



PREFEITURA MUNICIPAL DA

SERRA

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO (SEDU)

ATIVIDADES DIDÁTICO - PEDAGÓGICAS DE LITERATURA E ED. FÍSICA (6º E 7º Anos)





PREFEITURA MUNICIPAL DA

SERRA

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO (SEDU)

APRESENTAÇÃO



Vamos aproveitar esse material para ampliarmos nossos conhecimentos e vivências de culturas corporais dentro das mais diversas temáticas que a Educação Física escolar desenvolve?

Cada vez mais os professores de Educação Física da Rede Municipal de Educação da Serra vêm pensando atividades pedagógicas que ampliem a noção de práticas corporais como uma forma de linguagem, pela qual historicamente, em diferentes culturas, conseguimos expressar com os outros com quem vivemos, uma forma de narrar algum conhecimento. Falamos corporalmente ao dançar, ao jogar futebol, ao lutar, ao nos emocionar com determinado acontecimento. Esportes e brincadeiras foram e ainda são construídos historicamente dentro da cultura de determinado povo de acordo com suas mais variadas características. Ao praticá-los, somos convidados a pensar os valores humanos, as intenções sociais além de benefícios a nossa saúde, ao lazer que cada cultura corporal agrega.

Por isso, lhe convido a estudar o material de acordo com o ano da educação básica que você estuda.

Vamos nessa aventura da pesquisa com a Educação Física?



PREFEITURA MUNICIPAL DA

SERRA

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO (SEDU)



6° e 7° anos

**UNIDADE - TEMÁTICA 1: LITERATURA E AS DANÇAS
URBANAS**

**UNIDADE - TEMÁTICA 2: O GIBI E OS JOGOS
ELETRÔNICOS**



PREFEITURA MUNICIPAL DA

SERRA

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO (SEDU)

UNIDADE - TEMÁTICA 1: DANÇAS URBANAS

O HIP HOP: LITERATURA, DANÇA E ARTE

Leia o um trecho do rap a seguir: Aproveite e também veja o clip dessa música feita por um artista de nossa terra capixaba: César Mc.

Canção Infantil (Cesar Mc)

Era uma casa não muito engraçada
Por falta de afeto, não tinha nada
Até tinha teto, piscina, arquiteto
Só não deu pra comprar aquilo que faltava
Bem estruturada, às vezes lotada
Mas mesmo lotada, uma solidão
Dizia o poeta, o que é feito de ego
Na rua dos tolos gera frustração

Yeah, yeah, yeah
Hmm, hmm, hmm

Yeah, havia outra casa, canto da quebrada
Sem rua asfaltada, fora do padrão
Eternit furada, pequena, apertada
Mas se for colar tem água pro feijão
Se o Mengão jogar, pode até parcelar
Vai ter carne, cerveja, refri e carvão
As moeda contada, a luz sempre cortada
Mas fé não faltava, tinham gratidão

[...]

É, eu não sei se isso é bom ou mal
Alguém me explica o que nesse mundo é real
O tiroteio na escola, a camisa no varal
O vilão que tá na história ou aquele do jornal
Diz por que descobertas são letais?
Os monstros se tornaram literais
Eu brincava de polícia e ladrão um tempo atrás
Hoje ninguém mais brinca
Ficou realista demais



REFLITA: VOCÊ SABE O QUE É A CULTURA HIP HOP? O QUE ISSO TEM A VER COM EDUCAÇÃO FÍSICA? VAMOS LÁ...

A autora e pesquisadora Suraya Darido e seus colaboradores, nos apresentam o desafio de aprendermos na Educação Física escolar as danças urbanas, sendo uma delas, as praticadas no movimento cultural Hip Hop. E isso para que? Para experimentarmos a dança como linguagem corporal presente em diferentes culturas, e com ela, praticarmos os elementos: ritmo, espaço, gestos, técnicas, trabalhar em duplas e grupos. Com a dança, também pensar e analisar sobre diferentes temáticas sociais: o preconceito étnico, de gênero, dentre outros.

