

Acesse o plano através desse link:

<https://planosdeaula.novaescola.org.br/fundamental/5ano/educacao-fisica/brincadeiras-e-jogos-de-matriz-africana/6544>

Plano de aula

Plano de aula: Brincadeiras e jogos de matriz africana

Assuntos relacionados: [Ensino remoto](#) [Educação empreendedora](#)

Por: **Tháisa Rocha Reis.**

Habilidades BNCC

- **(EF35EF01)** Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.
- **(EF35EF02)** Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.
- **(EF35EF03)** Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.
- **(EF35EF04)** Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.

Objetos de conhecimento

- Brincadeiras e jogos do Brasil e do mundo.
- Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.

Objetivos de aprendizado

- Experimentar brincadeiras e jogos de matriz africana.
- Fruir brincadeiras e jogos populares de matriz africana.
- Reconhecer a influência da cultura por meio dos jogos e brincadeiras.
- Conhecer as características das brincadeiras e jogos de matriz africana.
- Discutir a importância do respeito à diversidade cultural brasileira.
- Identificar as capacidades físicas e ações motoras nas práticas vivenciadas.
- Localizar na comunidade e no entorno da escola, espaços para experimentação segura das brincadeiras tematizadas.
- Compreender o significado das brincadeiras de matriz africana para sua cultura de origem.

Competências gerais

1. Conhecimento
 2. Pensamento científico, crítico e criativo
 3. Repertório cultural
 5. Cultura digital
 8. Autoconhecimento e autocuidado
 9. Empatia e cooperação
 10. Responsabilidade e cidadania
-

Passo a passo

Materiais sugeridos

- Bastão ou cabo de vassoura para cada estudante.
- Giz ou fita adesiva.
- Equipamento para reproduzir vídeo.
- Computador com acesso à internet.
- Lápis de cor (cores diversas).

Aqui trazemos algumas sugestões de materiais. De acordo com a sua realidade, utilize materiais similares, alternativos ou adaptados para a prática.

Conversa inicial

Apresente o objetivo da aula e o tema central de estudo: brincadeiras e jogos de matriz africana. Utilize algumas perguntas disparadoras para fomentar o interesse e realizar uma sondagem diagnóstica:

- *Quais são as brincadeiras e jogos preferidos da turma?*

Solicite que cada estudante responda oralmente e utilize uma tabela para organizar as respostas no quadro, usando-as como ponto de partida para o conhecimento do assunto a ser estudado. Essa estratégia proposta é inspirada na técnica de *brainstorm* ou “tempestade de ideias” e tem o objetivo de estimular o levantamento de saberes, além de favorecer a participação ativa nas aulas, contribuindo para uma aprendizagem significativa. Continue com a estratégia, indagando:

- *Quais dessas brincadeiras e jogos citados vocês acreditam ser de origem africana? Por quê?*
- *Já pensaram de onde vem essas atividades, ou seja, onde elas foram criadas?*
- *O que vocês sabem sobre o continente africano e os povos africanos?*

Peça para falarem rapidamente o que vem à mente. Considere a possibilidade de ouvir respostas apresentando uma visão reducionista e preconceituosa sobre os povos africanos. Neste momento, não faça juízo de valor, uma vez que depois as palavras e frases citadas serão melhores analisadas e discutidas. Possivelmente, aparecerão respostas evidenciando pobreza, lugares desérticos, animais ferozes, capoeira e negros. Diga aos estudantes que as ideias apresentadas revelam a concepção (noção, ideia, compreensão) histórica e social, construída ao longo dos tempos sobre os povos africanos. Quanto aos aspectos culturais, é comum a referência à capoeira (manifestação da cultura brasileira com influências africanas).

Prossiga com o questionamento:

- *Conhecem alguma brincadeira ou jogo de matriz africana? Qual? Será que as brincadeiras e jogos africanos são apenas praticados na África?*

Considere todas as respostas, mesmo que inicialmente elas não apresentem tanta ligação com o solicitado. Após o registro, retome as ideias e explore o sentido de cada uma delas. Aproveite para abordar o assunto da aula, comente que os estudantes vão vivenciar e conhecer um pouco da cultura africana, por meio de algumas brincadeiras e jogos, e entender a influência desses povos na formação cultural brasileira.

