

DC-GOEM

NA PRÁTICA!



1ª série
Ensino Médio

3º Bimestre

Professor/a

Linguagens
e suas Tecnologias

Recurso Didático para o(a) Professor(a)



DC-GOEM 
NA PRÁTICA!

Estado de Goiás
Secretaria de Estado da Educação Superintendência de Ensino Médio
Gerência de Ensino Médio
Gerente de Produção de Material para o Ensino Médio

APOSTILA

1ª série do Ensino Médio
Para Professor(a)
Superintendência de Ensino Médio

3º bimestre – edição 2022

ESTADO DE GOIÁS
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Governador do Estado de Goiás

Ronaldo Ramos Caiado

Vice-Governador do Estado de Goiás

Lincoln Graziani Pereira da Rocha

Secretária de Estado de Educação

Aparecida de Fatima Gavioli Soares Pereira

Superintendente de Ensino Médio

Osvany da Costa Gundim Cardoso

Gerente de Produção de Material para o Ensino Médio

Vanuse Batista Pires Ribeiro

Gerente de Ensino Médio

Itatiara Teles de Oliveira

Coordenadora Geral de Gerência de Produção de Material para o Ensino Médio

Alessandra Nery da Silva

Coordenadora de Currículo e Produção de Materiais

Telma Antônia Rodrigues Alves

ELABORADORES/AS

Linguagens e suas Tecnologias

Joanede Aparecida Xavier de Souza Fé - Coordenadora de Área

Aline Folly Faria Monteiro - Arte /Música

Daniela de Souza Ferreira Mesquita – Língua Portuguesa

Daniella Ferreira da Conceição - Língua Estrangeira/ Inglês

Elaene Lopes Carvalho - Língua Estrangeira/ Inglês

Fernanda Moraes de Assis – Arte/ Artes Visuais

Guilherme Francisco Oliveira Cruvinel – Língua Estrangeira/ Inglês

Ivair Alves de Souza - Língua Portuguesa

Luciana Evangelista Mendes – Língua Estrangeira/ Espanhol

Luiz Carlos Silva Junior – Educação Física

Luzia Mara Marcelino - Língua Portuguesa

Mara Veloso de Oliveira Barros - Arte /Artes Cênicas

Maria Caroline Guimarães Leite Logatti - Artes / Artes Cênicas

Renato Ribeiro Rodrigues - Educação Física - Arte / Dança

Matemática e suas Tecnologias

Henrique Carvalho Rodrigues – Coordenador de Área

Alexsander Costa Sampaio

Evandro de Moura Rios

Luan de Souza Bezerra

Mário Jonas da Silva Santos

Silvio Coelho da Silva

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Pedro Ivo Jorge de Faria – Coordenador de Área
Alejandro de Freitas Paulino Matos - Geografia
Alexandre Rodrigues Bernardes – Filosofia
Carlos César Higa – Sociologia
Fernanda Serbêto – História
Gustavo Henrique José Barbosa – Sociologia/Filosofia
Ione Apolinário Pinto – Geografia
Rosane Dias de Alencar – História

Ciências da Natureza e suas Tecnologias

Núbia Pontes Pereira – Coordenadora de Área
Francisco Rocha – Física
George Fontenelle Costa – Física
Leonardo Dantas Vieira – Física
Luiz Carlos Silva Junior – Biologia
Murilo Pereira Ramos – Biologia
Renan Ziemann Wilhems – Química
Rosimeire Silva de Carvalho – Química
Sandra Marcia de Oliveira Silva – Biologia
Sara Giselle de Cassia Alexandre Gondim – Biologia

Diagramador de Gerência de Produção de Material para o Ensino Médio

Jhonatan César Alcântara Araujo

Edição e publicação do NetEscola e Drives de Gerência de Produção de Material para Ensino Médio

Jhonatan César Alcântara Araújo

Designer Gráfico

Hugo Leandro de Leles Carvalho – capa

EQUIPE SUPERINTENDÊNCIA DE ENSINO MÉDIO

TELEFONE: 3243-6742

E-MAIL: gmt@educ.go.gov.br

© Copyright 2022 – Superintendência de Ensino Médio

“Todos os direitos reservados”