UM POUCO DA HISTÓRIA DO HIP HOP

O hip-hop é um movimento social que nasce, aproximadamente, na década de 1960 com os negros e latinos que moravam nos guetos – bairros de periferia em grandes cidades dos Estados Unidos. No ano de 1978 o músico Afrika Bambataa construiu esse termo: hip hop, que se refere à grande presença de saltos.

O hip hop veio com intuito de mostrar ao mundo as identidades negras que eram construídas nas periferias da cidade. Nos Estados Unidos, a juventude negra sofria com o preconceito racial e econômico, um dos motivos pelos quais entre as décadas de 1960/1970 o rap era considerado um estilo musical violento e periférico.

No Brasil, o hip hop inicia-se na década de 1980 na cidade de São Paulo. O primeiro elemento a tornar-se conhecido foi o *break* por intermédio, em grande parte, dos filmes: *Beat Street* e *Flash Dance*.

Os primeiros dançarinos de break reuniam-se na Estação São Bento de metrô em São Paulo e ali entre palmas ritmadas, batidas em latas e beat box criavam-se os primeiros MCs de RAP que logo criariam um território próprio, a praça Roosevelt. “Ousadia do RAP” e “O Som das Ruas”, foram os primeiros LPs lançados pela Chic Show, “Situation RAP”, pela FAT Records,

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO (SEDU)**

“Consciência Black” (que lançou os Racionais), da Zimbabwe, em 1988, seguidos pelo famoso “Cultura de Rua”, da Eldorado. Uma das primeiras letras de RAP que abordavam um tema crítico-social foi **Homens da Lei** de Thaide e DJ Hum, que falava sobre a violência policial em São Paulo. Já no final da década de 1980, os rappers começaram a produzir letras conscientes, versando sobre o racismo, a pobreza e as injustiças sociais.

De modo geral, o hip hop envolve elementos da dança, da música e das artes visuais, nos últimos anos, envolve até mesmo elementos de outras práticas corporais como o skate e o basquete de rua. São três os pilares básicos que formam o hip-hop: A figura do DJ, que mixa as músicas; o break, que se refere à dança; e os grafites, pinturas e desenhos especialmente ao ar livre.

COMO SE PRÁTICA A DANÇA DE RUA (ESTILOS DE HIP HOP)?

Ao longo do tempo, diferentes estilos de dança foram sendo desenvolvidos dentro do movimento hip-hop, tendo como alguns exemplos: *breaking*, *freestyle*, *popping* e *locking*. De maneira em geral, os movimentos que são característicos da dança de rua são: movimentos de braço, perna e tronco ao mesmo tempo em que se usa a ginga e soltura de quadris, também movimentos que parecem uma pessoa imitando um robô. Além disso, também compõem alguns estilos de dança de rua os saltos, giros, movimentos no solo com a cabeça ao chão. Por fim a dança de rua nos convida ao exercício da criatividade dos movimentos livres, que marquem a sua identidade e o que você está sentindo com a música, com a batida, com sua melodia. Então, vamos dançar?

ATIVIDADE E PESQUISA

1) Pesquise as temáticas abaixo e, depois, produza um pequeno texto sobre o que você achou da prática do Hip Hop:

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO (SEDU)****Street Dance: dois mundos, um sonho**

Dança de rua do Brasil -

Como Dançar Hip Hop:

2) Tente produzir um texto trazendo seus sentimentos, opiniões sobre temas cotidianos de sua vida que te tocam em relação: a sua escola, seu bairro, seu município, Serra. Fica a dica: Que tal transformar seu texto em um rap e gravar um vídeo para apresentar a sua família?

UNIDADE TEMÁTICA 2: O GIBI E OS JOGOS DIGITAIS

O jogo é uma cultura corporal que historicamente foi construído em diversos povos tendo como um dos objetivos entretenimento/lazer dentre outros. No contexto da sociedade contemporânea, os meios digitais ganham maiores usos, devido ao aumento de acessibilidade aos artefatos tecnológicos ligados a internet, como: *smartphones, notebooks, Tablets, Smarttv* e outros.

