

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Nome:		Data: ___/___/2021
Unidade Escolar:		Ano: 4º ano
Componente Curricular: Educação Física. Tema/Objeto do Conhecimento: Jogos e Brincadeiras: Brincadeiras e jogos da cultura popular, presentes no contexto comunitário e regional.		
Habilidades: (GO-EF04EF01) Vivenciar e fruir diferentes brinquedos, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, de diferentes características, principalmente cooperativas, contemplando os de matrizes indígenas e africanas, reconhecendo, respeitando e valorizando a importância desses no patrimônio histórico-cultural. (GO-EF04EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens: corporal, oral, escrita e audiovisual, os brinquedos, 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 instituição escolar, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.		

Olá, crianças, vocês estão bem? Espero que estejam bem e animadas para brincar e aprender.

Hoje continuaremos a aprender sobre nossas raízes, nossa cultura. É importante sabermos de onde viemos para entender nossos hábitos, costumes, identidade e pertencimento.

Você já deve conhecer um pouco sobre a história dos povos indígenas do Brasil. E vamos conhecer um pouco mais nessa atividade. Conhecer os povos indígenas é compreender nossa culinária, nossas brincadeiras, nossa linguagem.



Fonte imagem: <https://img.socioambiental.org/v/publico/pibmirim/como-vivem/brincadeiras/F1010028.JPG.html> acesso em: 04/02/2021

ATIVIDADE 1 - A imagem acima já deve ter dado uma dica do que veremos. Você já ouviu falar do Jogo *Cama de gato*, e também chamado de *Jogos de cordel* ou *Jogo do fio*?
A utilização de cordas, fios e similares para amarrar, arrematar, trançar, pescar, enfeitar, costurar, laçar e outras atividades, como no circo, é muito comum para as habilidosas mãos de



Fonte imagem: <https://mirim.org/como-vivem/brincadeiras> acesso em 17/04/2020.

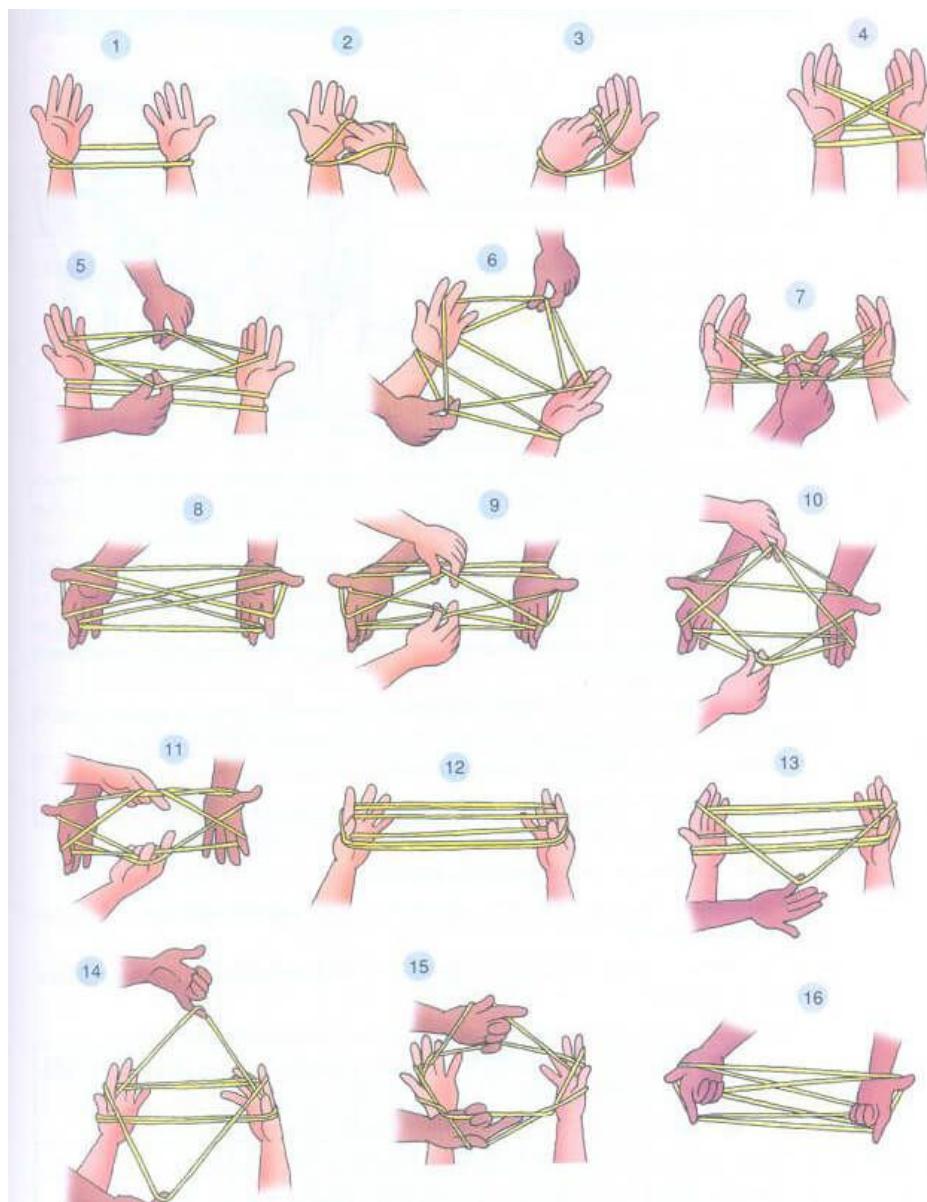
artesãos, indígenas, pescadores, costureiras, equilibristas, acrobatas e aqueles e aquelas que utilizam a criatividade e do fazer manual para ser seu trabalho. Joga-se com 1 ou dois/duas jogadores/as. Povos distantes como o da Nova Zelândia, os esquimós do Ártico, os índios da América do Norte e as tribos africanas constroem figuras, linhas, cordas e barbantes. No Brasil é encontrado nos tapirapé, povo tupi. Entre os Karajás foram encontradas várias formas com fio.

