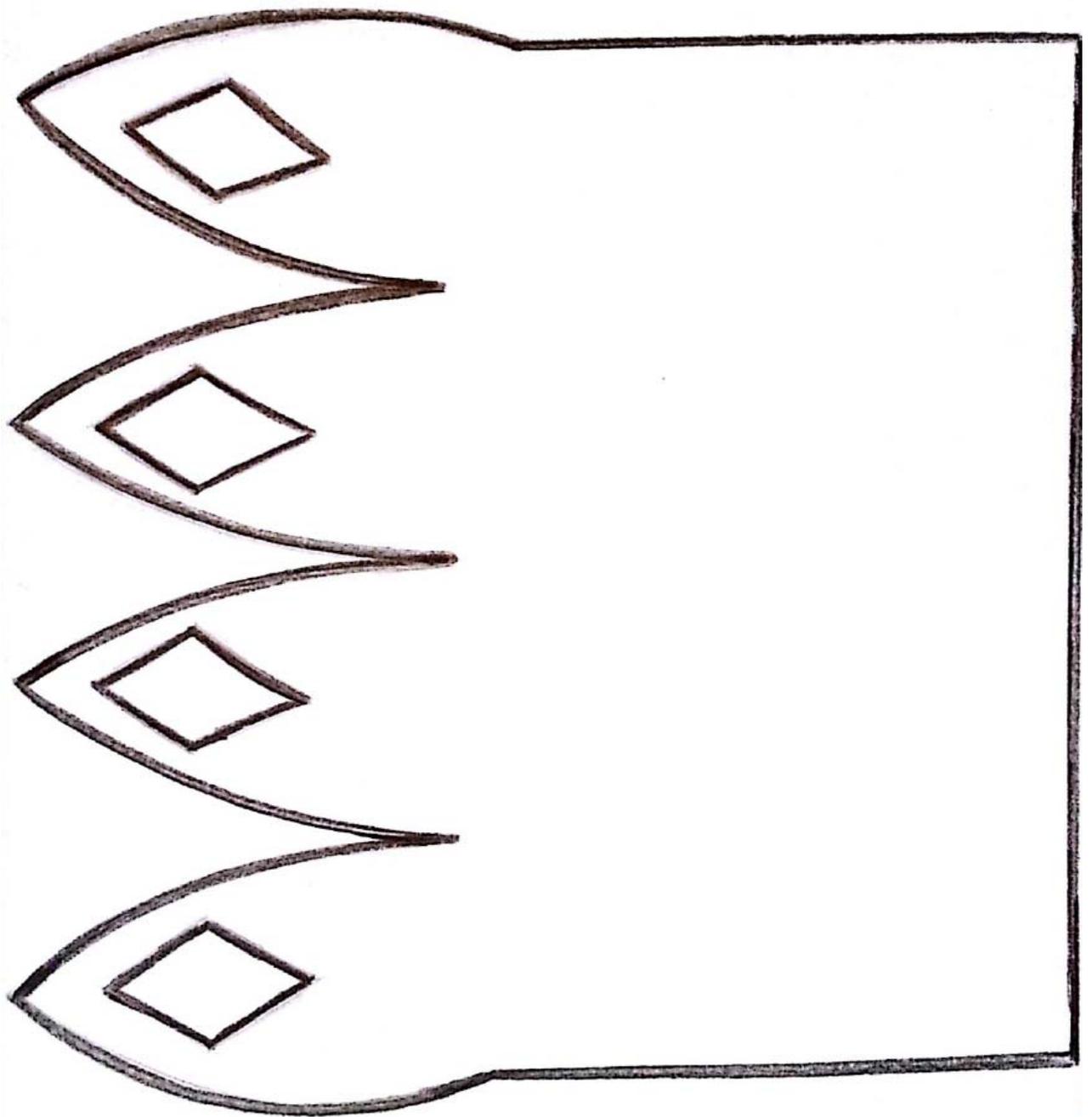
<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=21144> (último acesso 11/06/2013)