Assim, os jogos digitais proporcionam a criação de um mundo fictício promovendo interatividade, formada por um conjunto de regras fixas controladas por um sistema computacional. Atualmente, pesquisas apontam benefícios e malefícios dos jogos digitais para a nossa saúde. Nessa direção, os malefícios seriam: sedentarismo (ficam muito sentados), irritabilidade (decorrente do ganhar e perder), vício pelo jogo, falta de interação presencial com a família e amigos.

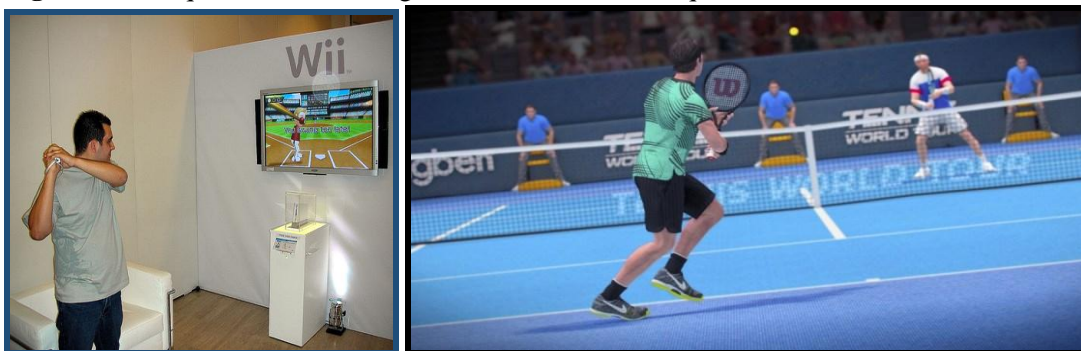
Contudo, se usarmos com moderação, os jogos digitais apresentam vários aspectos positivos como: O aprendizado de regras, a melhoria da memória e concentração, o aprimoramento das habilidades de multitarefas (capacidade de fazer várias ações ao mesmo tempo), o que pode vir a ser futuramente uma profissão.

Diante do exposto é importante compreender: Para que jogos digitais na aula de Educação Física escolar? De acordo com a Base Nacional Comum Curricular, essa prática cultural deve ser inserida na escola com intuito de

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO (SEDU)**

ampliar as vivências corporais já vivenciadas na aula; assim como, propiciar ambientes virtuais que o espaço físico escolar não teria como ofertar ao aluno. Veja na figura abaixo um exemplo de jogos esportivos olímpicos que no ambiente virtual é possível de ser vivenciado.

Figura 1: À esquerda Beisebol digital. À direita, tênis de quadra.



Fonte: <https://www.arkade.com.br/5-melhores-jogos-videogame-dentro-tematica-esportes/>

Diante dessa riqueza de possibilidades que os jogos digitais ofertam, que tal você experimentar uma vivência?

O JOGO XADREZ: DO MEIO DIGITAL AO CONCRETO

O xadrez pode ser considerado um jogo recreativo, como também um esporte. Considerado um jogo de estratégia, é praticado no mundo inteiro, tem como objetivo a tomada da peça rei do adversário, jogada conhecida como “xeque-mate”. Isso ocorrerá quando:

- O rei não conseguir se movimentar para nenhuma casa (estão todas na linha de ataque das peças do adversário);
- Nenhuma peça consegue se colocar á frente e proteger o Rei;
- A peça que está a atacar não poder ser capturada.

O tabuleiro de xadrez possui 32 peças, sendo 16 claras e 16 escuras. Cada peça do tabuleiro de xadrez tem um modo diferente de se movimentar e capturar outras peças. Veja as regras na figura 2, ou direto no endereço do site: <https://www.tabuleirodexadrez.com.br/regras-do-xadrez.html>

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO (SEDU)****Figura 2:** Modo de movimentação de cada peça no Xadrez**Torre**

A torre se movimenta em direções ortogonais, isto é, pelas linhas (horizontais) e colunas (verticais), não podendo se mover pelas diagonais. Ela pode mover quantas casas desejar se estiverem desocupadas pelas colunas e linhas, porém, apenas em um sentido em cada jogada.