Prezado/a Professor/a,

O Ensino Médio brasileiro passa por um processo de reestruturação curricular que, entre outras implicações, propõe uma trajetória escolar que faça mais sentido para o/a estudante do século XXI colocando-o/a no centro do processo de ensino e aprendizagem ao proporcionar diálogos com seu Projeto de Vida, estimulando o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades, competências, atitudes e valores necessários para enfrentar os desafios da sociedade contemporânea como agentes de transformação dentro e fora da escola.

Para tanto, almeja-se o desenvolvimento integral dos/as jovens, de forma a contemplar as dimensões intelectual, física, social, emocional e cultural estimulando uma formação que seja capaz de auxiliar na resolução de demandas complexas do cotidiano, exercer a cidadania e atuar no mundo do trabalho como sujeitos do seu próprio processo de aprendizagem.

Em Goiás, o novo referencial curricular foi construído alinhado aos normativos legais que propõem a reformulação para esta etapa de ensino: Lei do Novo Ensino Médio (Lei 13.415/2017); Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio (BNCC/EM 2018) e as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (DCNEM/2018). O Documento Curricular para Goiás – Etapa Ensino Médio (DC-GOEM) foi homologado pelo Conselho Estadual de Educação de Goiás (CEE-GO) em outubro de 2021, sendo implementado nas unidades escolares a partir do ano letivo de 2022.

É neste contexto de mudanças e de implementação do DC-GOEM que a Seduc Goiás, por meio da Superintendência de Ensino Médio, disponibiliza para a comunidade escolar o *DC-GOEM NA PRÁTICA*, um material que tem o objetivo de ser mais uma ferramenta pedagógica apresentada ao/a professor/a para auxiliar nos desafios de sala de aula, na integração entre os componentes curriculares das áreas de conhecimento e em suas práticas pedagógicas.

O DC-GOEM NA PRÁTICA está organizado em textos, orientações e situações de aprendizagem por área do conhecimento, considerando a integração entre os componentes curriculares que a constitui alinhadas à Bimestralização e aos princípios do DC-GOEM. Também indica possibilidades de aulas organizadas em módulos e momentos para serem aplicadas conforme a realidade e o contexto de cada unidade escolar. Assinala as competências e habilidades específicas a serem desenvolvidas, objetivos de aprendizagens a serem alcançados e objetos de conhecimento sugeridos para cada módulo. E ao final dos módulos propõe-se atividades integradoras e atividades voltadas ao Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) além dos descritores do *Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb)*.

Esse recurso didático reforça a perspectiva da educação integral e do desenvolvimento de competências e habilidades que criem outras opções, estimulando os/as jovens a serem capazes de contribuir em todos os contextos em que estejam inseridos/as. O convite é para um olhar sensível e ampliado para as diversas juventudes goianas em suas singularidades e em seus contextos e nuances: jovens urbanos; jovens quilombolas; jovens indígenas; jovens do campo, jovens em situação de itinerância, bem como para os/as estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA) e pessoas com deficiência.

Portanto, é essencial que a escola acolha esses/as estudantes em suas manifestações singulares e plurais, respeitando seus direitos, suas especificidades, seus múltiplos interesses e características. E que promova práticas educativas que fomentem e fortaleçam o desenvolvimento do Projeto de Vida dos/as estudantes ao estimular o exercício do seu protagonismo juvenil, bem como a utilização de tecnologias (digitais ou não) para desenvolver conhecimentos, saberes e capacidades, visando ampliar, aprofundar, sistematizar e consolidar os conhecimentos adquiridos nas etapas anteriores.