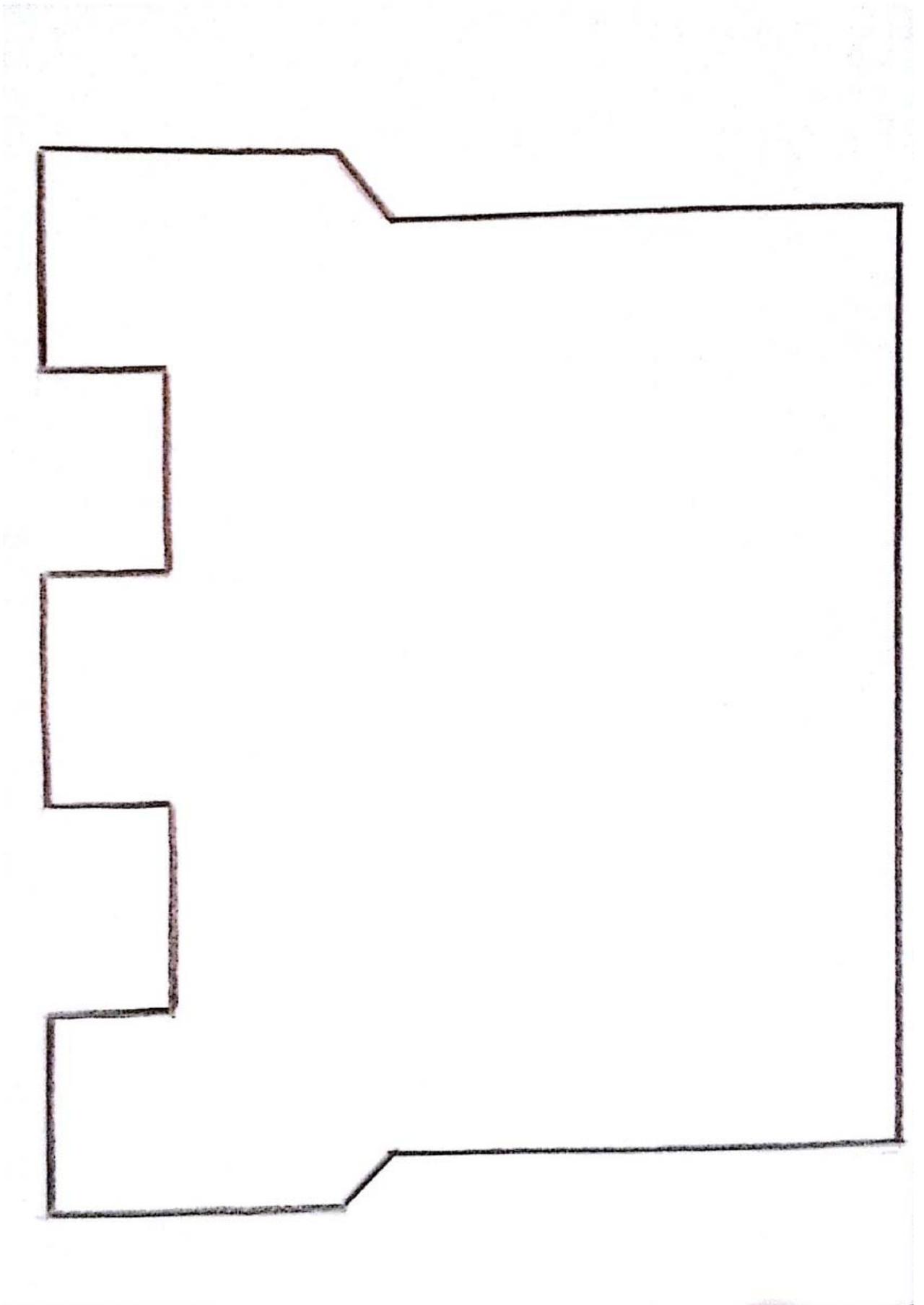
Moldes da peças do xadrez gigante estão relacionadas abaixo:

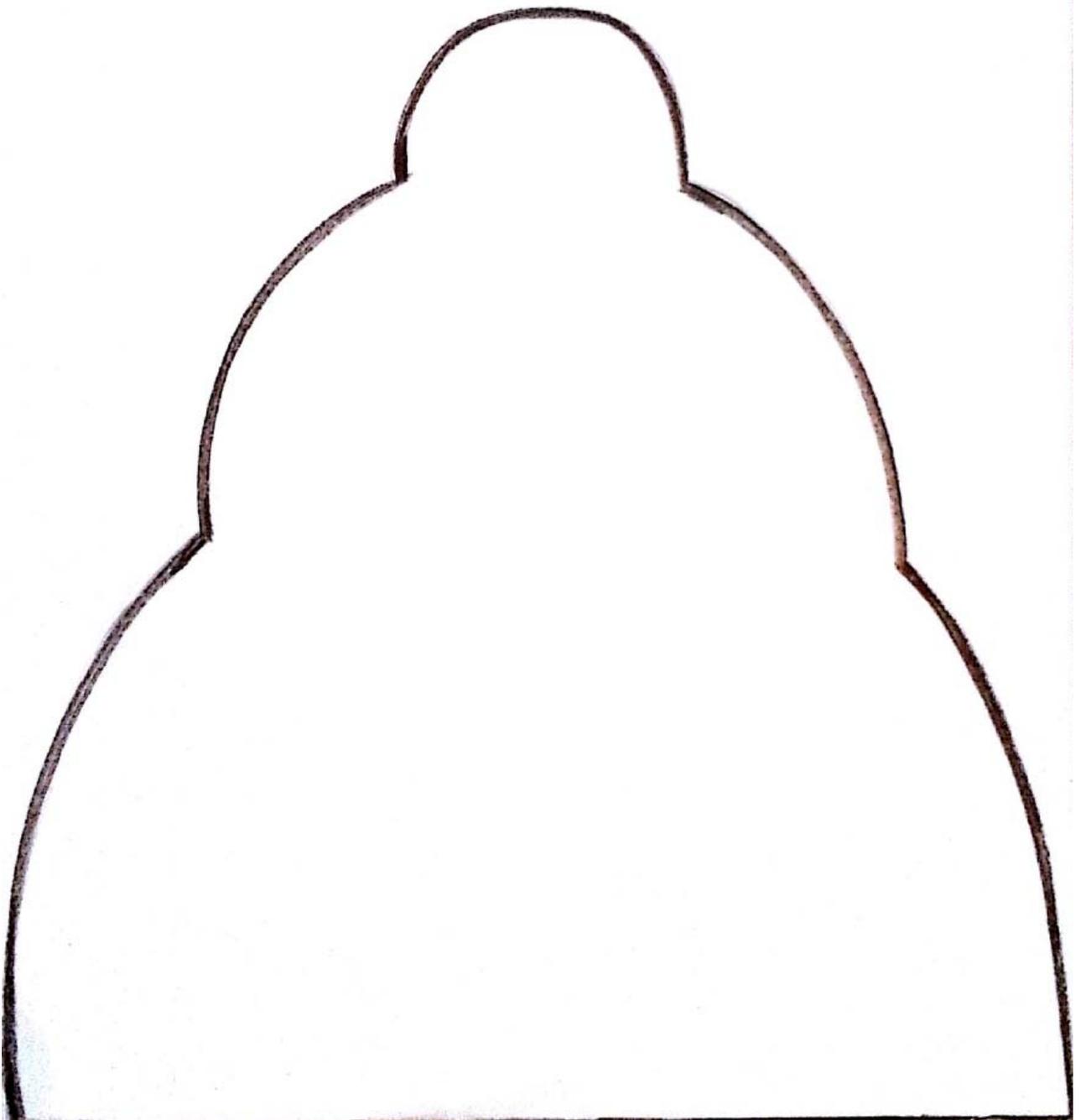
- Cavalo, rei, rainha, torre, peão e bispo.