Bispo

O bispo se movimenta nas direções diagonais, não podendo se mover pelas ortogonais como as torres. Ele pode mover quantas casas quiser pelas diagonais, porém, apenas em um sentido em cada jogada e desde que as mesmas estejam desobstruídas.

Dama (Rainha)

A Dama (também chamada de Rainha) pode movimentar-se quantas casas queira, tanto na diagonal, como na vertical ou na horizontal, porém, apenas em um sentido em cada jogada.

Rei

Pode mover-se em todas as direções, mas limitado somente à sua casa vizinha. O Rei pode fazer um movimento especial chamado roque com a torre desde que:

- nenhuma das duas peças tenha sido ainda movimentada durante a partida;
- não haja nenhuma peça amiga entre o rei e a torre, e
- nenhuma das casas pelas quais o rei irá passar ou ficar esteja sob ataque de peça inimiga.

Somente assim podendo ser feito o roque, que pode ser o roque pequeno ou o grande.

O rei pode capturar, também, qualquer peça adversária, com exceção do rei adversário. Um rei deverá manter distância mínima de duas casas do outro rei, se não será considerado um lance irregular.

Peão

O peão é a única peça do xadrez que nunca retrocede no tabuleiro. Portanto, quando se encontra na segunda fila [a2-h2 das brancas, a7-h7 das pretas] sempre estará disponível para fazer o seu primeiro movimento. Nesse caso ele pode "optar" entre "andar" uma ou duas casas sempre na mesma coluna. Passando da segunda fila, não mais pode se deslocar duas casas, mesmo que não o tenha feito em seu primeiro movimento. Ao contrário das demais peças do xadrez, quando vai capturar uma peça, seu movimento é diferente: ele desloca-se na diagonal, andando apenas uma casa, sempre para frente. O peão não pode capturar para trás, e não captura peças que obstruam o seu caminho. Assim, qualquer peça (inclusive um outro peão), pode parar a marcha de um peão.

Uma vez que um peão não anda para trás, caso ele alcance a última fileira do tabuleiro (fileira 8 para as brancas ou 1 para as pretas) o jogador deve promover seu peão, transformando-o em qualquer outra peça menos o rei e peão (dama, torre, bispo ou cavalo). O peão pode se transformar em qualquer das quatro peças, mesmo que haja outras em jogo. É possível, então, possuir duas ou mais damas, três ou mais torres, ou situações semelhantes.

Cavalo

O movimento do cavalo corresponde ao movimento em "L". Círculo este que corresponde ao movimento octogonal permitido pelo quadriculado do tabuleiro. Ele pode andar em "forma de L", ou seja, anda duas casas em linha reta e depois uma casa para o lado. Ao colocar uma peça em cada posição disponível do movimento do Cavalo, você verá que elas formam um círculo no tabuleiro. O Cavalo goza de uma liberdade especial em seu movimento, podendo pular qualquer peça, inclusive as do adversário. Captura as peças adversárias que estejam em sua casa de chegada, mas não pode ir para uma casa ocupada por uma peça



PREFEITURA MUNICIPAL DA

SERRA

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO (SEDU)

A Revista Turma da Mônica Jovem, possui uma edição como tema central da história, o xadrez! O número da edição é 40. Dá uma olhadinha lá na revista e veja uma forma bem legal de aprender Xadrez com a linguagem dos gibis:

<https://pt.slideshare.net/JuuuhSouza/tmj-40-turma-da-mnica-jovem-edio-40>

O XADREZ NO MUNDO DOS JOGOS DIGITAIS

Xadrez no formato digital pode ser muito proveitoso para quem está iniciando sua prática e para os que já têm vivência e desejam aprofundar seu conhecimento. Existem aplicativos para celular, computadores, como também jogos online em que é possível disputar torneios de xadrez, treinar jogadas com outras pessoas, amigos, etc. A dica é: veja sites que oferecem jogos de xadrez online gratuitamente. Se optar por aplicativos, veja um que tenha os níveis: iniciante, intermediário, avançado. Eles marcam as opções de jogada no tabuleiro, ou seja, como você pode fazer movimentação de peças. Veja um exemplo na figura 3:

Figura 3: Aplicativo de jogo xadrez que marca a jogada possível da peça: bolinhas verdes são as casas que você pode posicionar sua peça...