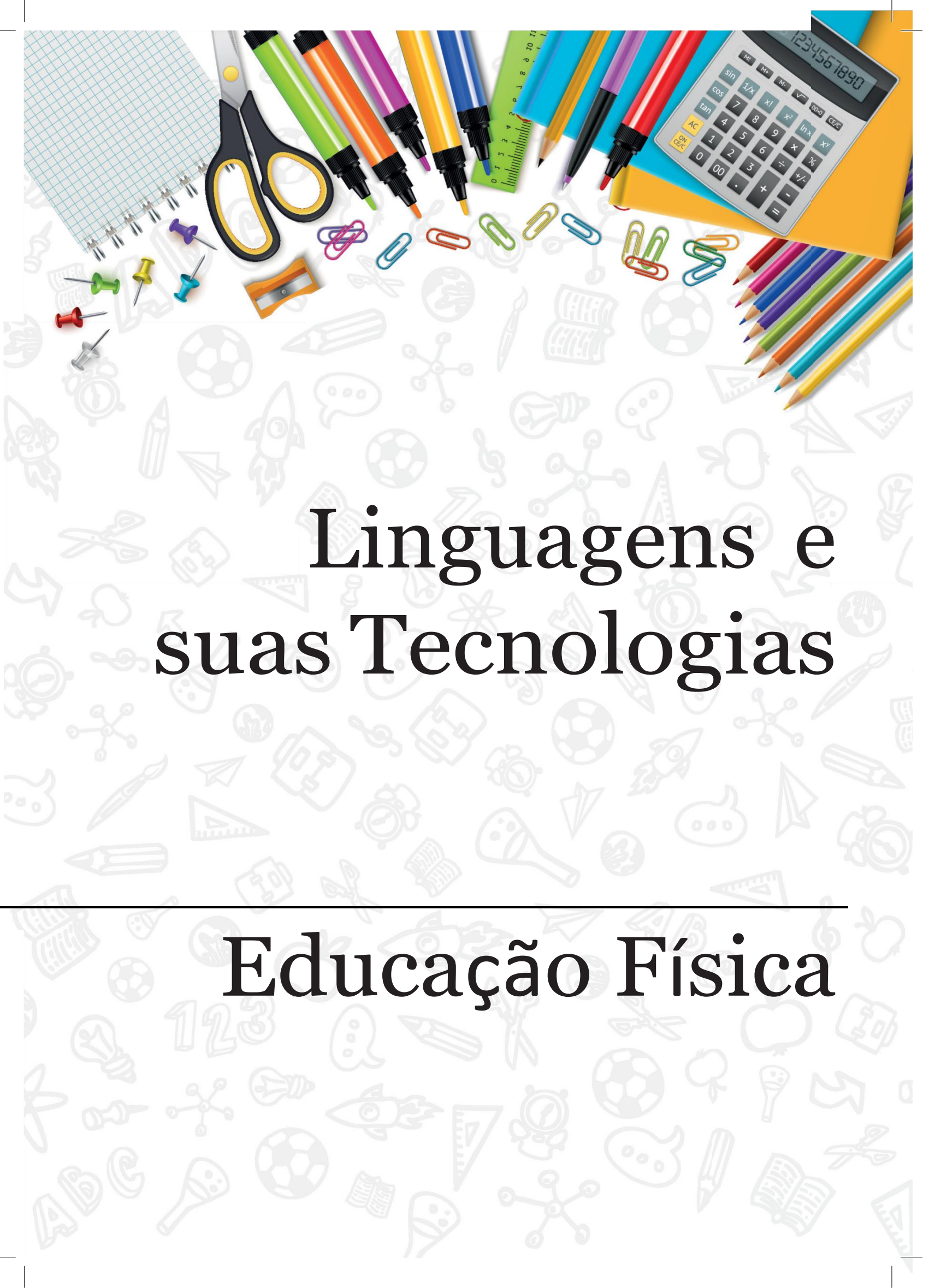
O *DC-GOEM NA PRÁTICA* será disponibilizado bimestralmente pela Seduc-Go através da Superintendência de Ensino Médio e seguirá o cronograma do Plano de Ampliação e Recomposição da Aprendizagem abordando os períodos de *Imersão Curricular*, *Inserção Curricular/ Recomposição*, *Nivelamento e Ampliação*.