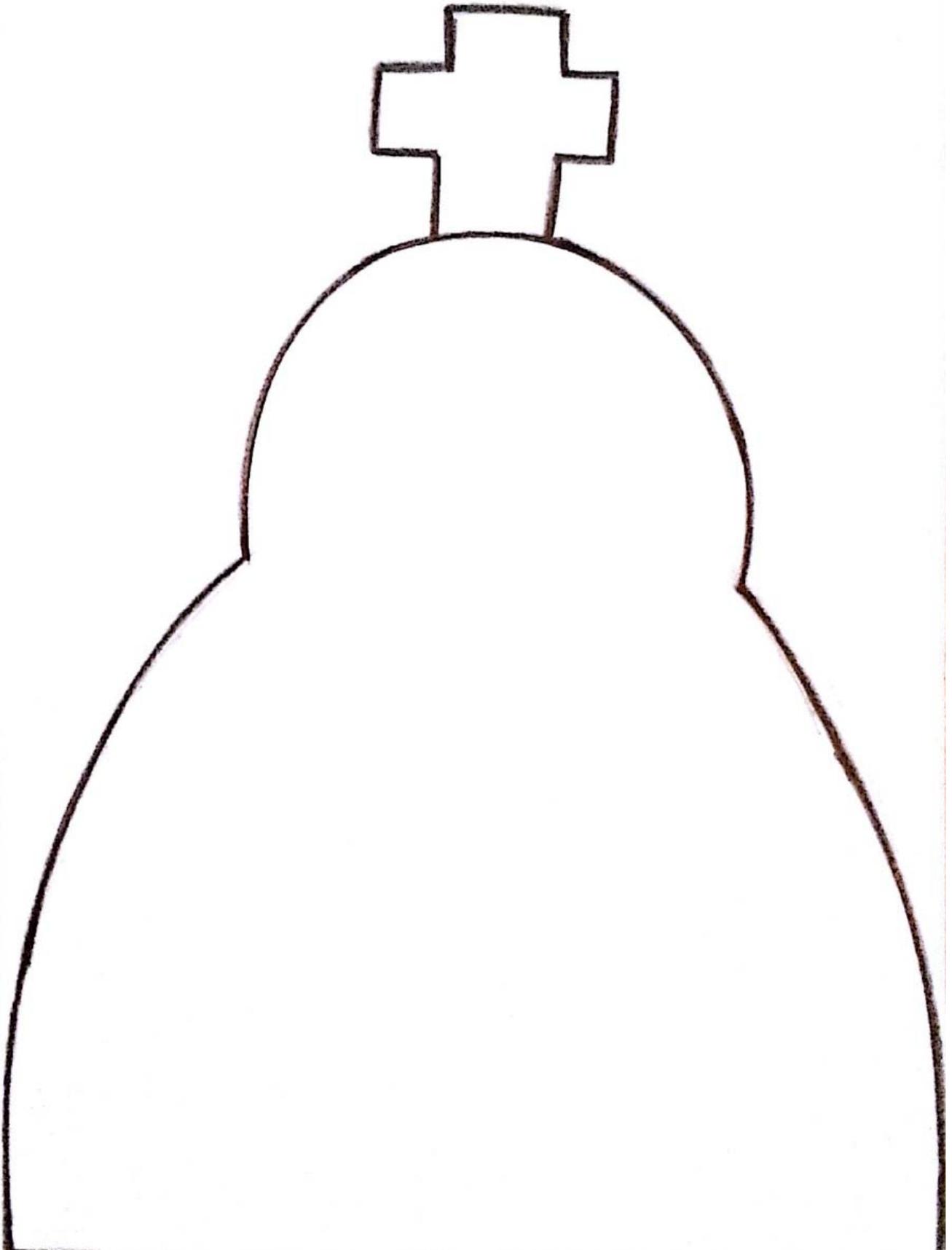












USANDO BEM... QUE MAL
TEM?

VERSÃO PRELIMINAR

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
Herman Jacobus Cornelis Voorwald
Secretário da Educação

João Cardoso Palma Filho
Secretário Adjunto da Educação

Fernando Padula
Chefia de Gabinete

COORDENADORIA DE GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA
Maria Elizabete da Costa
Coordenadora

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR E GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA
João Freitas da Silva
Diretor

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL DOS ANOS FINAIS E MÉDIO (CEFAF)
Valéria Tarantello Georgel
Diretora

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS (CEFAI)
Sonia Gouveia Jorge
Diretora

EQUIPE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Marcelo Ortega Amorim, Maria Elisa Kobs Zacarias, Mirna Léia Violin Brandt,
Rosângela Aparecida de Paiva, Sérgio Roberto Silveira

ORGANIZAÇÃO E COORDENAÇÃO GERAL DA EQUIPE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA – CGEB
Sérgio Roberto Silveira

AUTORIA

Sérgio Roberto Silveira (SEE/CGEB); Marcelo Ortega Amorim (SEE/CGEB)
Adolfo Primon Neto (DE Santo André); Antônio Domingos Ferreira (DE Leste 2);
Antonio Marques Junior (DE Norte 2); Carlos Alberto de Oliveira Ferreira (DE
Diadema) ; Denise Mandre Cruz (DE Caieras); Diego Diaz Sanchez (DE
Guarulhos Norte); Edneia Aparecida Ballista Silva (DE Mauá); Eliana Corazza
(DE Bragança Paulista); Fernando Mansano Cruz (DE Leste 3); Isabel Bonadio

(DE Carapicuíba); João Carlos Sant'ana de Jesus (DE Guarulhos Sul); Luiz Fernando Vagliengo (DE Norte 1); Maria de Lourdes de Jesus Silva (DE Suzano); Maria Helena Blotta Vómero (DE Mogi Mirim); Misael Santos Ferreira (DE Itapeçerica da Serra); Priscila Alves da Silva (DE Osasco); Rose Ribeiro Barbosa (DE Itaquaquecetuba); Sandra Aparecida De Azevedo (DE Leste 5); Sandra Regina Valadão (DE Taboão da Serra); Waldemar Farina (DE Leste 4);

PCNP - Grupo Referência de Educação Física.

