Plano de desenvolvimento

3º bimestre

Distribuição dos objetos de conhecimento, habilidades e sugestões de práticas pedagógicas

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Unidades  temáticas | Habilidades | Objetos de  conhecimento | Práticas  didático-pedagógicas |
| Lutas | **(EF67EF14)** Experimentar e fruir diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.  **(EF67EF15)** Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do Brasil, respeitando o colega como oponente.  **(EF67EF16)** Identificar as características (códigos, rituais, elementos  técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil.  **(EF67EF17)** Problematizar preconceitos e estereótipos de gênero, sociais e étnico-raciais relacionados ao universo das lutas e demais práticas corporais e estabelecer acordos objetivando a construção de interações referenciadas na solidariedade, na justiça, na equidade e no respeito. | Lutas do Brasil | **Capoeira, uma luta brasileira**  Experimentar a capoeira e conhecer as estratégias dessa luta. Compreender os seus valores, tais como o respeito ao oponente e os cuidados com a integridade física de todos, bem como refletir sobre os preconceitos relacionados com essa luta. Valorizar a capoeira como expressão corporal integrante da cultura afro-brasileira. Identificar características referentes à roda (instrumentos e organização), às vestimentas e às instalações (locais em que é realizada). |

(continua)

(continuação)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Práticas corporais de aventura | **(EF67EF18)** Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura urbanas, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.  **(EF67EF19)** Identificar os riscos durante a realização de práticas corporais de aventura urbanas e planejar estratégias para sua superação.  **(EF67EF20)** Executar práticas corporais de aventura urbanas, respeitando o patrimônio público e utilizando alternativas para a prática segura em diversos espaços.  **(EF67EF21)** Identificar a origem das práticas corporais de aventura e as possibilidades de recriá-las, reconhecendo as características (instrumentos, equipamentos de segurança, indumentária, organização) e seus tipos de práticas. | Práticas corporais de aventura urbanas | **Escalada artificial**  Identificar a escalada como prática corporal de aventura, bem como sua possibilidade de adaptação na escola. |

Projeto integrador

Capoeira e música

|  |  |
| --- | --- |
| Componentes curriculares | Arte, História e Educação Física |
| Produto final | Evento de roda de capoeira com presença de alunos da comunidade |
| Duração | 6 semanas |

Introdução

Criada por africanos que viviam no Brasil, a capoeira é uma mistura de luta, dança e jogo. Usada antigamente como autodefesa e até em batalhas, sua prática já chegou a ser proibida. Foi retratada em pinturas de vários artistas e até mesmo em filmes de Hollywood. É praticada no mundo inteiro e admirada pelo caráter acrobático de seus movimentos. Seus praticantes cantam suas músicas, mundo afora, sempre em português, sem tradução para outros idiomas. O berimbau é o principal instrumento musical da capoeira e o único que pode figurar sozinho, sem os demais.

São muitos os motivos que tornaram a capoeira uma manifestação tão rica, entre eles a diversidade de detalhes de sua composição e sua história.

Existem razões específicas para o surgimento da capoeira e para o fato de ter se desenvolvido da maneira como a conhecemos hoje. Para entender suas origens e seu desenvolvimento, é necessário entender também a história do Brasil, dos escravos e escravizadores e da estrutura social à época.

Segundo o Iphan (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional):

“**Patrimônio cultural imaterial da humanidade**

A 9a Sessão do Comitê intergovernamental para a salvaguarda aprovou, em novembro de 2014, em Paris, a roda de capoeira, um dos símbolos do Brasil mais reconhecidos internacionalmente, como patrimônio cultural imaterial da humanidade. O reconhecimento da roda de capoeira, pela Unesco, é uma conquista muito importante para a cultura brasileira e expressa a história de resistência negra no Brasil, durante e após a escravidão. Originada no século XVII, em pleno período escravista, desenvolveu-se como forma de sociabilidade e solidariedade entre os africanos escravizados, estratégia para lidarem com o controle e a violência. Hoje, é um dos maiores símbolos da identidade brasileira e está presente em todo território nacional, além de praticada em mais de 160 países, em todos os continentes.” Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/66>>. Acesso em: 2 out. 2018.

