



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO  
SUBSECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL  
GERÊNCIA DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL

**PROGRAMA SUCESSO ESCOLAR**  
**DESCRIÇÃO DAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS SUGERIDAS - 3º TRIMESTRE**

Área de conhecimento: Linguagens

Componente curricular: Educação Física

**Código e habilidade: (EF67EF01/ES)** Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos diversos atrelados às práticas corporais e de diferentes gêneros, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

**Título:** Jogando e aprendendo

**Objetivo:** Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos diversos atrelados às práticas corporais e de diferentes gêneros, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

**Materiais:** Kit Multimídia, datashow e chrome books.

**Desenvolvimento:** Reunir os alunos na sala de vídeo, e levantar algumas questões acerca dos jogos eletrônicos.

Pretende-se com estas perguntas introduzir o tema da aula bem como levantar alguns dados iniciais.

- Vocês têm o hábito de jogar jogos no computador, em vídeo games, smartphones ou outros eletrônicos?
- Qual estilo de jogo vocês mais se identificam?
- Jogam sozinhos, contra alguém ou com alguém?

Após levantar algumas opiniões dos alunos a partir desta primeira discussão, leve-os à sala de informática para juntos acessarem sites relacionados à jogos eletrônicos. Se possível deixe que os alunos vivenciem jogos de acordo com as preferências deles.

Ao término da vivência, discutir com os alunos quais destes jogos podem ser realizados na “vida real”. Dividir os alunos em grupos, dar um jogo virtual para eles e sugerir que criem um conjunto de regras e condições para que esses jogos possam ser vivenciados por todos na “vida real”. Após o término do processo de criação, reunir todos os alunos e vivenciar estes jogos “criados” ou “adaptados” por eles.

Reunir o grupo ao término da vivência dos jogos e brincadeiras e estimular discussões a respeito das práticas corporais e dos jogos eletrônicos: qual dos dois blocos de jogos vocês mais gostaram? Por quê? O divertimento oriundo dos dois tipos de jogos é o mesmo? Qual é a diferença? Por que estes jogos foram criados de forma digital?



**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**  
**SUBSECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL**  
**GERÊNCIA DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL**

(O professor deve refletir junto com os alunos que estas formas digitais de jogo vêm atender alguns objetivos da sociedade atual, tais como a falta de espaço físico, a maior facilidade de se ter um divertimento, uma maior potencialização do tempo livre, mais atrativo por conta da facilidade técnica de se jogar, etc., bem como os avanços tecnológicos, criando novas possibilidades de brincar).

**Local:** Sala de Vídeo

**Duração:** 150 min

**Referências:** <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=15211>

**Código e habilidade: (EF89EF09)** Distinguir exercício físico de atividade física e propor alternativas para a prática de exercícios dentro e fora do ambiente escolar.

**Título:** Saltando para a Ginástica

**Objetivo:** Experimentar, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano preexistentes, como temas do folclore e da cultura local, para que os estudantes sugiram e criem temas mais próximos da sua realidade.

**Materiais:** Colchonetes, arcos, cones, cordas, entre outros materiais disponíveis.

**Desenvolvimento:** A Ginástica possui características específicas que a difere das outras ginásticas. Para a Confederação Brasileira de Ginástica “essa é uma modalidade bastante abrangente que, fundamentada nas atividades ginásticas como (Ginástica Artística, Ginástica Rítmica, Ginástica Acrobática, Ginástica Aeróbica e Ginástica de Trampolim). No entanto, a partir de pesquisas (internet, textos impressos, outros) o professor deve formar grupos para pesquisar cada tipo de ginástica descrito, onde deve constar o histórico, as provas, alguns exercícios e algumas regras da ginástica solicitada ao grupo.

Propor aos alunos a experimentação de algumas atividades que solicite as habilidades motoras que já possuem e proporcionar novas práticas corporais, importantes para os praticantes de ginástica. Será realizada as seguintes vivências em aula:

- 1) Em duplas, com a utilização de uma bola e um colchonete, damos início a brincadeira, o colega lança a bola e o outro colega rola (realiza movimento corporal), levanta e pega a bola no ar (muda-se de posição).
- 2) Duas fileiras, ao sinal o colega lança o arco no corpo do outro colega situado à sua frente. O aluno da outra fileira corre e retira. Mudam-se de posição, todos realizam a atividade.



