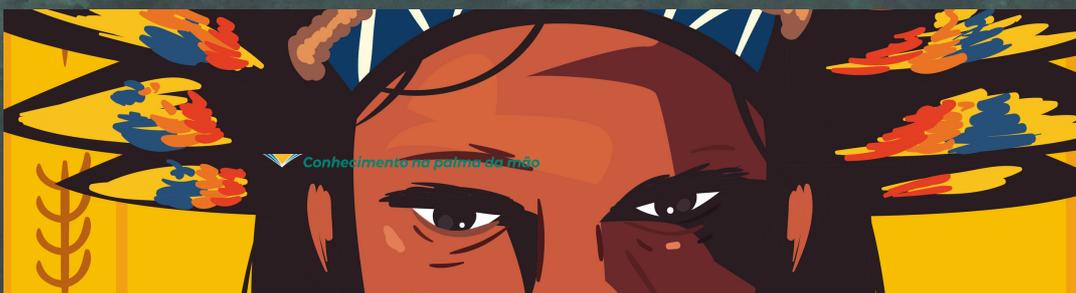


Ruhena Kelber Abrão
Miller Sorato Amorim de Souza
Eliamaria Ribeiro Curcino
Rayla de Sousa Barbosa
Sinari Renan de Brito Xerente

Aprender mais para ensinar melhor: os Jogos e a Capoeira nos anos iniciais do Ensino Fundamental



Ruhena Kelber Abrão
Miller Sorato Amorim de Souza
Eliamaria Ribeiro Curcino
Rayla de Sousa Barbosa
Sinari Renan de Brito Xerente

Aprender mais para ensinar melhor: os Jogos e a Capoeira nos anos iniciais do Ensino Fundamental



1º edição
Palmas - 2023



Universidade Federal do Tocantins Editora da Universidade Federal do Tocantins -
EDUFT

Universidade Federal do Tocantins

Reitor

Luis Eduardo Bovolato

Vice-reitor Marcelo Leineker Costa

Chefe de Gabinete

Emerson Subtil Denicoli

Pró-Reitor de Administração e Finanças (PROAD)

Jaasiel Nascimento Lima

Pró-Reitor de Assuntos Estudantis (PROEST)

Kherlley Caxias Batista Barbosa

*Pró-Reitora de Extensão, Cultura e Assuntos Comunitários
(PROEX)*

Maria Santana Ferreira dos Santos

Pró-Reitora de Gestão e Desenvolvimento de Pessoas (PROGEDEP)

Michelle Matilde Semiguel Lima Trombini Duarte

Pró-Reitor de Graduação (PROGRAD)

Eduardo José Cezari

Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação (PROPESQ)

Raphael Sânzio Pimenta

Pró-Reitor de Tecnologia e Comunicação (PROTIC)

Ary Henrique Moraes de Oliveira

Editora da Universidade Federal do Tocantins - EDUFT

Conselho Editorial

Presidente

Ruhena Kelber Abrão Ferreira

*Membros do Conselho por Área
Ciências Biológicas e da Saúde*

Eder Ahmad Charaf Eddine

Marcela Antunes Paschoal Popolin

Marcio dos Santos Teixeira Pinho

Ciências Humanas, Letras e Artes

Barbara Tavares dos Santos

George Leonardo Seabra Coelho

Marcos Alexandre de Melo Santiago

Rosemeri Birck

Thiago Barbosa Soares

Willian Douglas Guilherme

Ciências Sociais Aplicadas

Roseli Bodnar

Vinicius Pinheiro Marques

Ciências Exatas e da Terra

Fernando Soares de Carvalho

Marcos André de Oliveira

Maria Cristina Bueno Coelho

Interdisciplinar

Ana Roseli Paes dos Santos

Ruhena Kelber Abrão Ferreira

Wilson Rogério dos Santos

Capa: Os autores

Diagramação: Os autores

Elementos gráficos: Canva

Revisão Técnica: Alderise Pereira da Silva Quixabeira

Lóry da Silveira Ribeiro

Revisão Linguística: Nicole Medeiros Rocha

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca da Universidade Federal do Tocantins
Campus Universitário de Palmas

A654 Aprender mais para ensinar melhor: os jogos e a capoeira nos anos iniciais do ensino fundamental / Ruhena Kelber Abrão, Miller Sorato Amorim de Souza, Eliamaria Ribeiro Curcino, Rayla de Sousa Barbosa, Sinari Renan de Brito Xerente – Palmas: EDUFT, 2023.