Temos, portanto, um campo fértil para o estudo das sociedades africanas, das características da escravidão, dos elementos constitutivos da música, do patrimônio cultural e das características e estratégias de lutas da capoeira.

Justificativa

A capoeira é considerada pela Unesco (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura) patrimônio cultural imaterial da humanidade, por isso sua prática deve ser preservada. Trata-se de uma das principais manifestações culturais tipicamente brasileiras. Enquanto elemento integrador, destaca-se a possibilidade de ser jogada entre pessoas de diferentes idades, gêneros e níveis de habilidade. Crianças, adolescentes, jovens, adultos e idosos, iniciantes ou experientes, todos podem interagir numa roda de capoeira.

A capoeira está intrinsecamente vinculada à música.

O componente curricular Arte, dentre as habilidades descritas na BNCC, busca o ensino de elementos constitutivos da música, sua execução, apreciação e exploração de diversos instrumentos musicais e materiais.

No ensino de História do Brasil, a capoeira ganha importância no século XIX, durante os ciclos da cana e do café. Na contramão de outros países, o Brasil ainda mantinha o sistema escravocrata, e foi nesse contexto que os escravos criaram essa mistura de ginga, dança, luta, brincadeira e religiosidade, elementos ideais para seu aprimoramento físico e marcial.

Nesse sentido, o projeto integrador busca valorizar e disseminar na comunidade a prática da capoeira.

Objetivos

Objetivo geral

Organizar e vivenciar um evento com roda de capoeira para alunos e a comunidade, valorizando esta manifestação corporal e estimulando um aprendizado mais efetivo das suas técnicas corporais, música e origem.

Objetivos específicos

Promover o desenvolvimento das seguintes habilidades de História:

* **(EF07HI03)** Identificar aspectos e processos específicos das sociedades africanas e americanas antes da chegada dos europeus, com destaque para as formas de organização social e o desenvolvimento de saberes e técnicas.
* **(EF07HI15)** Discutir o conceito de escravidão moderna e suas distinções em relação ao escravismo antigo e à servidão medieval.
* **(EF07HI16)** Analisar os mecanismos e as dinâmicas de comércio de escravizados em suas diferentes fases, identificando os agentes responsáveis pelo tráfico e as regiões e zonas africanas de procedência dos escravizados.

Dentre as competências específicas de História, entendemos que tal projeto integrador desenvolve as duas destacadas a seguir:

* “Compreender acontecimentos históricos, relações de poder e processos e mecanismos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais ao longo do tempo e em diferentes espaços para analisar, posicionar-se e intervir no mundo contemporâneo.”;
* “Identificar interpretações que expressem visões de diferentes sujeitos, culturas e povos com relação a um mesmo contexto histórico, e posicionar-se criticamente com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.”.

Promover o desenvolvimento das seguintes habilidades de Arte:

* **(EF69AR20)** Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos tecnológicos (*games* e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais.
* **(EF69AR21)** Explorar e analisar fontes e materiais sonoros em práticas de composição/criação, execução e apreciação musical, reconhecendo timbres e características de instrumentos musicais diversos.
* **(EF69AR31)** Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.
* **(EF69AR34)** Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

Dentre as competências específicas de Arte, entendemos que tal projeto integrador desenvolve a primeira delas:

* “Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.”.

Promover o desenvolvimento das seguintes habilidades de Educação Física:

* **(EF67EF14)** Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.
* **(EF67EF15)** Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do Brasil, respeitando o colega como oponente.
* **(EF67EF16)** Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil.
* **(EF67EF17)** Problematizar preconceitos e estereótipos relacionados ao universo das lutas e demais práticas corporais, propondo alternativas para superá-los, com base na solidariedade, na justiça, na equidade e no respeito.