Alexander Raimundo Lopes (DE Leste 5 - E. E. Profª Luiza Mendes Correia De Souza); Cristiane Acacio De Souza Farias (DE Leste 5 - E. E. Dr. Benedito Estevan Dos Santos); Marilda Gonçalves Ferreira (DE Santo André - E. E. Joaquim Fonseca Saraiva); Silvana Ribeiro De Souza (DE Santo André - E. E. Papa João XXIII): **Professores de Educação Física.**

Arte Gráfica

Marcelo Ortega Amorim

Introdução

Ao observar o comportamento dos alunos em ambientes diversificados, nota-se a necessidade de resgatar valores e conscientizar os mesmos em suas atitudes por meio da Educação Física. *“Ao compartilhar o que será feito e o produto final, permite-se aos alunos compreender os propósitos que guiarão as atividades a ser realizadas ao longo do projeto. Também se favorece que compreendam cada uma das etapas do trabalho e que se responsabilizem, junto com o professor, pela qualidade do que será apresentado e produzido em cada momento”*. (Secretaria de Estado da Educação, 2012).

Justificativa: É durante a realização de brincadeiras e atividades diversas que as crianças iniciam a vivência do respeito com os colegas e a si próprio, desenvolvem a cooperação, as capacidades físicas, a coordenação motora e outros conteúdos relacionados à Educação Física, proporcionando construção de conhecimentos e resgate de valores, assim, utilizando bem a educação... que mal tem?

Objetivo Geral

- Proporcionar a potencialização, resgate e reflexão sobre a influência da atividade motora, a partir dos conteúdos atitudinais, nas diversas situações sociais envolvendo conceitos de civismo, cooperação, respeito ao próximo e as boas maneiras, auxiliando na formação do aluno como cidadão.

Objetivos Específicos

- Proporcionar reflexões sobre as relações interpessoais e o convívio em sociedade solicitadas nas vivências motoras, a partir das manifestações da cultura corporal de movimentos como: jogos, brincadeiras, atividades rítmicas/dança, lutas e seus conteúdos.
- Aprender diferentes atividades, entrando em contato com os desafios envolvidos em cada uma delas e superando-os com atitudes respeitadas e solidárias.
- Envolver os segmentos da Unidade Escolar como uma comunidade participativa e socialmente organizada: equipe gestora, corpo docente, funcionários, alunos e comunidade local na realização do projeto.

Orientações do Projeto/Ano

1º Ano

Expectativas de Aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com as Brincadeiras Populares;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem o conhecimento do próprio corpo através de Brincadeiras Populares;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a tomada de contato com as Cirandas;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que levem a apropriação de Cirandas no espaço e no tempo;
- Perceber, nas Brincadeiras Populares, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;
- Perceber nas Brincadeiras Populares a solicitação de conceitos referentes aos movimentos do corpo inteiro e de suas partes;
- Perceber, nas Cirandas, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática;
- Perceber nas Cirandas a solicitação de conceitos referentes à noção de espaço e de tempo;
- Seguir, minimamente, a recomendação do professor para participar, individualmente, da Dança, do Jogo e da Ginástica;
- Seguir, minimamente, a recomendação do professor para interagir entre pares durante a Dança, o Jogo e a Ginástica;

Conteúdo: Brincadeiras Populares, Cirandas.

Materiais: CD (Hino Nacional) aparelho de som, bandeira nacional, giz, bambolê, EVA (placa emborrachada), velcro e medalhas.

Duração mínima: 1 mês

Descrição das Fases do Projeto

OBS: todas as fases abaixo relacionadas deverão ser trabalhadas concomitantemente.

Fase 1: Símbolos Nacionais

A fase 1, tem como objetivo o exercício da cidadania, respeito e postura comportamental aos símbolos nacionais, como o Hino e o hasteamento da bandeira. O professor deverá iniciar a atividade com o levantamento de conhecimentos prévios.

Levantamento de conhecimentos prévios:

Professor você deverá levantar junto aos alunos:

- Conhecem o Hino Nacional?
- Sabem cantar o Hino Nacional?
- Sabem o significado do Hino Nacional e da Bandeira Nacional?
- Sabem o porquê do hasteamento da Bandeira Nacional?

Após o levantamento prévio realizado com os alunos, sugerimos consultar os links abaixo relacionados:

- <http://www.signomes.com/brasil/hino-nacional/> (último acesso em 22/05/13)
- <http://www.casadasbandeiras.net/disposicao%20e%20uso.htm> (último acesso em 22/05/13).