30f.: il.

ISBN: 978-65-5390-016-5

1. Jogos. 2. Capoeira. 3. Ensino Fundamental. I. Abrão, Ruhena Kelber. II. Souza, Miller Sorato. III. Curcino, Eliamaria Ribeiro. IV. Barbosa, Rayla de Sousa. V. Xerente, Sinari Renan.

CDD 796.81
CDU 37:796.84

Bibliotecário: Marcos Felipe Gonçalves Maia
CRB-2: 1.445

Agradecimentos à Coordenação de
Aperfeiçoamento do Ensino Superior (CAPES)
Centro de Desenvolvimento de Pesquisas em
Políticas Públicas de Esporte e Lazer - REDE
CEDES/TO

Universidade Federal do Tocantins (UFT), Edital
Universal PROPESQ. Fundação de Amparo a
pesquisa do Tocantins (FAPT)



<http://www.abecbrasil.org.br>



<http://www.abecbrasil.org.br>

Apresentação

Esta cartilha, em parceria com o Programa de Residência Pedagógica do curso de Educação Física, juntamente com o mestrado profissional em Educação Física, todos da UFT, traz como temas principais a capoeira e jogos com ênfase nos jogos de matriz indígena, realizando, além de discussões acerca dos temas, algumas opções de brincadeiras, brinquedos e atividades que podem facilitar a inclusão da capoeira e dos jogos de matriz indígenas como conteúdos das aulas de Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Com o intuito de direcionar os professores ao ensino da capoeira e jogos na escola.

Agradecemos à Coordenação de Aperfeiçoamento do Ensino Superior (CAPES), Centro de Desenvolvimento de Pesquisas em Políticas Públicas de Esporte e Lazer - REDE CEDES/TO, Universidade Federal do Tocantins (UFT), PROGRAD, PROPESQ, PROEX, por meio do Edital Universal de Pesquisa e Edital de Núcleos de Pesquisa.



SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| O que é Jogo?..... | 6 |
| Jogo e Educação..... | 7 |
| Diversidade..... | 8 |
| Cultura Brasileira | 9 |
| Característica dos Jogos..... | 10 |
| Cultura Indígena | 11 |
| Cultura Indígena na Escola | 13 |
| Pontos Importantes | 17 |
| Capoeira - Conteúdo Pedagógico | 18 |
| Atividades que Podem ser Utilizadas nas Aulas | 21 |
| Conclusão | 26 |
| Sobre os Autores | 27 |
| Referências | 28 |

Olá, professores e professoras!