Dentre as competências específicas de Educação Física, entendemos que tal projeto integrador desenvolve:

* “Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.”;
* “Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.”.

Programação

**Duração do projeto:** 6 semanas para completar as 5 etapas propostas, incluindo o evento final.

Recursos didáticos

Espaço físico

* Sala de aula ou de reuniões para as etapas 1, 2, e 5.
* Quadra, pátio ou outro local ideal para aulas de Educação Física: etapas 3 e 4.

Materiais

* Aparelho de som, CD com música de capoeira, instrumentos de capoeira e cordas.

Desenvolvimento do projeto

1a etapa – Conversa inicial (duas reuniões)

Converse com os professores de sua escola, em especial os de Arte e História, sobre a possibilidade de aprofundarem os estudos da capoeira em um projeto integrado. Vale a pena destacar a importância da capoeira enquanto patrimônio cultural imaterial da humanidade e os benefícios de sua prática. É uma atividade física intensa que promove o desenvolvimento de capacidades físicas, como força, resistência, equilíbrio, coordenação motora, e também ritmo e oralidade.

Em relação à Arte, o destaque está nas relações com instrumentos musicais e dança e a valorização do patrimônio cultural. Em História, as relações com a escravidão e com as sociedades africanas são as mais relevantes.

Avaliem a viabilidade do projeto e como cada componente curricular vai se integrar a ele, tendo em vista as habilidades propostas. O projeto foi elaborado relacionando Educação Física, Arte e História, porém outros professores poderão participar e incluir nele as especificidades de seus componentes curriculares. Após o alinhamento com todos os professores interessados, converse com a direção da escola para a definição preliminar das etapas e do produto final do projeto.

2a etapa – Definir produto final (duas reuniões)

O produto final é um evento com a participação dos alunos e da comunidade. Inicia-se com oficinas pedagógicas nas quais se ensinará como jogar capoeira e como tocar os instrumentos a ela relacionados. Logo após as oficinas, alunos e comunidade finalizam o dia em uma roda de capoeira. Os intervalos podem ser utilizados para a narração de histórias curiosas e significativas sobre os principais personagens da capoeira e de como era o Brasil na época de seu surgimento, enriquecendo ainda mais o projeto.

Nesta etapa é importante definir com os colegas professores como será cada oficina e as narrações. Tendo clareza sobre o que se espera para o produto final, fica mais simples organizar as aulas e atividades que vão preparar os alunos para este dia especial.

Outros assuntos importantes são: duração dos momentos do evento, materiais necessários, horários, formas de divulgação. Em relação ao espaço para o evento, a roda de capoeira pode ser bem desenvolvida em uma quadra esportiva ou em espaços menores, como pátios, gramados e até mesmo dentro de uma sala de aula que esteja livre. A oficina de música também requer uma sala de aula livre ou espaço de tamanho similar. As narrações podem acontecer nos mesmos espaços.

3a etapa – Aulas (cinco aulas de cada componente curricular)

Durante as cinco aulas, ensine os alunos a executar os movimentos de defesa, esquiva, ataque e ginga da capoeira. Explique, também, a sequência didática que está usando para o ensino, que cuidados os alunos devem tomar e todos os demais detalhes com os quais os professores se preocupam em uma aula normal. Dessa maneira, os alunos estarão sendo instigados a ensinar a outras pessoas o que aprenderam, assumindo o papel de professores ou instrutores. Incentive-os a trocar informações em pares ou em pequenos grupos, a instruir uns aos outros, os mais experientes explicando as atividades para o resto do grupo.

É prudente criar sequências de educativos e propor aos alunos que corrijam uns aos outros. Eles precisam perceber os erros e acertos dos colegas e verbalizá-los. Fique atento ao vocabulário utilizado por eles. É seu papel evitar vocábulos inadequados e comentários ofensivos.