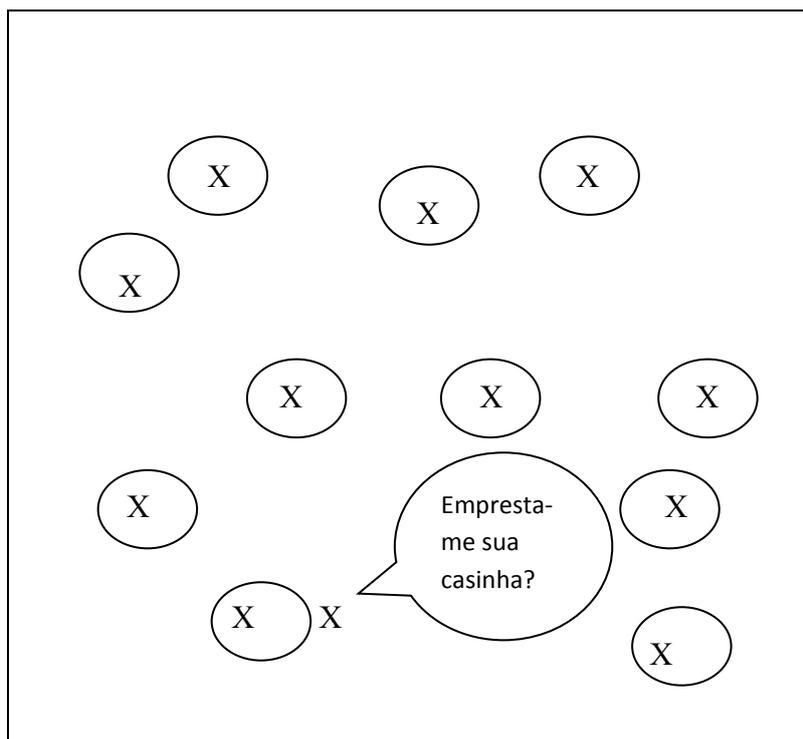
Em continuidade, os alunos deverão cantar o Hino Nacional e hastear a Bandeira Nacional uma vez por semana no início das aulas de Educação Física.

Fase 2: “Empresta-me sua casinha”

A fase 2, tem como objetivo desenvolver o espírito de solidariedade, prontidão e respeito ao colega, além de desenvolver a coordenação motora e a capacidade física de agilidade. O professor deverá desenhar no chão, vários círculos, (vide figura abaixo) ou espalhar bambolês (um a menos que o número de participantes). Cada círculo será ocupado por uma criança. A que está fora da casinha diz:

- Empresta-me sua casinha?
- Todas respondem: Pois não!

A criança que estava fora ocupa uma “casinha” com outra criança. Ao sinal do professor, todos saem das casinhas, trocando de lugares. Em seguida, elimina-se mais um bambolê ou círculo desenhado no chão e segue-se a brincadeira. Repetir a brincadeira algumas vezes.



Fase 3: Ciranda Cirandinha

A fase 3, tem como objetivo desenvolver o espírito de cordialidade e carinho para com o colega além de desenvolver a orientação espacial como lateralidade e ocupação espacial: como dentro e fora. Segue a letra da música “Ciranda Cirandinha”:

“Ciranda Cirandinha

Vamos todos cirandar

Vamos dar a meia volta

Volta e meia vamos dar

O anel que tu me destes

Era vidro e se quebrou

O amor que tu me tinhas

Era pouco e se acabou

Por isso Dona _____ (dizer o nome de uma criança)

Faz o favor de entrar na roda

Diga um verso bem bonito (nesta hora a criança que for ao centro da roda, deverá utilizar pequenas palavras de carinho para o colega que escolher)

Diga adeus e vai embora”.

Fase 4: Serpente

A fase 4 tem como objetivo, desenvolver o espírito de cooperação trabalhar a orientação espacial como lateralidade, nível de movimento: alto, médio, baixo e direção. Para iniciar, sugerimos os links:

- <http://alfabetizacaoecia.blogspot.com.br/2009/01/atividades-ldicas-com-nomes-prprios.html> (último acesso em 03/06/13)
- <http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/serpente/4e3ed1083cb317686300000e.html> (último acesso em 03/06/13)
- <http://www.youtube.com/watch?v=tv0JusnY2Iw> (último acesso em 03/06/13)
- <http://www.youtube.com/watch?v=8ifwvJlJHJU> (último acesso em 03/06/13)

Produto Parcial: Pulseira Estrelada

Cada aluno receberá uma pulseira de uma única cor. Ao final de cada atividade, o aluno receberá uma estrela adesiva pela boa postura, esta deverá ser colada na pulseira. Somando-se ao final do projeto 8 estrelas.

Sugestão: a pulseira poderá ser confeccionada em EVA (placa emborrachada) com velcro, e cada estrela poderá ser de uma cor.

Produto Final: Premiação com medalhas

O aluno que obtiver oito estrelas na pulseira receberá medalha de ouro, cinco estrelas, medalha de prata e três estrelas, medalha de bronze.

Avaliação

Ao final de cada aula reúna os estudantes numa roda de conversa para avaliarem juntos os avanços conquistados e as dificuldades que foram enfrentadas durante a vivência.

Orientações do Projeto/Ano

2º Ano

Expectativas de Aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação das Danças Folclóricas Infantis e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que levem a apropriação das Danças Folclóricas Infantis no espaço e no tempo e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação das Lutas e desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade;
- Perceber, nas Danças Folclóricas Infantis, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações; Perceber nas Danças Folclóricas Infantis a solicitação de conceitos referentes à noção de espaço e de tempo e conhecer suas manifestações;
- Perceber, na Ginástica, a denominação das atividades realizadas e experimentadas na prática e conhecer suas manifestações;
- Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares durante a Dança e a Luta, e atender, com o mínimo de atenção, as orientações acerca de como se comportar com os colegas;
- Seguir a recomendação do professor para participar da Dança e Luta, e atender, com o mínimo de atenção, a solicitação de respeitar as próprias condições de aprendizagem e de seu par, em relação ao conhecimento corporal e motor;

Conteúdo: Dança Folclórica Infantil e Luta

Materiais: CD (Hino Nacional), CD (danças folclóricas) aparelho de som, Bandeira Nacional, Bandeira do Estado, Bandeira do Município, revistas, livros, jornais, cola, cartolina.

Duração mínima: 2 meses

Descrição das Fases do Projeto

OBS: todas as fases abaixo relacionadas deverão ser trabalhadas concomitantemente.