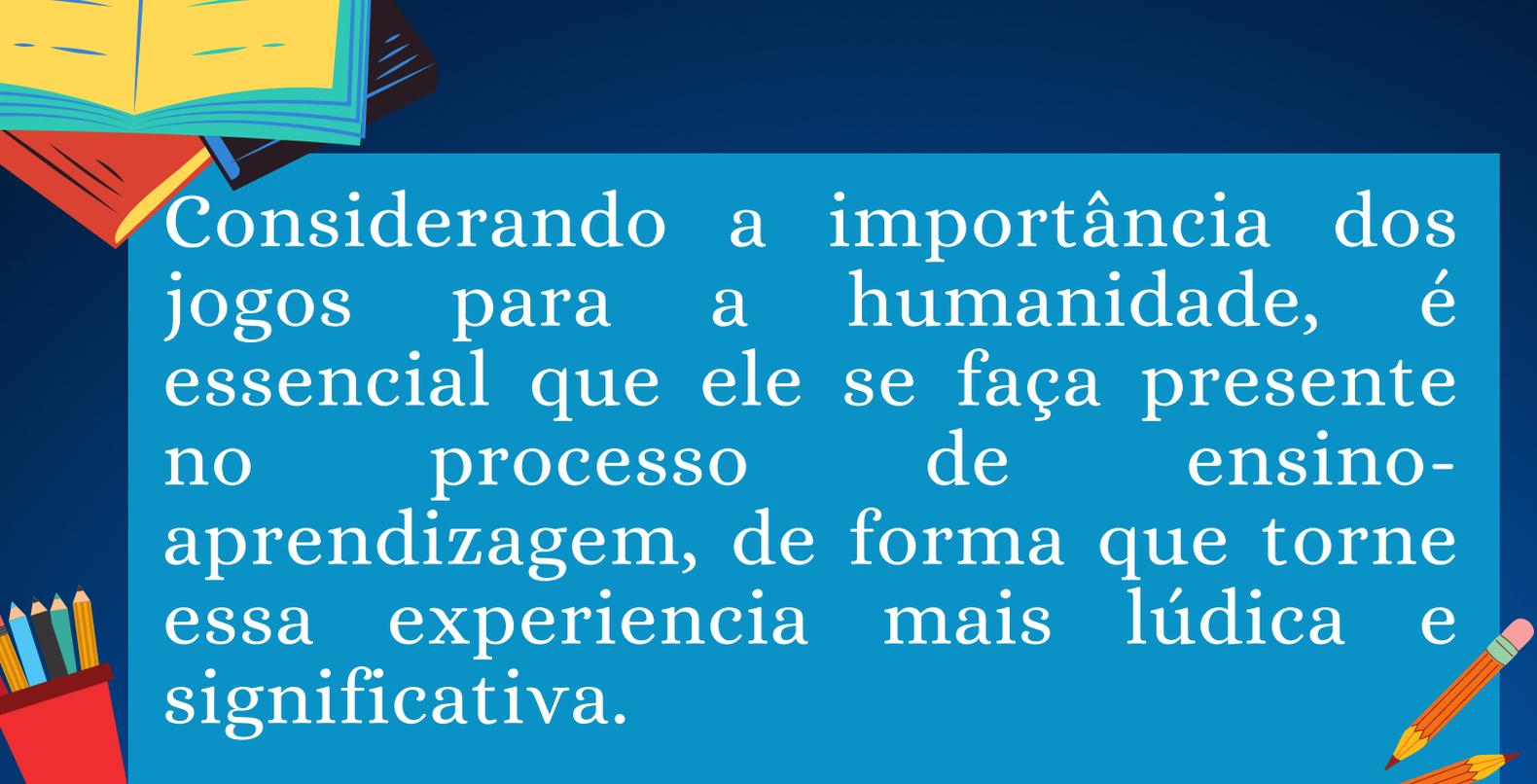


Antes de tudo, é importante lembrarmos o papel fundamental dos jogos na vida das crianças, jovens, adultos e idosos, independente do gênero.



Contribuem para a formação e desenvolvimento das crianças de forma integral, atuando nos campos emocionais, psicomotores e cognitivos, e estão inseridos no processo sócio histórico da humanidade.





Considerando a importância dos jogos para a humanidade, é essencial que ele se faça presente no processo de ensino-aprendizagem, de forma que torne essa experiência mais lúdica e significativa.



O ambiente escolar é o lugar mais propício para se oportunizar a prática desses jogos, podendo até mesmo serem utilizados como instrumentos de ensino.





“

“O jogo está em toda e qualquer atividade humana, presente em tudo o que acontece no mundo e que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. O jogo é de fato mais antigo que a cultura.”
(HUIZINGA, 2000, p. 3).

”





Há diversos tipos de jogos e jeitos de jogar, o que não muda é a paixão que temos por eles. No Brasil existe uma diversidade cultural imensa, com isso um leque de variedades em jogos, que podem ser perfeitamente conteúdo das aulas. Mas para que isso aconteça, é fundamental que essas aulas sejam pensadas e contextualizadas, considerando as especificidades de cada região.



(Huizinga (2000, p. 10) menciona algumas características do jogo, destacam-se as seguintes:

a) de liberdade

b) de ser uma atividade voluntária

c) da não seriedade do jogo - “é que jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’ (...) toda criança sabe perfeitamente quando está “só fazendo de conta”

d) de ser limitado, isolado, desinteressado, uma atividade temporária - “como um intervalo em nossa vida quotidiana” -, todo jogo é jogado até o fim, “possui um caminho e um sentido próprios”



Para que os jogos sejam inseridos nas aulas, é importante considerar algumas questões como a faixa etária, série, materiais e até mesmo contexto comunitário.



Os jogos e as brincadeiras indígenas ajudam no processo de preservação da cultura e das tradições desses povos, propiciando-lhes conhecimento, “tanto individual como de domínio coletivo, conhecimento este que acompanhará o indivíduo ao longo de toda a sua vida” (NUNES, 2002, p. 69).