Reforce o conhecimento de que os africanos chegaram ao Brasil escravizados pelos europeus.

Se julgar necessário ampliar o repertório de conhecimentos dos estudantes, exiba o vídeo a seguir:

Vídeo 2:

<https://www.youtube.com/embed/fgUFwFYx46s>

Caso tenha dificuldade ou impossibilidade de acesso aos recursos multimídia para exibição do vídeo, utilize o texto de apoio na seção **Para saber mais**, que apresenta a transcrição da narração do vídeo. Proponha uma leitura colaborativa entre os estudantes.

Após a apresentação do vídeo ou a leitura do texto, realize perguntas problematizadoras para internalizar os conhecimentos:

- *O que mais surpreendeu a turma na apresentação do vídeo/texto?*
- *De acordo com o vídeo/texto, tudo mudou e se resolveu quando acabou a escravidão no Brasil? Justifique sua resposta.*
- *Vocês acham que a contribuição dos povos africanos é valorizada por todas as pessoas do Brasil? Por exemplo, os jovens, os idosos, as pessoas do sexo feminino e do sexo masculino? E as pessoas de diferentes etnias ou de níveis diferentes de escolarização? Será que todas elas respeitam e valorizam o papel dos africanos na constituição da nossa brasilidade? Justifique sua resposta*
- *De que forma os africanos mantiveram sua cultura viva?*
- *Qual a prática criada pelos africanos que mistura luta, dança e música?*

Valorize as respostas apresentadas, especialmente as condutas positivas e posturas não preconceituosas. Se julgar necessário, discuta com a turma outras questões presentes no vídeo/texto, mas considere o nível de reflexão dos estudantes.

Atividade

Sugerimos duas brincadeiras baseadas na obra de autoria de Débora Alfaia da Cunha, cujo tema é “Brincadeiras Africanas para a Educação Cultural”.

Pegue o bastão

Essa é uma atividade com origem no Egito. Retome a localização deste país dentro do continente africano, pois isso costuma ser muito confundido entre os estudantes. Se julgar necessário aprofundar o conhecimento, utilize as informações de suporte na seção **Para saber mais** para articular a história egípcia com a história da África e dos africanos.

Para desenvolvimento da atividade, converse com os estudantes para delimitar o espaço da atividade considerando as possibilidades estruturais da sua escola. Inicialmente, informe que a atividade requer a formação de um grande círculo e que cada estudante tenha um bastão, que pode ser adaptado, por exemplo, utilizando-se um cabo de vassoura.

Disponha a turma neste círculo, com uma distância aproximada de um metro. Peça para os estudantes manterem seus bastões na posição vertical, segurando-os à sua frente, de modo que uma das pontas toquem o chão. Oriente-os que, ao sinal, o objetivo é deixar seus bastões equilibrados e correr para pegar o próximo bastão à sua direita, antes que ele caia no chão. Caso um estudante não consiga pegar o bastão antes que caia, ele estará fora da prática e deverá levar consigo o referido objeto. O jogo finaliza quando restar apenas um estudante.

Converse com a turma sobre qual a distância em que se sentem seguros e mais aptos para correr e pegar o bastão. No decorrer da atividade, quando perceber que se sentem mais confiantes e preparados, proponha o desafio de aumentar a distância entre eles. Coloque-os como protagonistas na organização da atividade em outros momentos também, por exemplo, favorecer e definir situações, como: direção que preferem iniciar, esquerda ou direita, quando essa direção pode ser alterada, ou se devem segurar o bastão com a mão direita ou esquerda.

Para ninguém ficar de fora, diversifique o sinal dado aos estudantes para iniciar a troca de bastões durante a brincadeira, utilize sinais sonoros, visuais, entre outros. Estimule, ainda, os estudantes a incrementar a atividade, adicionando adaptações, objetos, materiais ou outras regras.

Observe atentamente se algum estudante possui algum comprometimento que possa limitar sua participação. Nesse caso, converse com a turma para que proponham, juntos, alternativas para realizar a atividade.

Estrelas e coletores

Essa é uma brincadeira com origem no Zaire. Explique aos estudantes que o universo costuma ser algo que fascina a todos nós, principalmente os povos africanos no passado. Dessa forma, no intuito de desvendar os mistérios do universo, como o surgimento das estrelas, dos astros e dos elementos presentes na natureza, os africanos criaram muitas histórias e mitos que foram expressos também por meio de brincadeiras e jogos.