Fase 1: Símbolos Nacionais

A fase 1, tem como objetivo o exercício da cidadania, respeito e postura comportamental aos símbolos nacionais, como o Hino e o hasteamento da Bandeira. O professor deverá iniciar a atividade com o levantamento de conhecimentos prévios.

Levantamento de conhecimentos prévios:

Professor você deverá levantar junto aos alunos:

- Conhecem o Hino Nacional?
- Sabem cantar o Hino Nacional?
- Sabem o significado do Hino Nacional e da Bandeira Nacional?

- Sabem o porquê do hasteamento da Bandeira Nacional?

Após o levantamento prévio realizado com os alunos, sugerimos consultar os links abaixo relacionados e pesquisar a forma correta do posicionamento das Bandeiras Nacional, Estadual e Municipal usadas em ações solenes/comemorativas.

- <http://www.signomes.com/brasil/hino-nacional/> (último acesso em 22/05/13)
- <http://www.casadasbandeiras.net/disposicao%20e%20uso.htm> (último acesso em 22/05/13).

Em continuidade, os alunos deverão cantar o Hino Nacional e hastear a Bandeira Nacional uma vez por semana no início das aulas de Educação Física.

Fase 2: Danças Folclóricas

Obs: professor, você poderá trabalhar a dança junina ou outras danças folclóricas para explicar o sentido do cumprimento entre os pares, que existe nessas danças. Exemplos:

- Carimbó – PA
- Ciranda – AM
- Frevo – PE
- Catira ou Cateretê – MG/SP
- Pau de Fitas – RS

Sugere-se a pesquisa dos links abaixo relacionados:

- http://www.unicamp.br/folclore/Material/extra_dancas.pdf (acesso em 13/06/13)
- http://www.suapesquisa.com/folclorebrasileiro/dancas_folcloricas.htm (acesso em 13/06/13)

Fase 3: Lutas

Obs: professor, você poderá trabalhar qualquer tipo de luta de sua escolha ou dos alunos e mostrar o objetivo do cumprimento entre os oponentes.

Fase 4: Cumprimento Tradicional, Cumprimento de Tribos e Cumprimento utilizado hoje pelos Jovens.

Levantamento de conhecimentos prévios:

Professor você deverá levantar junto aos alunos:

- Conhecem algum tipo de cumprimento?
- Quais tipos de cumprimento conhecem e seu significado?

Após o levantamento prévio, os alunos deverão procurar em jornais, revistas, livros, situações de cumprimento recortar, colar e fazer cartazes.

Produto Parcial: cumprimento personalizado

Os alunos deverão criar um cumprimento que será o símbolo da sala, assim ao chegarem e ao irem embora, deverão se cumprimentar com esse símbolo criado.

Produto Final: Festival de Folclore

Sugestões para auxiliar a realização do Festival:

- http://www.unicamp.br/folclore/Material/extra_dancas.pdf (acesso em 13/06/13)
- http://www.suapesquisa.com/folclorebrasileiro/dancas_flocloricas.htm (acesso em 13/06/13)

Avaliação

Ao final de cada aula reúna os estudantes numa roda de conversa para avaliarem juntos os avanços conquistados e as dificuldades que foram enfrentadas durante a vivência.

Orientações do Projeto/Ano

3º Ano

Expectativas de Aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do Jogo; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com baixa complexidade e representar suas ações na prática;
- Perceber, no Jogo, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações e reconhecer os caracteres que a compõem;
- Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares durante o Jogo; atender com atenção as orientações acerca de como se comportar com os colegas; e esforçar-se para empregá-las na prática;
- Seguir a recomendação do professor para participar do Jogo; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa consigo mesmo e com o outro; e esforçar-se para empregá-la na prática com relação às possibilidades de interação corporal e motora;

Conteúdo: Jogo

Materiais: CD (Hino Nacional), aparelho de som, Bandeiras Nacional, Estadual e Municipal e material de acordo com as atividades escolhidas na indicação dos livros na Fase 2.

Duração mínima: 2 mês

Descrição das Fases do Projeto

OBS: todas as fases abaixo relacionadas deverão ser trabalhadas concomitantemente.

Fase 1: Símbolos Nacionais

A fase 1, tem como objetivo o exercício da cidadania, respeito e postura comportamental aos símbolos nacionais, como o Hino e o hasteamento da Bandeira. O professor deverá iniciar a atividade com o levantamento de conhecimentos prévios.

Levantamento de conhecimentos prévios:

Professor você deverá levantar junto aos alunos:

- Conhecem o Hino Nacional?
- Sabem cantar o Hino Nacional?
- Sabem o significado do Hino Nacional e da Bandeira Nacional?
- Sabem o porquê do hasteamento da Bandeira Nacional?

Após o levantamento prévio realizado com os alunos, sugerimos consultar os links abaixo relacionados e pesquisar a forma correta do posicionamento das Bandeiras Nacional, Estadual e Municipal usadas em ações solenes/comemorativas.

- <http://www.signomes.com/brasil/hino-nacional/> (último acesso em 22/05/13)
- <http://www.casadasbandeiras.net/disposicao%20e%20uso.htm> (último acesso em 22/05/13).

Em continuidade, os alunos deverão cantar o Hino Nacional e hastear a Bandeira Nacional uma vez por semana no início das aulas de Educação Física.

Fase 2: Jogos Cooperativos e Educativos

Professor, você poderá utilizar as atividades dos livros abaixo indicados.

- SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO. **Programa Ler e Escrever** – Livro de Textos do aluno, 5 ed. São Paulo: SEE, 2012, p. 172-189.
- ROSSETTO JÚNIOR, A. J. ; ARDIGÓ JUNIOR, A. D'ANGELO, F. – **Jogos Educativos: Estrutura e Organização da Prática**. São Paulo: Editora Phorte. 5 ed. 2005 a 2009.
- CORREIA, M. M, **Trabalhando com Jogos Cooperativos**. Campinas: Editora Papyrus. 4 ed, 2010.
- BROTO, E. O. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. Santos, SP: Renovada, 1997.

