

Dados da Aula

O que o aluno poderá aprender com esta aula

- Discutir sobre o movimento corporal e o quanto ele pode ser divertido;
- Vivenciar algumas brincadeiras que não necessitam de um material específico para a sua realização;
- Experimentar o quanto o brincar coletivo é tão ou mais importante que o brincar com o uso de qualquer material;
- Listar algumas brincadeiras que podem ser feitas sem o uso de material;

Duração das atividades

100 minutos. 02 Aulas.

Conhecimentos prévios trabalhados pelo professor com o aluno

Não há necessidade de que conhecimentos prévios sejam trabalhados para a realização desta aula.

Estratégias e recursos da aula

1º Momento – Iniciar a aula com a seguinte reflexão:

- Vocês já pensaram no quanto o nosso corpo já trabalhou para que chegássemos até aqui hoje? (Quantos passos nós já demos? Quantas vezes mechemos os braços? Viramos a cabeça? Subimos ou descemos de algum lugar mais elevado? etc.).

O tempo todo nós estamos utilizando o movimento corporal para realizar alguma tarefa, seja ela qual for. Para a educação física não é diferente, seja qual for a atividade física, no jogo, esporte, lutas etc., o nosso corpo está em constante movimento. Podemos fazer uma atividade utilizando qualquer material (bola, arco, corda, bastão, etc.), em uma coisa a vivência com materiais distintos se iguala: a presença do movimento corporal.

Como o que importa nas brincadeiras é a diversão (vivência) e não o que usamos nelas, vamos tentar durante essa aula brincar sem usar qualquer tipo de material, utilizando e explorando apenas o nosso corpo?

Atividade 01: Batatinha frita

Os alunos escolhem um colega que será o “dono dos movimentos” ele fica parado com os olhos fechados enquanto toda turma se movimenta livremente. O tempo que toda turma tem para se movimentar é o mesmo que o “dono dos movimentos” tem para recitar a estrofe:

“Batatinha frita

Frita na manteiga, 1, 2, 3

Se mexer vai pro xadrez”

No momento que o “dono dos movimentos” terminar de recitar as estrofes, todos da turma “perdem os movimentos”, devendo parar na posição que se encontram. A partir daí, cabe ao “dono dos movimentos” caminhar entre os colegas, tentando de alguma forma fazer com que alguém se mexa (sem encostar nas pessoas).

Caso isso aconteça, a pessoa que se mexeu vai para “o xadrez” saindo da brincadeira.

Vence o jogo aquele que conseguir não se mexer.

Reflexão: Nessa brincadeira, grande parte da turma utilizou pouco o movimento corporal, pois tinha que ficar como estátua (parados). No entanto, mesmo sem se movimentar, o corpo era fundamental na brincadeira, pois a ausência de seus movimentos era o objetivo principal da mesma. Mesmo nessa situação (sem se movimentar), o corpo pode transmitir muitas coisas através de uma pose estática.

Atividade 02: Ladrão de melancias

As crianças se dividem em dono da plantação, cachorro, ladrão e melancias.

Aqueles que fazem as vezes de melancia ficam assentados espalhados pelo campo de jogo.

O ladrão quer roubar as melancias da plantação. Ele pega as melancias (crianças), encostando a mão nas mesmas e sai correndo para guardá-las longe dali, mas o dono e o cachorro têm que tentar impedir o roubo (tocando a mão novamente na melancia roubada).

As crianças que fazem o papel de melancias, ao serem tocadas pelo ladrão, saem correndo na direção da “toca do ladrão” (local previamente escolhido e demarcado pelas crianças). Uma vez lá, elas não podem mais ser recuperadas pelo dono ou pelo cachorro. Caso as melancias (crianças) em fuga sejam novamente tocadas pelo dono ou pelo cachorro, elas devem assentar-se aonde foram tocadas novamente, voltando a ficar estáticas.

O jogo termina, quando o dono ou o cachorro alcançam o ladrão ou quando o ladrão rouba todas as melancias.

O professor pode mudar os papéis e os alunos de acordo com o andamento da atividade.

Reflexão: Essa brincadeira já não foi tão estática quanto a primeira, corpos em movimento e parados se revezavam bastante, e cada representação corporal era importante e tinha sua função dentro da brincadeira. Agora a ausência de movimento não era mais uma

necessidade e sim um estado temporário. Vamos ver agora uma brincadeira onde o movimento corporal se faz presente o tempo todo, sem interrupções?

Atividade 03: Gato e rato

Os jogadores escolhem uma criança para ser o gato e a outra para ser o rato.

Os demais participantes formam uma roda de mãos dadas, o rato fica do lado de dentro da roda, e o gato, do lado de fora.

Ao sinal do professor, o gato tenta entrar na roda para pegar o rato. Os alunos que formam a roda têm que evitar que o gato pegue o rato, movimentando-se o tempo todo (abrindo e fechando a roda quando necessário). Caso o gato consiga entrar, os alunos da roda devem abrir para que o rato saia.

Todo o movimento de proteção do rato deve ser feito sem que os alunos da roda soltem as mãos.

O jogo termina quando o gato consegue pegar o rato.

O professor pode mudar os papéis e os alunos de acordo com o andamento da atividade.

Recursos Complementares

[Site com diferentes tipos de brincadeiras](#)

Avaliação

Reunir a turma e pedir para que os alunos indiquem quais outras brincadeiras que eles conhecem e que podem ser realizadas sem a necessidade do uso de um material específico.

Pedir para que cada aluno faça um desenho de uma brincadeira que sirva de resposta para essa pergunta.

Obs. O material confeccionado poderá ser apresentado pelos próprios alunos e vivenciado por toda a turma em aulas posteriores.

Contando Estória

Durante um determinado tempo um membro da equipe deve contar uma estória utilizando o nome dos objetos que o recriador mostrará, os objetos podem estar dentro de um baú, e sendo mostrados um de cada vez, sem que o participante imagine o próximo.

Centopéia

Pode ser utilizada em multidões, ou pequenos grupos, fazer filas indianas separando em equipes, s filas um com a mão no ombro ou na cintura, objetivo a cabeça (o primeiro da fila) de uma centopéia

pegar o rabo (o ultimo da fila) da outra centopéia, ou pode ser feito a própria centopéia pega seu próprio rabo.

Rua do comércio

Divisão por equipes. Os monitores entregam dois pincéis atômicos (preto, vermelho, etc) e algumas cartolinas (3 por exemplo).

Depois de dado um tempo para escolherem nome da equipe e grito de guerra, cada equipe deve escolher um produto a ser apresentado: nome, para que serve, etc. E devem fazer um comercial deste produto, criando um SLOGAN a ser apresentado.

Material: pincéis atômicos e cartolina.