Para desenvolvimento da atividade, converse com os estudantes para delimitar o espaço da atividade, considerando as possibilidades estruturais da sua escola. Inicialmente, informe que a atividade requer um espaço para que seja traçada uma linha de saída e chegada, separadas por cinco metros, aproximadamente. Com auxílio de um giz ou fita adesiva, peça apoio aos estudantes para traçarem

essas marcações. Em seguida, solicite que a turma se divida em duas equipes, sendo que o nome de um grupo será ESTRELAS e o do outro COLETORES. As “estrelas” se posicionam na linha de saída e os “coletores” no meio do espaço definido para a atividade. O objetivo do grupo ESTRELA é alcançar a linha de chegada. O objetivo do grupo COLETOR é impedir as estrelas, interceptando seus jogadores. Toda vez que um coletor tocar em um estudante do grupo “estrela”, este jogador estará fora da atividade. Defina com os estudantes uns três ou mais “coletores” que devem ficar no meio do caminho. Para início da atividade, o grupo dos coletores deve recitar juntos: “As estrelas começam a brilhar, quantas irão à noite se aventurar?” A equipe ESTRELA deverá responder: “Mais do que você pode pegar!” Nesse momento, começa a correria animada, em que os estudantes da equipe ESTRELA saem correndo da linha de saída, tentando chegar à linha de chegada sem serem apanhados por um “coletor”. Os estudantes que forem pegos pelos “coletores” saem do jogo e realiza-se uma troca, com novos coletores assumindo a posição. Os jogadores da equipe ESTRELA que não foram pegos devem agora tentar sair da linha onde se encontram em direção a outra linha. O jogo continua, dessa forma, até que o último jogador do grupo ESTRELA – que não foi pego – seja o vencedor. Converse com os estudantes acerca da possibilidade de incluir variações e adaptar as regras. Por exemplo, indague-os sobre outras formas de movimentação ou estimule-os a apresentar sugestões ao estudante da equipe ESTRELA (que foi pego) para não ser excluído da atividade e participar desempenhando outro papel.

Atente-se às respostas dos estudantes frente aos diversos desafios vivenciados nas duas atividades. Observe se eles compreenderam seus papéis e as regras do jogo, levando em consideração que jogos de regras envolvem aspectos físicos, emocionais, cognitivos e sociais. Se julgar necessário, realize orientação individual.

Momento da reflexão

Disponha os estudantes em uma roda de conversa, no intuito de promover uma reflexão sobre as aprendizagens. Peça para verbalizarem sobre o que foi aprendido, utilizando as seguintes questões:

- *Do que vocês mais gostaram nas atividades propostas na aula de hoje? Por quê?*
- *Do que vocês menos gostaram nas atividades propostas na aula de hoje? Por quê?*
- *Vocês acreditam que a forma de enxergar o papel dos africanos em nossa formação cultural sempre foi a mesma ou, com o passar dos anos, esse conceito mudou? Dê exemplos para justificar sua resposta.*
- *Qual foi o momento que você teve mais dificuldade? O que você fez para superar?*
- *A prática que propõe que haja um vencedor é um jogo ou uma brincadeira?*
- *Quais são as semelhanças dessas com as nossas brincadeiras? E as diferenças?*
- *Quais ações motoras e capacidades físicas predominaram nessas brincadeiras?*
- *Quais locais próximos à escola com possibilidade de prática das brincadeiras?*
- *Conseguiram identificar algum significado nas brincadeiras?*

Conduza a discussão evidenciando os objetivos de aprendizagem. Valorize as respostas dos estudantes, possibilitando que todos se manifestem e participem dessas reflexões. Faça inferências apontando a importância de conhecer, experimentar, apreciar e discutir acerca das brincadeiras de

matrizes africanas, afinal, essas manifestações lúdicas oportunizam o reconhecimento da identidade cultural. Se necessário, realize perguntas direcionadas e intervenções para explorar os conceitos, ampliando a construção de mundo dos estudantes.