Os povos indígenas possuem uma variedade de jogos e brincadeiras que podem contribuir nos aspectos motor, cognitivo e lúdico das crianças além de proporcionar a cooperação e a socialização entre alunos, possibilitando conhecimentos sobre jogos, culturas e costumes dos povos indígenas.



Ou seja, os jogos de matriz indígena são ótimas opções de conteúdo a serem inseridos no contexto escolar, pois além de todas as contribuições citadas, ainda é uma forma de valorizar a cultura do nosso país.



Mas e vocês, professores e professoras...

Vocês conhecem algum jogo de matriz indígena? já tentou inserir esses jogos em suas aulas?

Poucos professores levam esse tema/conteúdo para a sala de aula, isso se deve talvez pela falta de conhecimento sobre o conteúdo., por isso trouxemos algumas opções de jogos de matriz indígenas que podem ser inseridos facilmente no contexto escolar e alguns desses jogos já são bem populares, outros talvez não muito, mas provavelmente os alunos irão amar conhecer um pouco mais dessa cultura.



- **Corrida de Taquara:**

(Indicado para 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental anos iniciais.)

Um jogo muito praticado pelo povo da etnia xerente chamado corrida de taquara pode ser trabalhado na escola, é um jogo de competição, o primeiro que chegar a linha de chegada ganha, individual, dupla, trio, misto ou separado por sexo, detalhe: as corridas em dupla ou mais são uma corrida de revezamento.

*substituir a taquara por materiais alternativos que não ofereçam riscos para o aluno.

- **Peteca**

(Indicado para 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental anos iniciais.)

A peteca é um jogo que tem origem no estado de Minas Gerais, era utilizada pelos índios daquela região como atividade esportiva para aquecimento corporal devido ao frio que fazia naquela região durante o inverno.

A peteca pode ser jogada entre duas ou mais crianças ou adultos. Inicia-se o jogo jogando a peteca com uma mão e arremessando-a de baixo para cima com a outra mão, lançando aos outros companheiros de jogo. O jogador seguinte arremessa a peteca passando para o outro, o objetivo do jogo é não deixar a peteca cair.

Aponte a câmera para o QR CODE e se inspire.



- **Pega pega**

(Indicado para 2º e 3º ano do Ensino Fundamental anos iniciais.)

No jogo o objetivo é fugir do pegador para não deixar ser tocado por ele, nesse jogo quem for tocado pelo pegador passa a ser o pegador. O jogo trabalha a agilidade e lateralidade das crianças. É um jogo muito praticado pelas crianças xerentes no Rio durante o banho e em outros espaços.

Aponte a câmera para o QR CODE e se inspire.



- **Kmoti /pião**

(Indicado para 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental anos iniciais.)

Brinquedo xerente usado para um jogo de competição entre as crianças. O objetivo do jogo é fazer o pião rodar em pé sem cair por mais tempo que o brinquedo dos colegas, nesse jogo o brinquedo do jogador que cair por último é o vencedor.

Aponte a câmera para o QR CODE e se inspire.



- **Arco e flecha**

(Indicado para 3° ao 5° ano do Ensino Fundamental anos iniciais.)

O arco e flecha é um instrumento muito comum entre os povos indígenas, é utilizado para jogos e competições, tem importância diferentes para as crianças, pois na infância o arco e flecha é utilizado apenas para jogos de diversão e pequenas competições que serve de experiência para a vida adulta, já para os adultos o arco e flecha são instrumentos usados para caçar e pescar.

No jogo o professor pode fazer pequenas competições entre os alunos de tiro ao alvo, colocando objetos ou brinquedos para que sirva de alvo. O objetivo do jogo é acertar o objeto utilizado como alvo.

*Vale ressaltar que cabe ao professor adaptar cada jogo e os materiais que serão utilizados nos jogos, priorizando sempre a integridade física das crianças.

- **Animais de barro/Argila/ze kukte nãhã kbazeiprã**

(Indicado para 1° ao 3° ano do Ensino Fundamental anos iniciais.)

Neste jogo as crianças vão usar a criatividade para inventar animais de barro.

Aponte a câmera para o QR CODE e se inspire.