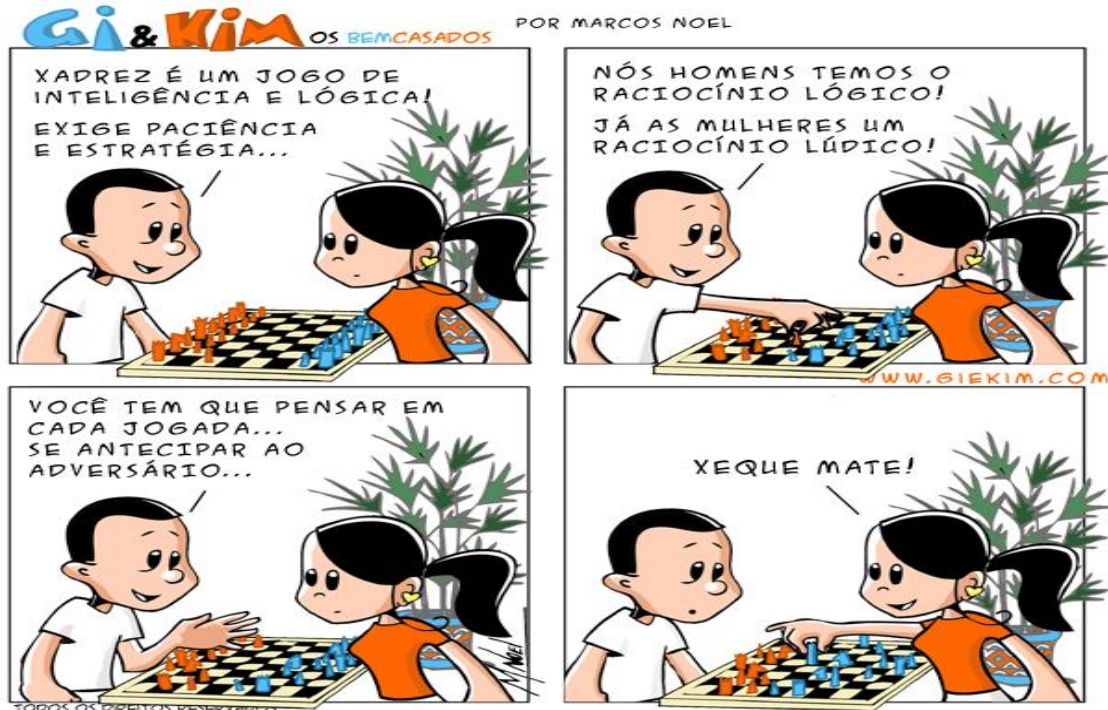
PREFEITURA MUNICIPAL DA

SERRA

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO (SEDU)

ATIVIDADE E PESQUISA

- 1) Leia a tirinha abaixo e reflita sobre determinadas ironias e problemas sociais que o texto traz. Tente identificá-los e discuta isso em casa.



Fonte:

http://3.bp.blogspot.com/_eG0GE8q_qp4/TLuUU9KSNWI/AAAAAAAAABA8/QpGkudmKIDk/s1600/Bem+Casados+Tirinha+00056+Final.png

- 2) Leia a tirinha.





PREFEITURA MUNICIPAL DA

SERRA

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO (SEDU)

A história traz, de maneira irônica, os personagens do jogo do xadrez. Responda a questão: Por que o rei na tirinha diz que deve se render? É possível um xeque-mate com as peças brancas mostradas nos quadradinhos? Por quê? Pratique e tente praticar esse xeque-mate junto a sua família e parentes. Você pode usar o tabuleiro físico, o computador ou celular. E muita atenção: FUJA DO XEQUE-MATE.