A descrição dos movimentos e conteúdos para estas aulas está detalhada mais adiante, no item “Evento final – Roda de capoeira”, momentos 6 a 13.

A cada aula, questione quais atividades foram mais interessantes e proveitosas, quais movimentos foram mais bem compreendidos.

O professor de Arte também deve usar cinco aulas para desenvolver as habilidades propostas pela BNCC, relacionadas à música e à valorização desse patrimônio cultural brasileiro.

Berimbau, pandeiro, reco-reco, atabaque, agogô e caxixi são os principais instrumentos musicais da capoeira. Se a escola não possuir esses instrumentos, o professor de Arte poderá perguntar aos alunos quem possui algum deles ou então se conhecem grupos de capoeira locais que possam emprestá-los. Os outros professores envolvidos no projeto devem colaborar nessa tarefa.

Além da exploração dos instrumentos convencionais, o professor de Arte pode organizar a confecção de instrumentos a partir de materiais recicláveis. Basta solicitar aos alunos que tragam de suas casas garrafas de plástico, embalagens de produtos de limpeza, baldes, tampas etc. Junto ao professor de Arte você pode buscar na internet imagens de instrumentos feitos com esses materiais alternativos, organizar uma lista e mostrá-la aos alunos. Essas atividades devem ocorrer na primeira das cinco aulas previstas.

Nas aulas a seguir, organizem a construção dos instrumentos e a exploração de suas características, como timbre, intensidade e altura, e preparem atividades para a criação de ritmos, para cantar músicas populares acompanhadas pelos instrumentos e acompanhar músicas da capoeira executadas em aparelhos de som.

Durante a construção dos instrumentos, o professor de Arte pode relacionar a atividade com a forma com que os negros construíam seus instrumentos antigamente, explicando quais eram os materiais disponíveis na época, do que era constituído cada instrumento, qual era o processo utilizado na sua confecção.

O professor de História pode desenvolver ao longo das cinco aulas previstas nesta etapa os conteúdos referentes às sociedades africanas e suas características antes da chegada dos europeus; o conceito de escravidão e como acontecia o comércio de escravos; as regiões da África de onde vieram os escravizados para o Brasil, para onde foram enviados e quem os escravizava e comercializava.

É importante conhecer o contexto em que essas pessoas viviam e como isso influenciou a criação da capoeira e seu desenvolvimento. E assim compreender por que os proprietários de escravos não queriam que eles praticassem qualquer forma de luta.

Os alunos podem compreender nestas aulas de História que a capoeira foi uma técnica desenvolvida pelos escravizados para conquistar a liberdade. Foi, também, uma maneira de celebrar os rituais tradicionais africanos, assim como uma forma de socialização e entretenimento. Todas essas características se fundiram para criar esta prática que é definida como uma mistura de música, dança, brincadeira, crença e luta.

4a etapa – Escolha das atividades (uma aula)

Observe os *Momentos* do item “Evento final – Roda de capoeira” para elaborar uma lista de tarefas. Cada *Momento* descreve o que ocorrerá no evento e como o aluno instrutor deverá proceder. Deixe que os alunos se inscrevam para serem os instrutores dos *Momentos* que preferirem e utilize a lista para otimizar as inscrições.

Os professores de Arte e História podem usar a mesma estratégia com seus conteúdos. Um aluno se encarrega de ensinar a tocar um instrumento, outro se encarrega de falar a respeito do instrumento, outro aluno explica como foram as aulas para a construção desses materiais. As narrações de histórias podem ser tarefas realizadas pelos alunos também.

Além disso, os *Momentos* envolvem tarefas importantes como recepção dos convidados e organização, que não são exatamente de instrução, mas exigem a colaboração dos alunos.

Não é necessário que todos os alunos se inscrevam para realizar essas tarefas, assim como em uma aula nem sempre é possível ter a participação oral de todos.