Esse material pedagógico está em consonância com o Sistema Administrativo e Pedagógico (SIAP) e, também, será disponibilizado no Portal NetEscola. O/A professor/a é livre para adotar esse recurso didático na íntegra ou de forma adaptada conforme a dinâmica de sua sala de aula e de acordo com sua realidade local, pois este material visa ampliar as possibilidades didáticas e não restringir a autonomia docente.

Por fim, esperamos que o DC-GOEM NA PRÁTICA seja uma ferramenta útil na condução do trabalho pedagógico e que auxilie e inspire o/a professor/a no seu planejamento e em suas práticas na sala de aula. Contamos com a dedicação e empenho de cada docente que diariamente traduz e aplica os diversos conhecimentos das áreas em ricas situações de aprendizagem.

Ótimo trabalho!!

Coordenação de Currículo e Produção de Materiais
Superintendência de Ensino Médio
Secretaria de Estado da Educação de Goiás



Linguagens e suas Tecnologias

Educação Física



Este é um material de apoio aos(as) professores(as) do Ensino Médio, de modo que possam visualizar como as habilidades da BNCC, as competências específicas das áreas, os objetivos de aprendizagem e os objetos de conhecimento podem ser desenvolvidos em situações concretas de aprendizagem. Para isso, estão sendo indicadas leituras para que sejam realizadas com as turmas, de modo que estejam contextualizadas às necessidades reais da sala de aula. Dessa forma, consideramos importante o uso de diversificadas fontes de pesquisa (textos, filmes, imagens etc.) que, hoje, são facilmente encontrados em sites de notícias, em portais especializados na área da educação, entre tantos que a Internet pode nos oferecer. Sendo assim, alguns links foram indicados (considerando a importância de sempre mencionar a fonte de onde as buscas foram realizadas). Para facilitar o uso deste material, foram disponibilizados fragmentos de textos com imagens (com as referências) relacionadas como sugestões de atividades a serem realizadas.

Com carinho, Professores de Linguagens.

IMERSÃO CURRICULAR

MÓDULOS

Compreensão de processos identitários, conflitos e relações de poder das linguagens e de suas práticas culturais (artísticas, corporais e/ou linguísticas).

TEMA INTEGRADOR

(EM13LGG201) Utilização das práticas de linguagem em diferentes contextos.

(EM13LGG202) Análise das práticas de linguagem em suas circunstâncias históricas, sociais e ideológicas.

COMPONENTE CURRICULAR

EDUCAÇÃO FÍSICA

COMPETÊNCIA LGG

Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.

COMPETÊNCIA ESPECÍFICA (COMPONENTE)

Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.

HABILIDADE DE LGG

(EM13LGG203) Analisar os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais).

(EM13LGG204) Dialogar e produzir entendimento mútuo, nas diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), com vistas ao interesse comum pautado em princípios e valores de equidade assentados na democracia e nos Direitos Humanos.

HABILIDADE ESPECÍFICA (COMPONENTE)

(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.

(EM13LGG502) Analisar criticamente preconceitos, estereótipos e relações de poderes presentes nas práticas corporais, adotando posicionamento contrário a qualquer manifestação de injustiça e desrespeito a direitos humanos e valores democráticos.

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM

(GO-EMLGG502F) Propor atividades de lazer para a comunidade escolar, estudando sua realidade local para respeitar seus interesses, e democratizar o acesso a esses momentos.

(GO-EMLGG502E) Planejar eventos (gincana, interclasse, ruas de lazer), vivenciando todas as etapas de planejamento para avaliar a interação, compromisso, respeito entre as diferenças existentes na escola.

(GO-EMLGG503I) Vivenciar diversas possibilidades de jogos, utilizando táticas e técnica de esportes de marca, precisão, rede/quadra, campo e taco, invasão ou territorial para empregar na elaboração de jogos cooperativos.

(GO-EMLGG501H) Investigar a manifestação dos jogos virtuais, analisando a influência que eles exercem sobre a vida cotidiana, para avaliar os impactos positivos e negativos no comportamento das crianças, adolescentes e adultos.