PONTOS IMPORTANTES:

Os materiais que irei utilizar nas aulas sobre jogos de matriz indígena, Devo/tenho que buscar na aldeia?



Na falta de materiais para a prática desses jogos, podemos utilizar materiais alternativos para criar ou construir juntamente com os alunos, e proporcionar que os alunos vivenciem os jogos de matriz indígena.

Posso trabalhar qualquer tipo de jogo de matriz indígena em qualquer série e para qualquer idade?



Cada série tem sua faixa etária, portanto escolha o jogo que melhor se encaixe com sua turma

O que os meus alunos irão aprender com jogos de matriz indígena?



Várias vivências além de proporcionar cooperação e a socialização entre os alunos, possibilitando conhecimentos sobre jogos, culturas e costumes dos povos indígenas.

Existe algum documento que direciona em qual série e idade devo trabalhar jogos de matriz indígena?



A BNCC.

**Agora é com você.
Use sua criatividade
e divirtam-se!**

CAPOEIRA



Você tem ginga?

Sabemos que na educação física escolar tem que se trabalhar conteúdos como esportes, jogos, danças, brincadeiras e lutas, e a Capoeira é uma opção globalizadora, pois abraçam todas essas características. Segundo Soares e Julio (2011) a Capoeira é um esporte rico de cultura e movimento corporal, por isso se encaixa perfeitamente nas exigências da educação física escolar. Os conteúdos da capoeira ajudam na formação de seres humanos capazes de conviver com as diferenças.



Em 2003 a Lei nº 10.639 – artigo 26 A – torna obrigatório o ensino da história afro-brasileira em todo o currículo escolar, sendo assim, todos os educadores devem incluir em suas aulas a temática da história e cultura dos negros.



Que conteúdo da capoeira podemos trabalhar na escola?

A capoeira possibilita a elaboração de trabalho de pesquisa, produção de texto, roda de debate, trabalhos de expressão corporal, encenação teatral, montagens coreográficas, confecções de instrumentos musicais, aprender a tocar instrumentos, a cantar e desenvolver letras de músicas, a roda de capoeira, festivais culturais, movimentos e golpes, vídeos aulas, pinturas e História.



Como inserir a capoeira na escola?

Podemos ensinar a Capoeira de diversas maneiras, usando brincadeiras, letras de músicas, confecção de instrumentos, coreografias, aulas sobre história da capoeira, atividades físicas, defesa pessoal, entre outras, Lembrando que não requer um espaço específico



Quais os conteúdos da capoeira que podem ser repassados para alunos de 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental anos iniciais ? E para os do 1º ao 2º ano do Ensino Fundamental anos iniciais?

Do 1º ao 2º ano do Ensino Fundamental anos iniciais são movimentos básicos como cocorinha, ginga e estrelinha . Para anos iniciais do Ensino Fundamental quiva de frente , esquiva de lado , negativa, cocorinha, ginga, benção, estrelinha.



Pudemos notar que a capoeira pode ser inserida como conteúdo das aulas de diversas maneira.



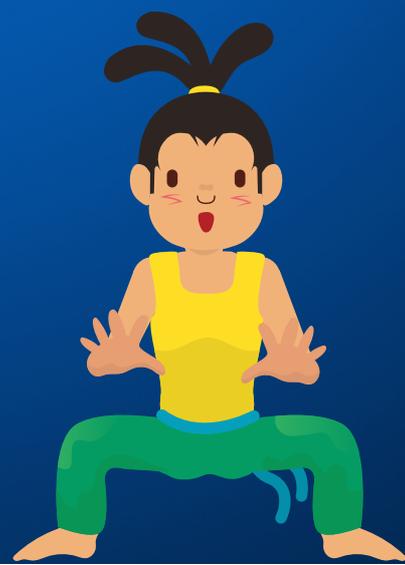
ATIVIDADES QUE PODEM SER UTILIZADAS NAS AULAS:

- **Ginga**

(Indicado para 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental anos iniciais.)

Com um giz de cera, faça um modelo de X no chão, para que os alunos faça a ginga em cima do X, esse Movimento pode ser realizado em forma de competição, dois alunos de frente um para o outro, com um pano amarrado na cintura e então os competidores tentam pegar o pano um do outro, quem pegar primeiro continua com outro aluno.

Aponte a câmera para o QR CODE e se inspire.