Sistematização do conhecimento

Utilize uma roda de conversa para sistematização das aprendizagens. Retome os objetivos da aula, de modo que os estudantes relembrem o que fizeram, discutiram e, assim, percebam o que aprenderam.

Destaque as principais características presentes nas brincadeiras africanas experimentadas. Aponte o predomínio da cooperação e integração, mesmo quando a atividade envolve competição, observamos a participação de muitas crianças brincando simultaneamente. Além disso, é possível identificar a presença de atividades motoras desafiadoras que associam o aspecto cognitivo, como, por exemplo, a concentração e a atenção tão necessárias na atividade **Pegue o bastão**. Outra característica marcante da ludicidade africana é a criatividade, afinal, há sempre um reaproveitamento de recursos simples do meio ambiente para a confecção de seus brinquedos e instrumentos de jogo, como foi o caso do bastão na brincadeira vivenciada. Essa capacidade de se reinventar e resistir diante de um contexto perverso, em que todos os direitos humanos foram violados com a escravidão.

Contudo, é importante chamar a atenção para a necessidade de estarmos vigilantes a toda postura preconceituosa, seja ela velada ou não. Ainda é comum encontrarmos elementos racistas em versos e nomes de brincadeiras que estão ligadas ao contexto da escravidão e que se popularizaram como herança lúdica afro-brasileira, por exemplo, as brincadeiras de “Chicotinho queimado” e “Barra manteiga na fuça da nega”. Mais do que não ser racista, precisamos adotar uma postura antirracista e coibir toda e qualquer manifestação preconceituosa, além de utilizar o objeto de conhecimento - jogos e brincadeiras para promover reflexão e maior conscientização quanto à urgência do respeito às diversidades étnicas. Com essa postura antirracista, estaremos contribuindo para a construção de identidade positiva dos estudantes negros, de modo que se sintam inseridos e valorizados, e percebam a marca cultural que deixaram em nosso país.

Fale sobre a relevância de discutir, brincar e aprender sobre os jogos e as brincadeiras africanas como uma experiência intercultural e intracultural, pois ao jogar os estudantes não estão apenas se conectando com uma simples brincadeira, mas sim com características, símbolos, modos de ser e viver da cultura que os criou e, ao mesmo tempo, mergulhando nas próprias raízes culturais. Esse, certamente, é um dos caminhos para fortalecer a identidade étnica.

As brincadeiras, para além de conhecimentos culturais que são passados por meio delas, também são reconhecidas como fundamentais para aprimorar as capacidades físicas. Evidencie o desenvolvimento das habilidades motoras e das capacidades físicas predominantes nos jogos e brincadeiras, como a agilidade e a resistência na atividade “estrelas e coletores”. Retome sobre o uso dos materiais, espaços e as regras construídas, de modo que os estudantes pudessem participar da organização do jogo, adaptando-o à realidade da escola.

Ressalte a importância da ação de mapeamento das comunidades quilombolas da região, pois isso favorece o reconhecimento do lugar onde moram, desenvolvendo o senso de pertencimento e a valorização da cultura local.

Registro e avaliação

Solicite que os estudantes compartilhem suas percepções e conhecimentos, por meio de um questionário de perguntas diretas. O questionário deve se conectar aos objetivos de aprendizagem do plano.

Procure conectar as questões às dimensões de conhecimento propostas pela BNCC, assim é possível avaliar em qual(is) os estudantes apresentam maior necessidade de intervenção:

Dimensões do conhecimento da BNCC	Objetivos de aprendizagem desta aula	Perguntas
Experimentação	Experimentar brincadeiras e jogos de matriz africana.	O que você aprendeu ao vivenciar brincadeiras e jogos de matriz africana?
Fruição	Fruir brincadeiras e jogos populares de matriz africana.	Quais foram as sensações ao participar das atividades?
Reflexão sobre a ação	Conhecer as características das brincadeiras e jogos de matriz africana.	Em quais momentos você teve de analisar as atividades para resolver desafios de modo que tanto você como os colegas pudessem participar?
Compreensão	Reconhecer a influência da cultura por meio de jogos e brincadeiras;	Como o local onde vivemos influencia o nosso jeito de jogar e brincar?
Compreensão	Compreender o significado das brincadeiras de matriz africana para sua cultura de origem.	Qual o significado de brincadeiras e jogos de matriz africana para os seus praticantes? Elas contam uma história? São atividades que usam elementos da cultura, como animais ou profissões?
Construção de valores	Discutir a importância do respeito à diversidade cultural brasileira.	O Brasil é um país muito grande e tem uma grande diversidade de pessoas e locais com costumes muito