Algumas formas bem parecidas com as do tapirapé. Os desenhos lembram objetos, animais, situações do cotidiano.

Vamos aprender como fazer duas formas dessa vez!? A cama de gato e o pé de galinha.

Material - um pedaço de 1 m/ - 1,20 m de barbante, cordão, o que você conseguir encontrar. Amarre as duas pontas fazendo um círculo. Enfie as mãos dentro do círculo. A partir daqui, vamos passo a passo observando os movimentos na imagem.

Cama de gato



Movimento 1: Com as mãos dentro do círculo, distancie uma mão da outra até o limite do barbante fazendo um retângulo. Faça mais uma volta do barbante na palma da mão, entre o dedão e os restantes dos dedos, ou no pulso como na imagem.

Movimento 2: Com o dedo médio da mão direita, enfie e puxe o barbante que está enrolado na sua mão esquerda.

Movimento 3: Com o dedo médio da mão esquerda, enfie e puxe o barbante que está

enrolado na sua mão direita.

Movimento 4: Você terá, olhando por cima das mãos, um X do lado direito e um do esquerdo, abaixo ou na lateral do X um linha paralela.

Movimento 5, 6 e 7: Observe a imagem. Pegue com as pontas dos dedos polegar e indicador (pinça) no centro do X. Irá puxar com a pinça o X num movimento de dentro para fora e debaixo para cima.

Movimento 8, 9, 10, 11: Observe a imagem: Ao terminar o movimento 5, 6 e 7 você terá novamente um X do lado direito e um do esquerdo, e linhas paralelas ou abaixo. Pegue com as pontas dos dedos polegar e indicador (pinça) no centro do X. Irá puxar com a pinça o X num movimento de dentro para fora e debaixo para cima.

Movimento 12, 13, 14, 15 - Ao final do movimento 11, teremos uma forma de quatro linhas paralelas. Duas linhas seguradas pelos polegares e duas pelos indicadores. Com o dedo mindinho da mão direita, puxe a linha interna feita pelo polegar na direção de quem está puxando. E com o mindinho da mão esquerda puxe a linha interna feita pelos indicadores para o lado de quem está segurando, cruzando as duas linhas puxadas pelos mindinhos fazendo um formato de triângulo. Com a pinça (polegar e indicador) entrando dentro do triângulo, faça um momento de fora para dentro e debaixo para cima. Não solte as linhas do dedo mindinho. No final do movimento 15 será formado novamente o X com as linhas paralelas, iniciando o jogo.

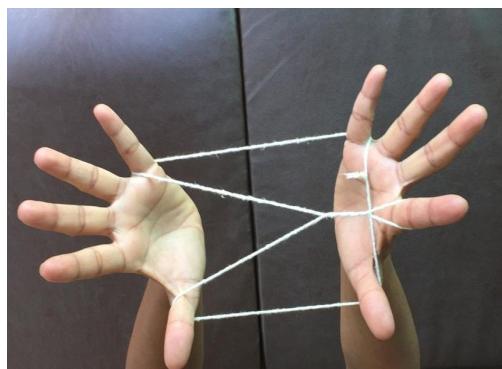
Pé de galinha

Aqui você terá na verdade quatro figuras. Pode ser "pé de galinha", uma "flor", uma "flecha" a depender do ângulo de visão. E depois de mais um movimento, teremos um "peixe".