CAMPOS DE ATUAÇÃO

Vida pessoal, práticas de estudo e pesquisa, jornalístico-midiático.

PRÁTICAS DE LINGUAGEM

Esportes (esportes de marca, esportes de precisão, esportes de invasão, esportes técnico-combinatórios, esportes de campo e taco, esportes de rede/parede, esportes de invasão e/ou esportes de combate).

Brincadeiras e Jogos (brincadeiras e jogos de matrizes indígena, europeia e africana, brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo e/ou brincadeiras e jogos eletrônicos).

OBJETO DE CONHECIMENTO/CONTEÚDOS

Conhecimento teórico-prático sobre atividade física, exercício físico e treinamento corporal no contexto das práticas corporais. Conhecimento teórico-prático dos fundamentos técnicos e das regras básicas nas práticas corporais.

Elementos sócio-histórico-culturais, político-econômicos e estético-artísticos das práticas corporais/Brincadeiras e jogos indígenas.

RECURSOS MATERIAIS

Quadro, giz/pincel atômico, apagador, quadra e/ou campo, bola de futebol.

OBSERVAÇÃO

A apresentação de atestado médio com validação de aptidão física é necessária para a realização das práticas corporais sugeridas (como atividade física em si e/ou vivência teórico-prática dos conteúdos).



PROCEDIMENTOS

ATENÇÃO

Segundo a BNCC (BRASIL, 2018), os esportes de invasão ou territoriais agregam o conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar a capacidade de uma equipe introduzir ou levar uma bola (ou outro objeto) a uma meta ou setor da quadra/ campo defendida pelos adversários (gol, cesta, touchdown etc.), protegendo, simultaneamente, o próprio alvo, meta ou setor do campo (basquetebol, frisbee, futebol, futsal, futebol americano, handebol, hóquei sobre grama, polo aquático, rúgbi etc.). Neste módulo, iremos explorar e conhecer o esporte mais popular do Brasil, o futebol.



Imagem elaborada pelos/as autores/as/2022.

O FUTEBOL COMO REPRESENTAÇÃO DA CULTURA NACIONAL

Lembrando que o futebol é um dos esportes mais praticados e populares do Brasil, iremos aprofundar o conteúdo de esportes de invasão, com um debate direcionando o assunto para o futebol, lembrando que o futebol de campo é um esporte diferente do futsal (futebol de salão). Então neste módulo iremos tratar do futebol de campo como assunto principal.

A Seleção Brasileira de Futebol masculino foi campeã de cinco títulos em 1958, 1962, 1970, 1994 e 2002, sendo campeão de quatro títulos da Copa das Confederações FIFA em 1997, 2005, 2009 e 2013, além de outros títulos importantes como Copa América, Olimpíadas entre outros.

Diante de tantos títulos conquistados o futebol como representação da cultura nacional foi sendo desenvolvido há décadas e não é de hoje que ele é uma paixão nacional. Tanto a copa do mundo de futebol quanto recentemente as olimpíadas influenciam e transformam a vida das pessoas, um exemplo bem claro destas influências estão no de em 1994 quando o Brasil foi tetra campeão as aulas foram suspensas, as lojas fecharam, o comércio parou e quase todos brasileiros pararam em frente à televisão naquele 17 de julho de 1994.

O futebol chegou ao Brasil no final do século XIX, com características, predominantemente, burguesas e elitizadas. No entanto, em pouco tempo, toda essa aristocracia deu lugar para o jeito quente, vibrante e apaixonante de ser do povo brasileiro (SILVA, 2005).



Divulgação/CB/ND. Seleção brasileira de 1995. Disponível em: encurtador.com.br/bFWY5. Acesso em: 02 jun. 2022.

Antes de tudo, é preciso que tenhamos pensamento crítico sobre este esporte, que as pessoas possam saber enxergar a realidade de maneira global e os vários aspectos que a influenciam. Esse tema é amplo e não se esgota aqui, é preciso muitas reflexões e estudos sobre a área e, principalmente, é preciso que, os/as professores/as, reflitam juntamente com os/as estudantes em qual sociedade estamos inseridos e que sociedade queremos construir (ou reconstruir).