		diferentes entre si. O que devemos fazer quando vemos uma pessoa falando mal de um jeito de vestir, de um modo de brincar ou de falar de outra pessoa?
Análise	Identificar as capacidades físicas e as ações motoras nas práticas vivenciadas.	Quais os principais movimentos presentes nos jogos e brincadeiras? Quais as principais capacidades físicas presentes nas atividades?
Protagonismo comunitário	Localizar na comunidade e no entorno da escola, espaços para experimentação segura das brincadeiras tematizadas.	Em quais locais que frequenta poderiam ser praticados os jogos e as brincadeiras aprendidos na escola?

Recolha as respostas dos estudantes e observe se os objetivos previstos para esta aula foram alcançados e o quanto eles se apropriaram das aprendizagens, mas lembre-se de respeitar o tempo de cada estudante. Caso haja necessidade de rever conceitos, procedimentos, atitudes e valores, ambos incorporados aos objetivos, organize um momento para retomar essas aprendizagens. Ao final, realize uma devolutiva acerca dos aspectos positivos da aula, bem como de todo processo de mobilização da construção do conhecimento, apresentando elementos que podem ser melhorados e, assim, corroborar com a compreensão dos estudantes.

Barreiras

Barreiras

- Utilizar meios de comunicação restritos para apresentar as brincadeiras e jogos e a cultura africana.
- Impor regras rígidas para as práticas das atividades.
- Registro das aprendizagens somente por escrito.

Sugestões para eliminar ou reduzir as barreiras

- Utilizar recursos diferenciados, como vídeos legendados, em libras, ou montar duplas/pequenos grupos de estudantes com deficiência visual ou com dificuldade de leitura juntamente com outros estudantes com maior domínio para auxiliar na explicação dos vídeos.
- Diversificar as possibilidades de sinalização, como sinais sonoros, visuais, táteis etc.

- Explorar diferentes formas de registros com os estudantes: produção textual, verbalização, desenhos, produção de vídeos ou áudio e cartazes.

Desdobramentos

Sugerimos que nos desdobramentos apoie-se nas respostas dos estudantes ao questionário e conduza vivências e discussões no sentido de aprofundar as aprendizagens ou ampliar estratégias visando apoiar os estudantes que não atingiram os objetivos propostos. Esse é o momento de contribuir socialmente com os conhecimentos de todos eles. Como estratégia, pode-se utilizar uma pesquisa. Divida a turma em grupos e proponha o aprofundamento de saberes sobre as brincadeiras e jogos de matriz africana e indígena, por meio de uma pesquisa em grupo que poderá ser realizada em casa, utilizando os seguintes documentos como fonte básica de consulta:

1) Brincadeiras africanas para a educação cultural. Disponível em:

<https://nedi.ufes.br/sites/nedi.ufes.br/files/field/anexo/ebook-brincadeiras-africanas-para-a-educacao-cultural%20%281%29.pdf>. Acesso em: 14 dez. 2021.

2) Apostila de jogos infantis e africanos e afro-brasileiros. Disponível em:

<https://www.geledes.org.br/wp-content/uploads/2015/11/Apostila-Jogos-infantis-africanos-e-afro-brasileiros.pdf> Acesso em: 14 dez. 2021.

Se julgar necessário, utilize recursos adicionais, como textos, imagens ou áudios para inclusão de todos.

Etapa 1

Oriente os grupos a escolherem duas brincadeiras como sugestão para vivência. Os estudantes devem observar a possibilidade de adaptação ao ambiente escolar, primando pela garantia da segurança de todos.

Etapa 2

Solicite que os grupos realizem um mapeamento para investigar quais as comunidades quilombolas próximas a escola, bairro, município, estado ou região. Direcione as equipes para pesquisarem a história desses povos, os saberes, as curiosidades e os aspectos culturais, como as principais manifestações artísticas, brincadeiras, crenças, comidas típicas etc. Considere a possibilidade de compartilhar esse tema de aula com os colegas das áreas de Língua Portuguesa, Artes e Geografia para a ampliação de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), reconhecimento da história afro-brasileira e preservação da cultura da região.