A participação ativa dos alunos torna o aprendizado mais significativo. Deixar claro o protagonismo dos alunos no evento final é uma maneira de expor o trabalho que foi desenvolvido por eles durante as aulas.

5a etapa – Organização do evento final (uma reunião)

Nesta etapa, converse com os professores envolvidos para verificarem os materiais necessários para o evento final. Criem listas com os materiais para evitar que haja repetição ou o esquecimento de alguns deles. A escola também precisa estar preparada para a recepção de todos, portanto incluam a direção nessa reunião para ter a certeza de que tudo correrá da melhor maneira possível.

**EVENTO FINAL – Roda de capoeira**

A seguir os momentos que descrevem o dia da realização da roda de capoeira.

**Momento 1:** Junto com os alunos que também se prontificaram a chegar com antecedência, organize os materiais das oficinas. Verifique se os espaços estão limpos, se os materiais estão adequados e posicione os alunos em seus devidos lugares.

**Momento 2:** A recepção das pessoas deve ser feita por você e pelos alunos estipulados, que darão informações úteis para os convidados: apresentação da escola, onde guardar seus pertences, duração da atividade, localização dos banheiros e bebedouros etc.

**Momento 3:** Caso o diretor da escola esteja presente, este pode fazer a abertura oficial do evento e em seguida passar a palavra a você. Inicie explicando a participação dos alunos e os papéis que tiveram durante as aulas. Esse momento não deve ser longo, mas deve-se enaltecer o trabalho dos alunos e citar a contribuição de outros funcionários, patrocinadores, colaboradores etc. O professor de Arte deve seguir a mesma linha e, por último, o professor de História.

**Momento 4:** O professor de História, ainda com a palavra, conta a primeira história para a comunidade, que foi escolhida pelos alunos durante as aulas. Um aluno pode fazer isso em seu lugar. Essa será a primeira atividade sobre o tema do dia.

**Momento 5:** Agora os convidados se dividem entre as oficinas de capoeira e música, que terão duração de 25 a 30 minutos. Os alunos ajudam, levando as pessoas aos locais indicados. Depois do tempo estipulado, os grupos se alternam nas oficinas. Nossa descrição dos *Momentos* seguirá um exemplo de um participante que irá primeiramente à oficina de capoeira e depois à de música.

**Momento 6:** Dentro do que foi decidido, o instrutor inicia as atividades práticas com um alongamento e aquecimento. Isso pode ser realizado ao mesmo tempo que outro aluno explica a importância de preparar o corpo para as atividades físicas e quais as principais preocupações para a capoeira.

**Momento 7:** O próximo instrutor deve seguir com as atividades previamente decididas. Indicamos, como uma boa maneira de começar, a posição de guarda e a ginga. Os que não estão instruindo neste momento podem fazer pares com os convidados. Depois de compreendida a posição de guarda, basta fazer o deslocamento lateral para chegar à mesma posição, porém espelhada. Com esse movimento, inicia-se a explicação sobre a ginga. Utilize aparelho de som para todos gingarem livremente em duplas ou grupos pelo espaço.

**Momento 8:** Em variações para a ginga, posições de guarda e movimentação, pode ser usada uma corda a um metro de altura do chão e solicitado que os convidados passem por baixo dela. Devem fazer isso usando as posições que acabaram de aprender e gingando. Mude a altura da corda e use a música também. Mude o desafio, deixando a corda no chão e passando por cima dela.

**Momento 9:** O instrutor deve ensinar outras posições importantes para a defesa: cocorinha, esquiva lateral e para trás, negativa. Após entenderem as posições, os convidados devem executá-las intercalando com uma ginga.

**Momento 10:** É hora de instruir os seguintes movimentos de ataque: bênção, meia lua de frente e cabeçada. Observe atentamente este momento, pois aqui entram os primeiros movimentos que podem gerar desequilíbrios e quedas. De forma discreta, aponte as pessoas com maiores dificuldades para que alguns alunos se aproximem e façam os procedimentos de segurança aprendidos em aula.