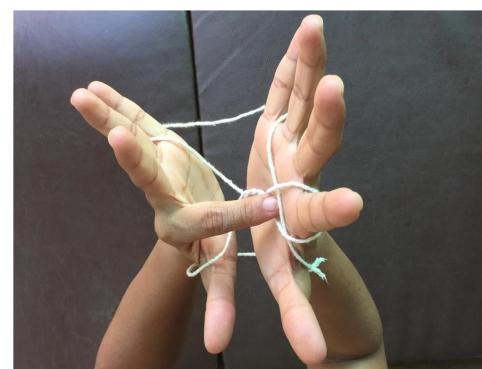
Movimento 1



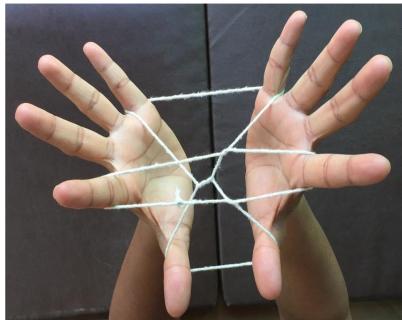
Movimento 2



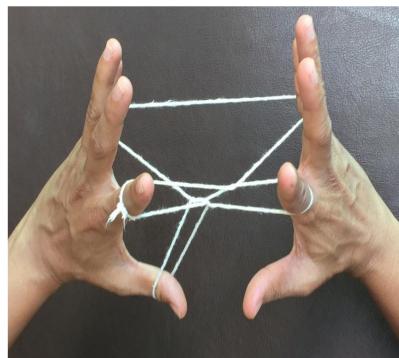
Movimento 3



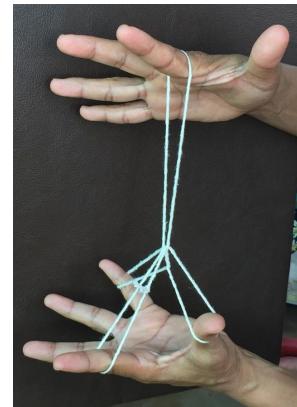
Movimento 3 - final



Movimento 4



Movimento 5



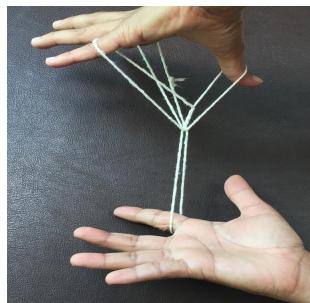
Movimento 1 - Observe a imagem. Prenda o círculo de barbante no polegar e mindinho da mão direita e esquerda, fazendo um desenho de retângulo.

Movimento 2 - Com o indicador da mão direita entre por baixo da linha na palma da mão esquerda e dê três voltas no dedo indicador no sentido horário, torcendo o barbante.

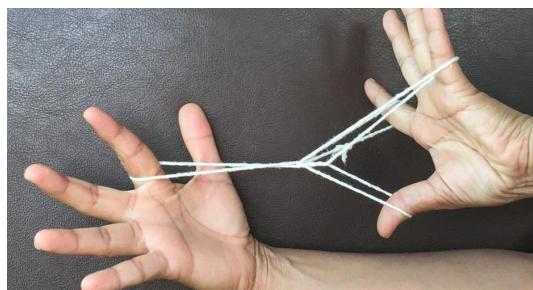
Movimento 3 - O indicador da mão esquerda passa pelo laço do indicador da mão direita por debaixo do fio puxando para direção contrária, voltando para posição original.

Movimento 4 - Solta a linha do polegar direito. E do mindinho direito.

Movimento 5 - Você já tem a figura do pé de galinha, quando sua mão direita está por cima e a esquerda abaixo.



Movimento 6 - Com a mão direita abaixo e esquerda acima, você terá uma flor.



Movimento 7 - E com as mãos na horizontal você terá uma flecha.

Para saber do movimento especial que transforma essa flecha em um peixe, assista o vídeo abaixo.

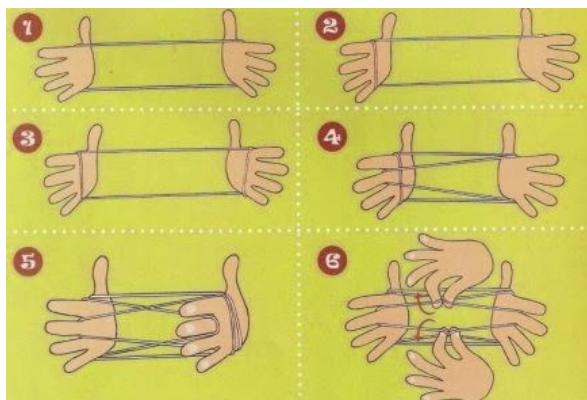
<https://www.youtube.com/watch?v=JR1r58kJ3g>

ATIVIDADE 2 - Depois de praticar bastante o *Jogo de fios*, vamos pesquisar um pouco sobre os povos indígenas que estão no Estado de Goiás. Faça uma breve pesquisa destacando:

Quem são os povos indígenas que estão em Goiás?

Onde estão?

Que brincadeiras praticam?



Sugestão brincante: Que tal praticar uma das brincadeiras pesquisadas dos povos indígenas em Goiás ou inventar novas formas em fios?

Fonte imagem: <https://museugrandesnovidades.com.br/brincadeira-cama-de-gato/> acesso em:04/02/2021

Até a próxima atividade!!