- Movimento de Ponte

Com a utilização do colchonete pede ao aluno deita-lo e ajuda a erguê-lo o seu tronco realizando o Movimento de ponte

Aponte a câmera para o QR CODE e se inspire.



- Movimento do Au (Estrelinha)

(Indicado para 1º e 2º ano do Ensino Fundamental anos iniciais)

Com 4 arcos no chão o aluno se posiciona com os pés em um arco e as mãos juntas no meio entre os 4 arcos, os alunos irão passar as pernas para o arco ao lado com as mãos no chão, a partir desse movimento de locomoção nos arcos vai ganhando habilidade para realização do au (estrelinha).

Aponte a câmera para o QR CODE e se inspire.





- **Movimento usando alvos ou obstáculos:**
(Indicado para 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental anos iniciais.)

Obstaculo - Cadeira

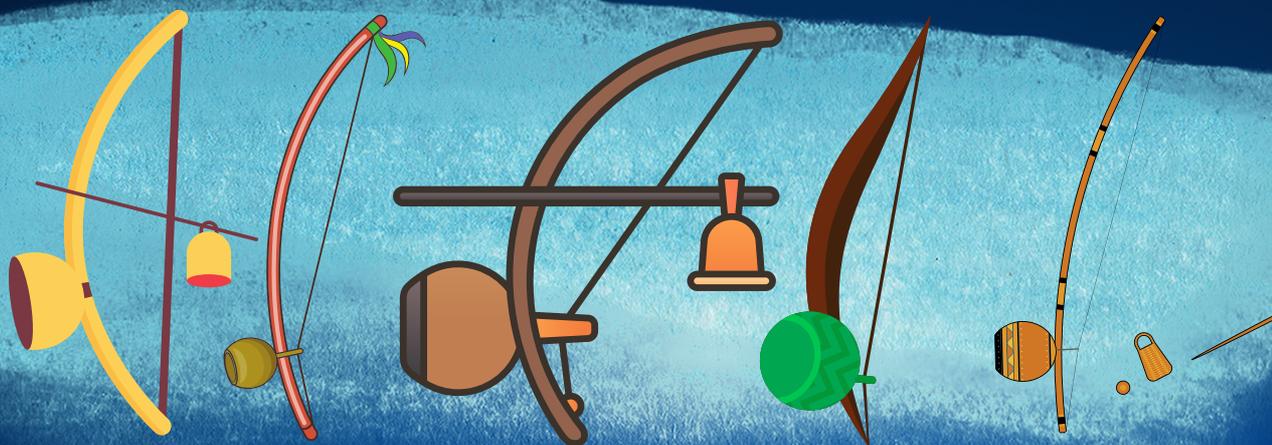
Executar alguns golpes (meia lua de frente ou queixada) passando a perna por cima da cadeira .

Alvo - Bola

Em dupla, um dos alunos segura a bola com as duas mãos e o coleguinha tenta toca devagar o pé na bola, pode variar a altura o lado.

Aponte a câmera para o QR CODE e se inspire.



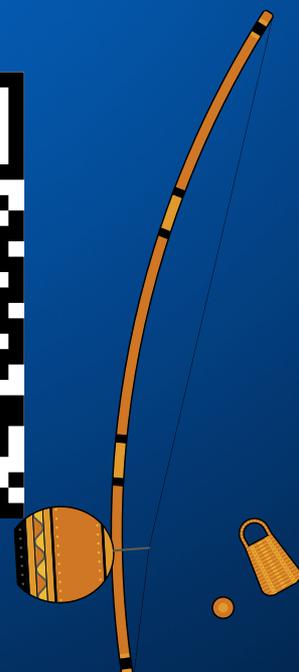
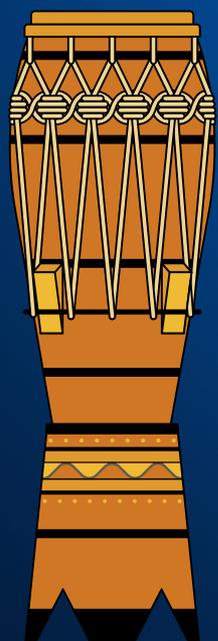


- Primeiro passo para ensinar as músicas. Os toque e os instrumentos utilizados na capoeira:

(Indicado para 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental anos iniciais.)