Etapa 3

Proponha uma discussão com os grupos com a seguinte pergunta norteadora: *Quais estratégias podemos adotar para que haja maior valorização da cultura afro-brasileira e reconhecimento da história das comunidades quilombolas da nossa região?* Peça à turma sugestões de como gostariam de compartilhar esses resultados e organize a socialização das descobertas realizadas.

Etapa 4

Mediante as reflexões, mobilize-os na elaboração de uma proposta de intervenção social na comunidade. Como ponto de partida e, se julgar pertinente, sugerimos que os estudantes elaborem

uma cartilha com as informações coletadas para postagem e divulgação nas redes sociais, cujo público-alvo será a própria comunidade e os outros estudantes da escola.

Ensino remoto

Siga utilizando as estratégias da **Conversa inicial**: comunique aos estudantes o tema da aula (brincadeiras e jogos de matriz africana), seus objetivos de aprendizagem; faça as perguntas disparadoras para saber o que a turma sabe a respeito do tema. Com intuito de ampliar o repertório de conhecimentos dos estudantes, exiba o vídeo 2 – “Os africanos - Raízes do Brasil #3”, e realize as perguntas problematizadoras a respeito.

Atividade 1 – Jogo Yoté

Esse é um jogo de tabuleiro que tem sua origem na África Ocidental, sendo popular em Senegal, Mali, Guiné e Gâmbia. Yoté (pronunciado iô-tái) é um jogo de estratégia jogado em um tabuleiro com 30 casas, na disposição 5x6. Cada jogador deve ter 12 peças de cores ou formatos diferentes, de modo a serem facilmente diferenciadas. Exponha aos estudantes o vídeo 3 – “Como jogar Yoté” –, que mostra o tabuleiro e suas regras. Solicite aos estudantes que confeccionem o tabuleiro e as peças, e ensine o jogo para uma pessoa que tenha mais afinidade, joguem o Yoté

Vídeo 3

[Título do vídeo: Como jogar Yoté

Descrição: O vídeo ensina com detalhes as regras do jogo Yoté

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8Brj3to1mH0>

Citação: anacluccas. Como jogar Yoté. Youtube, 2021.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8Brj3to1mH0>

Atividade 2 – Pesquisando uma brincadeira ou jogo de matriz africana

Nessa atividade, solicite que os estudantes pesquisem sobre um jogo de matriz africana e tragam para a classe o nome da brincadeira ou jogo, qual a sua origem, e, se possível, contem um pouco da sua história. Se possível também, que eles possam vivenciar o jogo ou a brincadeira num local que achar adequado. Comunique a eles que este jogo tem de exigir movimentação dos seus jogadores.

Para a segunda parte da tarefa, solicite que os estudantes adaptem o jogo para que ele seja realizado na escola quando eles tiverem aula presencial. Para isso, eles devem fazer as intervenções e mudanças necessárias para se adequar ao espaço disponível da escola, como: mudar as regras, adaptar o espaço, aumentar ou reduzir o tempo de duração do jogo. Essas flexibilizações são também

características do jogo, inclusive adaptar e criar materiais alternativos para a realização do jogo caso não tenha os materiais necessários.

Explore os conhecimentos das brincadeiras e dos jogos de matriz africana junto aos estudantes, com os seguintes questionamentos:

Quais os movimentos (habilidades motoras) mais presentes no jogo que você escolheu?

Quais as capacidades físicas mais presentes nesse jogo?

Vocês já conheciam a brincadeira ou o jogo que pesquisaram?

Aproveite os questionamentos e as reflexões do **Momento de reflexão**, com o objetivo de que todos conhecimentos solicitados no **Objetivo de aprendizagem** e toda a **Sistematização do conhecimento** sejam contemplados.

Sobre o plano

Este plano de atividade foi elaborado pelo time de autores NOVA ESCOLA.



Autor: Thaísa Rocha Reis

Coautor: Laércio de Moura Jorge

Mentor: Ricardo Yoshio Silveira Ribeiro

Especialista da área: Luis Henrique Martins Vasquinho