- BROWN, G. **Jogos cooperativos: teoria e prática.** 2. ed. São Leopoldo: Sinodal, 1995.

Produto Parcial: Gincana

Após as vivências com os jogos cooperativos e educativos, a gincana terá como objetivo, a arrecadação de produtos de higiene pessoal a serem doados no dia da visita ao asilo.

Produto Final: Visita ao Asilo

Este produto final tem como objetivo dar sentido e significado para a formação da criança, colocando em prática toda a vivência realizada durante as fases do projeto.

Avaliação

Ao final de cada aula reúna os estudantes numa roda de conversa para vocês avaliarem juntos os avanços conquistados e as dificuldades que foram enfrentadas durante a vivência.

Orientações do Projeto/Ano

4º Ano

Expectativas de Aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos com Objetos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar, utilizando as habilidades motoras básicas como forma de manipulação em Jogos com Objetos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos Recreativos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática e utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação;

- Perceber, nos Jogos com Objetos, a caracterização dessa cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;
- Perceber nos Jogos com Objetos a solicitação de movimentos distintos como forma de manipulação; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;
- Perceber nos Jogos Recreativos, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem e compreender as suas implicações na prática;
- Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares e grupos durante a Dança, a Ginástica, o Jogo, o Esporte e as Lutas; buscando atender com atenção as orientações de como se comportar com os colegas; esforçar-se para empregá-las na prática; e valorizar essas atitudes em razão do reconhecimento que atribui às mesmas;
- Seguir a recomendação do professor para participar da Dança, da Ginástica, do Jogo, do Esporte e das Lutas; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa; esforçar-se para participar da cultura de movimento; e valorizar essa atitude em razão do reconhecimento que atribui à mesma para a transformação e transmissão desse patrimônio sociocultural;

Conteúdo: Jogos com Bola e com outros implementos.

Materiais: CD (Hino Nacional) aparelho de som, Bandeiras Nacional, Estadual, Municipal, materiais recicláveis, cola, barbante, tesoura e jornal.

Duração mínima: 2 meses

Descrição das Fases do Projeto

OBS: todas as fases abaixo relacionadas deverão ser trabalhadas concomitantemente.

Fase 1: Símbolos Nacionais

A fase 1, tem como objetivo o exercício da cidadania, respeito e postura comportamental aos símbolos nacionais, como o Hino e o hasteamento da Bandeira. O professor deverá iniciar a atividade com o levantamento de conhecimentos prévios.

Levantamento de conhecimentos prévios:

Professor você deverá levantar junto aos alunos:

- Conhecem o Hino Nacional?
- Sabem cantar o Hino Nacional?
- Sabem o significado do Hino Nacional e da Bandeira Nacional?

- Sabem o porquê do hasteamento da Bandeira Nacional?

Após o levantamento prévio realizado com os alunos, sugerimos consultar os links abaixo relacionados e pesquisar a forma correta do posicionamento das Bandeiras Nacional, Estadual e Municipal usadas em ações solenes/comemorativas.

- <http://www.signomes.com/brasil/hino-nacional/> (último acesso em 22/05/13)
- <http://www.casadasbandeiras.net/disposicao%20e%20uso.htm> (último acesso em 22/05/13).

Em continuidade, os alunos deverão cantar o Hino Nacional e hastear a Bandeira Nacional uma vez por semana no início das aulas de Educação Física.

Fase 2: Construção de Brinquedos

Professor, nesta fase, os alunos deverão construir brinquedos com produtos recicláveis, como: vai e vem, pé de lata, bilboquê, peteca, etc., sob sua orientação. Para auxiliar o seu trabalho, sugere-se pesquisar o link abaixo relacionado:

- <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a6anos/como-criar-jogos-alvo-pre-escola-594446.shtml>

Fase 3: Peteca Bate

A fase 3 tem como objetivo, realizar um jogo de peteca. A atividade será realizada por pequenos grupos. No espaço disponível, os alunos deverão formar um círculo e trocar a peteca entre si, utilizando o toque. No quinto toque, o jogador tenta atingir um dos demais jogadores, utilizando uma cortada. Se o jogador alvo da cortada for atingido, ele se agacha no centro do círculo dos jogadores. Caso ele consiga desviar-se, ou rebater a peteca, o jogador que efetuou a cortada vai para o centro. E assim sucessivamente.

Variações: fazer um grupo único e colocar 2 ou 3 petecas.

Produto Parcial: Circuito

Neste circuito, o objetivo é utilizar os brinquedos construídos pelos alunos com os materiais recicláveis, assegurando a preservação e o respeito para com o meio ambiente.

Produto Final: Atividades com os Filhos

Esta atividade tem como objetivo, a participação dos pais realizando atividades com seus filhos na escola, utilizando os materiais por eles construídos.

Avaliação

Ao final de cada aula reúna os estudantes numa roda de conversa para vocês avaliarem juntos os avanços conquistados e as dificuldades que foram enfrentadas durante a vivência.