**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO  
SUBSECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL  
GERÊNCIA DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL**

- 3) Os alunos terão um bastão de fita e irão realizar alguns movimentos corporais demonstrados pelo professor estimulando-os a executarem tais movimentos.
- 4) Amarrar uma corda em dois cones e um colchonete e ao sinal do professor a criança deverá realizar vários rolamentos sem encostar-se à corda.
- 5) Forma-se um quadrado no espaço disponível, com 12 alunos (forma-se um M) cada ponto 2 crianças e cones para marcar as posições. Ao sinal do professor, as 2 crianças que sobraram lançam a bola para os primeiros da fila, e estas crianças que receberam a bola dão continuidade ao exercício. Os alunos que iniciaram a atividade irão fazer várias cambalhotas, no final um dos alunos pega a bola no ar e se deslocam para a 1ª posição enquanto ocorre a última troca o posicionamento. Podendo ocorrer variações, se o professor assim entender.

**Local:** Sala de Dança ou Quadra

**Duração:** 200 min

**Referências:** <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/>

**Código e habilidade: (EF35EF15)** Identificar as características das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas e entre lutas e demais práticas corporais.

**Título:** Lutando e aprendendo.

**Objetivo:** Representar lutas no contexto escolar para desenvolver as capacidades motoras dos estudantes, aprimorando seus conhecimentos.

**Materiais:** Colchonetes, e instrumentos para capoeira disponíveis na escola.

**Desenvolvimento:** Corrida dos estafetas:

Os jogadores divididos em dois partidos são dispostos em duas colunas separadas pelo espaço de 3 metros. O primeiro jogador (1) de cada coluna ficará na linha de partida e terá à sua frente, a uma distância de 10 metros, um companheiro de equipe (jogador 2) na posição inicial da capoeira (básica).

Dinâmica: dado o sinal de início, os primeiros jogadores (1) das colunas se deslocam, por exemplo correndo, até os jogadores à frente (2) e lhe aplica um movimento ofensivo que é prontamente respondido por um movimento defensivo. O jogador (1) assume então a postura do jogador (2), enquanto este se desloca até a linha de partida tocando a mão do jogador imediato (3), que repetirá a ação do antecessor (1) e assim sucessivamente.



**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**  
**SUBSECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL**  
**GERÊNCIA DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL**

Função A: movimentos ofensivos = meia lua de frente, armada, benção, martelo.  
Função B: movimentos defensivos e contra-ataques = cocorinha, negativas, tesouras, entre outros, e todos executados dentro dos limites físicos dos praticantes.  
Roda de capoeira: Cada aluno recebe um número. Forma-se a roda e os números sorteados começam a roda. Podem fazer os movimentos aprendidos livremente, o professor pode chamar os próximos números, ou os alunos que estão na roda podem chamar os outros também.

O professor pode solicitar uma pesquisa dos alunos sobre outros tipos de lutas e/ou representações corporais de movimentos de combate.

**Local:** Sala de aula e Quadra

**Duração:** 200 min

**Referências:** Brincando com a capoeira: Atividades lúdicas para vivenciar a capoeira. Carlos Renato Arocete Ribeiro, Marcos Natanael Faria Ribeiro. <http://issuu.com/pardalcapoeira/docs/atividades-ludicas-para-vivenciar-a-capoeira---car>

Silva, Gladson de Oliveira; Capoeira um instrumento psicomotor para a cidadania.

**Código e habilidade: (EF67EF11/ES)** Experimentar, fruir e recriar danças urbanas, identificando seus elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) bem como capacidades físicas durante as práticas das danças, utilizando-as como fator de ampliação de repertório motor dos estudantes.

**Título:** Dançando

**Objetivo:** Planejar e executar estratégias para aprender os elementos constitutivos da dança.

**Materiais:** Multimídia, aparelho de som, e músicas.

**Desenvolvimento:**

1ª parte

Em uma conversa com os alunos descubra as danças conhecidas por eles, depois peça mais informações como, os ritmos citados, a época, etc. Pedir que os alunos escolham uma dança e por meio de pesquisa respondam algumas perguntas:

- \* Como surgiu?
- \* Qual o significado?
- \* Como se dança?

2ª parte

Pedir para os alunos fazer uma pequena demonstração das danças citadas, após discutir com a turma suas opiniões.

Ao final do conteúdo sugere-se que o professor culmine um festival de dança ou até mesmo uma apresentação para as turmas.



**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO  
SUBSECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL  
GERÊNCIA DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL**

**Local:** Sala de Dança ou Quadra

**Duração:** 200 min

**Referências:** <https://novaescola.org.br/>