ESCOLA: Municipal Eduardo Malhado

PROFESSOR: Rafael Arnaldo Junior **TURMAS:** 4º ano A;

TURNO: Matutino

QUANTIDADE DE AULAS: 02

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

DATA: 24/04/2020 e 27/04/2020

COMPETÊNCIA E HABILIDADES:

(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz africana e indígena, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.
(EF35EF03) Descrever por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz africana e indígena, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.
(EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar. na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz africana e indígena e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.

CONTEÚDO/OBJETOS DE CONHECIMENTO:
Brincadeiras e jogos de matriz africana e indígena.

METODOLOGIA:

Os alunos deverão realizar as atividades práticas com o auxílio de um responsável que irá conduzir as brincadeiras/jogos.

RECURSOS:
Moedas ou bola de gude, giz.

AVALIAÇÃO:

O aluno será avaliado pela entrega da atividade, reprodução e participação nas atividades quando retornarem as aulas.

O responsável deverá filmar alguns momentos da participação do aluno na execução da atividade e enviar para o professor.

REFERÊNCIA:
CUNHA, Débora Alfaia. **Brincadeiras Africanas para a educação Cultural.** Pará: Castanhal, 2016.

ESCOLA: Municipal Eduardo Malhado	
PROFESSOR: Rafael Arnaldo Junior	**TURMAS:** 4º ano A;
TURNO: Matutino	
COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física	
DATA: 24/04/2020 e 27/04/2020	

*As atividades devem ser realizadas com o auxílio de um responsável:

Balabburo (Adaptação de uma brincadeira infantil de Eritréia.)

Cada criança recebe três moedas ou botões coloridos. Os jogadores ficam sobre uma linha desenhada no chão a três passos de distância de uma parede, e lançam, alternadamente, uma moeda contra a parede. Se uma moeda cair a menos de um palmo de distância de outra, quem a lançou ganha as duas moedas. O jogador que não tiver mais moedas deve abandonar o jogo. Ganha quem conquistar mais moedas. Variação: Se for feita na terra ou na areia essa brincadeira pode ser jogada com bola de gude

Ampe (Adaptação de uma brincadeira infantil de Gana.)

Um jogador é o líder. Os outros estão em um semicírculo. O líder fica de frente para o jogador que se encontra em uma das extremidades do grupo. O líder e o jogador batem palmas, pulam, e depois saltam e colocam um pé à frente. Se os dois colocarem o mesmo pé para frente, o líder está fora e o jogador vira líder. Se colocarem os pés diferentes, o líder se move para o próximo jogador e começa a mesma rotina. Um ponto é marcado cada vez que o líder é bem-sucedido. Ganha quem obtiver mais pontos.

Da Ga (Adaptação de uma brincadeira infantil presente em Gana e na Nigéria.)

Da Ga significa "jiboia". Risque um quadrado ou retângulo no chão, este será a "Casa da Cobra". Escolha um jogador para ficar dentro e ser "a Serpente". Este jogador não pode sair do quadrado. Todos os outros jogadores devem ficar em cima da linha do quadrado. A cobra tenta tocar nos jogadores. Estes podem correr sobre a linha do quadrado ou se afastar da linha para não serem pegos, mas devem voltar rapidamente para cima da linha, senão saem do jogo. Se tocado, o jogador junta-se a cobra no interior do quadrado. De mãos dadas e usando apenas a mão livre eles tentam tocar outros jogadores. O último que não foi pego vence.

Preso na lama (Adaptação de uma brincadeira da África do Sul, similar a “pira cola” brasileira.)

Delimita-se o campo onde ocorrerá o jogo. Um jogador é escolhido para ser o apanhador. Ao sinal do início as crianças correm fugindo do apanhador. Estas só podem correr dentro dos limites do campo. Se o apanhador tocar em uma criança esta fica “presa na lama” e não pode sair do lugar. Outra criança pode salvar o colega “preso na lama” tocando em qualquer parte do corpo dele. Contudo, quem for pego duas vezes sai do jogo e deve aguardar outra rodada. Vence o ultimo jogador a ficar livre no campo.

IMPORTANTE: **Filmar alguns momentos da participação do(a) aluno(a) na execução da atividade e enviar para o professor.**

ESCOLA: Municipal Eduardo Malhado

PROFESSOR: Rafael Arnaldo Junior **TURMAS:** 4º ano A;

TURNO: Matutino

QUANTIDADE DE AULAS: 01

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

DATA: 04/05/2020

COMPETÊNCIA E HABILIDADES:

(EF3SEF09) Experimentar, recriar e fruir danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz africana e indígena, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.

(EF3SEF1 O) Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz africana e indígena.

(EF35Ef 11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e das danças de matriz africana e indígena.

(EF3SEF12) Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.

CONTEÚDO/OBJETOS DE CONHECIMENTO:

Danças de matriz africana

METODOLOGIA:

Os alunos deverão copiar o texto "Danças de matriz africana" em seu caderno.

RECURSOS:

Caderno da disciplina e lápis.

AVALIAÇÃO:

O aluno receberá o visto em seu caderno quando retornarem as aulas.

REFERÊNCIA:

LEOPOLDINO, Luciana do Nascimento (ed.). **Encontros educação física,3º, 4º e 5º**: manual do professor de educação física: componentes curricular da educação física: ensino fundamental, anos iniciais. São Paulo: Ftd, 2018. 192 p.

ESCOLA: Municipal Eduardo Malhado	
PROFESSOR: Rafael Arnaldo Junior	**TURMAS:** 4º ano A;
TURNO: Matutino	
COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física	
DATA: 04/04/2020	

Copie o texto "Danças de matriz africana" em seu caderno.

Os escravos que aportavam em terras brasileiras aprisionados na Guiné, na Costa do Marfim e em tantos outros países da África carregavam nos porões das galés que atravessavam o Atlântico a memória de suas formas de expressão cultural.

[...] As danças africanas no Brasil começam a ser contadas e dançadas pelos batuques, um termo comumente aplicado pelos portugueses aos ritmos e danças dos africanos, que por extensão, designam certas danças afro-brasileiras e era também denominação genérica para os cultos afro-religiosos. Segundo Lopes(2006) "do batuque dos povos bantos de Angola e do Congo originaram-se os principais ritmos e danças do Brasil e das Américas, como o Samba e o Jongo[...].

Com o passar do tempo, as manifestações culturais dos africanos se misturaram aos elementos da cultura indígena e de outros povos que colonizaram o país. Essa mistura acabou se tornando uma das particularidades da cultura que ficaria conhecida como brasileira. Em linhas gerais é esse o movimento que explica por que há danças de matriz africana no Brasil.