Orientações do Projeto/Ano

5º Ano

Expectativas de Aprendizagem:

- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação de Jogos Competitivos; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradual; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos para melhorar a ação e criar/recriar novas ressignificações do fazer na cultura de movimento;
- Experimentar as diversas formas de se-movimentar que possibilitem a manifestação do fenômeno sociocultural do Esporte; desenvolver, buscando ampliar suas realizações, em atividades com complexidade em aumento gradativo; representar suas ações na prática; utilizar os conhecimentos aprendidos para melhorar a ação e criar/recriar novas ressignificações do fazer na cultura de movimento;
- Perceber nos Jogos Competitivos, a caracterização dessa modalidade na cultura de movimento; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;
- Perceber, no Esporte, a caracterização desse fenômeno sociocultural; conhecer suas manifestações; reconhecer os caracteres que a compõem; compreender as suas implicações na prática e apreender seus sentidos e finalidades;
- Seguir a recomendação do professor para interagir entre pares e grupos durante a Dança, o Jogo, a Ginástica, o Esporte e as Lutas; buscando atender com atenção as orientações de como se comportar com os colegas; esforçar-se para empregá-las na prática; e valorizar essas atitudes em razão do reconhecimento que atribui às mesmas; e mostrá-las na prática com adequação nas diversas inserções da cultura de movimento;
- Seguir a recomendação do professor para participar da Dança, do Jogo, da Ginástica, do Esporte e das Lutas; buscando atender com atenção a solicitação de uma atitude respeitosa; esforçar-se para competir como elemento cultural da disputa; valorizar essa atitude em razão do reconhecimento que atribui à mesma para a manutenção da competição; e mostrá-la durante a execução;

Conteúdo: Esporte e Jogo Competitivo

Materiais: CD (Hino Nacional) aparelho de som, Bandeiras Nacional, Estadual e Municipal e material de acordo com as atividades escolhidas na indicação nas fases 2 e 3.

Duração mínima: 2 meses

Descrição das Fases do Projeto

OBS: todas as fases abaixo relacionadas deverão ser trabalhadas concomitantemente.

Fase 1: Símbolos Nacionais

A fase 1, tem como objetivo o exercício da cidadania, respeito e postura comportamental aos símbolos nacionais, como o Hino e o hasteamento da Bandeira. O professor deverá iniciar a atividade com o levantamento de conhecimentos prévios.

Levantamento de conhecimentos prévios:

Professor você deverá levantar junto aos alunos:

- Conhecem o Hino Nacional?
- Sabem cantar o Hino Nacional?
- Sabem o significado do Hino Nacional e da Bandeira Nacional?
- Sabem o porquê do hasteamento da Bandeira Nacional?

Após o levantamento prévio realizado com os alunos, sugere-se consultar os links abaixo relacionados:

- <http://www.signomes.com/brasil/hino-nacional/> (último acesso em 22/05/13)
- <http://www.casadasbandeiras.net/disposicao%20e%20uso.htm> (último acesso em 22/05/13).

Em continuidade, os alunos deverão cantar o Hino Nacional e hastear a Bandeira Nacional uma vez por semana no início das aulas de Educação Física.

Fase 2: Jogos Pré Desportivos

Para realizar esta fase, sugere-se:

- SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO. **Programa Ler e Escrever** – Livro de Textos do aluno, 5 ed. São Paulo: SEE, 2012, p. 172-189.

Fase 3: Atividades competitivas.

Para realizar esta fase, sugere-se:

- KOCH, K. **Pequenos Jogos Esportivos**. 8 ed. Barueri - SP: Ed. Manole Ltda., 2005.

Produto Parcial: Nosso Jogo

Neste produto parcial, os alunos deverão criar um jogo pré-desportivo com regras próprias e vivenciá-lo numa aula.

Produto Final: Festival de Jogos Pré-desportivos

Professor, você deverá organizar junto aos alunos um festival de jogos pré-desportivos a partir das vivências realizadas nas fases do projeto.

Avaliação

Ao final de cada aula reúna os estudantes numa roda de conversa para vocês avaliarem juntos os avanços conquistados e as dificuldades que foram enfrentadas durante a vivência.

Referências Bibliográficas:

- SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO. **Programa Ler e Escrever** – Livro de Textos do aluno, 5 ed. São Paulo: SEE, 2012, p. 172-189.
- SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO - **Programa Ler e Escrever**- Guia de Planejamento e Orientações Didáticas. Professor Alfabetizador 1º Ano, 3 ed. São Paulo: SEE, 2012, p. 136.
- SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO - **Programa Ler e Escrever** – Livro de Textos do aluno, Volume Único, 6 ed. São Paulo: SEE, 2012, p. 172 - 189
- ROSSETTO JÚNIOR, A. J. ; ARDIGÓ JUNIOR, A. D'ANGELO, F. – **Jogos Educativos: Estrutura e Organização da Prática**. São Paulo: Editora Phorte. 5 ed. 2005 a 2009.
- CORREIA, M. M, **Trabalhando com Jogos Cooperativos**. Campinas: Editora Papirus. 4 ed, 2010.
- BROTO, E. O. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. Santos, SP: Renovada, 1997.
- BROWN, G. **Jogos cooperativos: teoria e prática**. 2. ed. São Leopoldo: Sinodal, 1995.
- KOCH, K. **Pequenos Jogos Esportivos**. 8 ed. Barueri - SP: Ed. Manole Ltda., 2005.

Links Consultados:

- <http://www.signomes.com/brasil/hino-nacional/> (último acesso em 22/05/13)
- <http://www.casadasbandeiras.net/disposicao%20e%20uso.htm> (último acesso em 22/05/13).
- <http://alfabetizacaoecia.blogspot.com.br/2009/01/atividades-ldicas-com-nomes-prprios.html> (último acesso em 03/06/13)
- http://www.unicamp.br/folclore/Material/extra_dancas.pdf (acesso em 13/06/13)
- http://www.suapesquisa.com/folclorebrasileiro/dancas_flocloricas.htm (acesso em 13/06/13)
- <http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/serpente/4e3ed1083cb317686300000e.html> (último acesso em 03/06/13)
- <http://www.youtube.com/watch?v=tv0JusnY2Iw> (último acesso em 03/06/13)
- <http://www.youtube.com/watch?v=8ifwvJljHJU> (último acesso em 03/06/13)

- <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a6anos/como-criar-jogos-alvo-pre-escola-594446.shtml>