Uma ótima ideia para se iniciar a musicalidade com os alunos, é mostrando vídeos dos instrumentos sendo tocados, a animação da roda de capoeira, a palma, e a partir disso, criar momentos de interação. Ensine uma música de capoeira para os alunos, lembre-se de repetir os estrofes para que os alunos consigam decorar e aos poucos assim vai montando os estrofes até completar a música.

Aponte a câmera para o QR CODE e se inspire.





A maioria dos Instrumentos utilizados na capoeira podem ser confeccionados com materiais alternativos e usados na escola.
Veja exemplos de instrumentos feitos a partir de materiais alternativos.

Tambor



Pandeiro



Aponte a câmera para o QR CODE e se inspire.





CONCLUSÃO

Então, acabamos de ver que não é tão complicado incluir a capoeira como conteúdo pedagógico, afinal a capoeira não somente é um dos patrimônios da nossa diversidade cultural, como também é uma temática repleta de possibilidades.

Agora é com você,
use sua criatividade.



Sobre os Autores

Ruhena Kelber Abrão



Doutor em Educação em Ciências, Química da Vida e Saúde (UFRGS). Mestre em Educação Física (UFPEL). Graduado em Pedagogia e Educação Física (FURG). Professor Adjunto da Universidade Federal do Tocantins (UFT). Coordena, desde 2016, o Centro de Desenvolvimento do Esporte Recreativo e do Lazer, Rede CEDES. Coordenador da Residência Pedagógica em Educação Física. Professor do Mestrado Profissional de Educação Física e membro do Grupo de Pesquisa HEALTH, pHYSICAL activity and Behavior ReseArch (HEALTHY-BRA).

Miller Sorato Amorim de Souza



Possui Licenciatura em Educação Física pelo Centro Universitário Luterano de Palmas (CEULP/ULBRA) (2015). Pós-graduado em Educação Física Escolar. Mestrando em Educação Física Escolar pela Universidade Federal do Tocantins. Atualmente é professor de Educação Física efetivo no município de Araguaína -TO. Tem experiência na área de Educação Física, com ênfase em Educação Física Escolar.

Sobre os Autores



Eliamaria Ribeiro Curcino

Graduanda em Educação Física Licenciatura (UFT). Pesquisadora na área das infâncias, saúde, lutas, formação docente e lazer.



Rayla de Sousa Barbosa

Graduanda em Educação Física (UFT) e bolsista do Programa Residência Pedagógica na UFT. Pesquisadora na área de Lutas, Educação Infantil, Educação Física Escolar e práticas corporais de aventura



Sinãri Renan Xerente

Graduando em Educação Física (UFT). Pesquisador na área de Jogos e Bincadeiras, Educação Infantil e Educação Física Escolar

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular

REIS, James, Capoeira Escolar . Entrevista concedida a Eliamaria R.Curcino. Novembro, 2021.

BRINGEL, Denise A; XERENTE, Tiago W; VALADARES, Florence R; MELO Gislane F de; Brinquedos, jogos e brincadeira Akwe-Xerente. Revista Pensar e Prática, 2020, v.23:e457941, Disponível em: < <https://www.revista.ufg.br/fef/article/view/57941> . Acesso em: nov.2021.

PAULA, Tania R de; BEZERRA, Wladimir P; As vantagens do ensino da capoeira nas aulas de Educação Física Escolar. Disponível em: < <http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/lutas/Capoeira/leituras/vantagens.pdf> .Acesso em: nov.2021.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Editora Perspectivas S.A. 4ª ed. São Paulo – SP, 2000, p. 03 e 10.

NUNES, Luiz Antônio Rizzato. *O Princípio Constitucional da Dignidade da Pessoa Humana: Doutrina e Jurisprudência*. 1ª ed. São Paulo: Saraiva, 2002.

SOARES, Everton Barbosa e JULIO, Marli das Graças, A Inserção da Capoeira no Currículo Escolar. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Bueno Aires – ano 16 – nº 156 – maio 2011. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd156/a-insercao-da-capoeira-no-curriculo-escolar.htm>>. Acesso em: nov.2021.

BRASIL, Lei nº 10.639, de 09 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências. "Art. 26-A. Nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio, oficiais e particulares, torna-se obrigatório o ensino sobre História e Cultura Afro-Brasileira. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, 10 jan. 2003. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/2003/L10.639.htm>. Acesso em: nov.2021.