**Momento 11:** O momento de ensinar o Aú exige mais cuidados. Mostre aos alunos quais convidados merecem especial atenção para que o façam com segurança. Use uma sequência de educativos bem simples e leve o tempo que for necessário antes de avançar.

**Momento 12:** Outros ataques ainda não foram ensinados: chapa de frente, chapa de costas, rabo de arraia e tesoura. Estes são um pouco mais difíceis que os golpes ensinados anteriormente, porém podem também ser aprendidos por iniciantes. Mantenha a estratégia de ter cuidado e direcionar os alunos conforme as necessidades dos convidados.

**Momento 13:** Com tudo que foi aprendido, é o momento de criar sequências de golpes, defesas e esquivas. Agora os convidados e alunos se organizam em grupos de 4 para criar sequências combinadas e praticar. Ao montar os grupos, os convidados que estão mais avançados terão oportunidade de criar sequências mais elaboradas e os convidados com maiores dificuldades poderão fazer movimentos mais simples.

**Momento 14:** Os convidados se deslocam agora para a oficina de música. Leve em conta um tempo de pelo menos 5 minutos para irem ao banheiro e se hidratarem. Garanta que todos estejam presentes antes de iniciar a próxima oficina.

**Momento 15:** O planejamento desta oficina não está detalhado, pois deve ser realizado pelo professor de Arte. Deve seguir o modelo descrito para a de Educação Física, em que os alunos são instrutores e conduzem as atividades para os convidados. Também deve utilizar o mesmo período de tempo para manter o evento organizado. A ideia é oferecer o aprendizado de como tocar os instrumentos musicais à disposição, confeccionados pelos alunos em aula, feitos de materiais alternativos, ou emprestados para a ocasião.

**Momento 16:** Novamente considere um tempo de cinco minutos para uma breve pausa e reúna todos. O professor de História ou os alunos designados vão contar mais duas histórias para os convidados.

**Momento 17:** Este é o momento especial do dia. Reúna todos os convidados e alunos e organize a roda. Faça dessa roda uma atividade bem alegre e prazerosa, integrando as pessoas. Aqui é o momento de os alunos serem protagonistas não mais como instrutores, mas como capoeiristas. De acordo com o que você observou ao longo do dia, tente juntar as pessoas que estão em níveis semelhantes para jogar. A ideia é que todos fiquem à vontade para se divertir e se entrosar na atividade.

**Momento 18:** O encerramento das oficinas ocorre com o agradecimento pela participação e trabalho de todos. Os professores ficam responsáveis pelos comentários finais e para dar a palavra a algumas pessoas que quiserem se manifestar. Ofereça um canal de comunicação para receber uma avaliação escrita, como um endereço de *e-mail*, a página oficial da escola em mídia social, uma caixa de sugestões. Coloque-se à disposição para conversar nos próximos dias com quem tiver interesse.

Avaliação do projeto

Os alunos devem ser avaliados em todas as etapas, e a questão norteadora é: como foi o aproveitamento de suas aprendizagens? O aprendizado é mais significativo com uma participação ativa em aula, por isso o projeto prevê situações em que o aluno ensina, de seu modo, os saberes que adquiriu. Desde as etapas de preparação, o aluno é estimulado a recordar os conhecimentos que obteve em aula e organizá-los em atividades para seus familiares. Já na aplicação das oficinas, tem a oportunidade de compartilhar esses conhecimentos e praticá-los novamente.

Com a organização dos alunos em tarefas, a primeira forma de avaliação é específica sobre as tarefas que eles deveriam cumprir. Por exemplo, os responsáveis por carregar os materiais de um lugar a outro fizeram isso corretamente? Você pode construir uma planilha para avaliar a participação no evento.

Outra forma significativa é a autoavalição, uma vez que os alunos terão muitos elementos para poderem observar seus avanços: as aulas, a preparação das atividades e a roda de capoeira.