Ao longo dos anos de conquistas, o futebol masculino foi se modificando como adaptações de regras, criação de categorias de acordo com idade e sexo, e ultimamente o empoderamento e conquistas das mulheres tem influenciado muitas estudantes a praticarem este esporte, que há alguns anos era praticado pela maioria de pessoas do sexo masculino. Quebrando barreiras e enfrentando desafios a seleção feminina de futebol disputou sua primeira partida em 1986 e possui a melhor jogadora do mundo, Marta Vieira da Silva, eleita por cinco anos seguidos pela FIFA (de 2006 a 2010) e mais uma vez em 2018 como a melhor jogadora de futebol do mundo.



A atacante da Seleção Brasileira de Futebol Feminino, Marta – 02/03/2019. Michael Wade/Icon Sportswire/Getty. Disponível em: encurtador.com.br/klsB7. Acesso em: 02 jun. 2022.

Os povos indígenas e o futebol

O esporte está inserido no contexto cultural de vários grupos indígenas e é praticado por muitos atletas nos jogos indígenas, sendo que as regras obedecem ao padrão da Confederação Brasileira de Futebol (CBF), porém o tempo é adaptado para 50 minutos ao invés de 90 minutos, divididos em dois tempos de 25 minutos, com um intervalo de 10 minutos.

De acordo com cada região e tradição cultural dos povos indígenas no Brasil, foram aparecendo formas de praticar o esporte, os indígenas do Alto Xingu em Mato Grosso, praticam o esporte denominado Katalaiwa, parecido com o futebol, mas a bola é chutada usando somente os joelhos, e temos também o Xikunahity, que ao invés dos pés é usado somente a cabeça, caracterizado como uma espécie de futebol, sendo praticado tradicionalmente pelos povos Paresis, Salumãs, Irántxes, Mamaidês e Enawenê-Nawês, de Mato Grosso, é considerado um esporte muito interessante.

Em Goiás em Minaçu, com o Avá-Canoeiros, em Rubiataba, com os Tapuias e em Aruanã com os Karajás, o esporte também tem influência nas práticas esportivas destes importantes povos indígenas. Crianças, jovens e adultos podem praticar este esporte que além de tudo promove a saúde.



Jogo Xikunahity. Disponível em: encurtador.com.br/cnNPR. Acesso em: 02 jun. 2022.

Futebol no terraço é futebol?

Devido aos inúmeros fatores e condições das pessoas que amam praticar o futebol, no Brasil surgem algumas variações como os famosos “golzinhos” com número reduzido de jogadores, o “dois contra um”, com um goleiro no gol e dois jogadores de linha disputando o jogo contra o goleiro e o famoso “futebol de terraço” disputados em setores de inúmeras cidades que levam a paixão pelo esporte e também revelam craques para times profissionais.

Desta maneira, pelas vivências e experiências podemos considerar que o futebol de terraço é futebol, não somente pela paixão dos praticantes, todavia pela regularidade que acontecem, por seguirem regras, executarem campeonatos, formarem equipes e principalmente pela possibilidade de construir sonhos.

Em reportagem para revista placar em 2007 podemos ver dois jogadores que foram revelados no terraço e foram para um grande time profissional deste esporte, William e Lulinha hoje ainda se destacam nos cenários nacionais e internacionais como podemos acompanhar nas últimas notícias.



Ídolos da nova geração: Lulinha e Willian no terraço Alexandre Battibugli. Revista Placar 2007.



Jogo de futebol de várzea. Disponível em: encurtador.com.br/iwGVX. Acesso em: 02 jun. 2022

Regras Básicas

De acordo com a Confederação Brasileira de Futebol, o esporte possui algumas regras básicas, como por exemplo, as principais regras do esporte são: Os jogos são disputados por duas equipes e cada um conta com 11 jogadores, o tempo das partidas duram 90 minutos (divididos em dois tempos de 45 minutos); está proibido o uso das mãos (com exceção do goleiro e ao bater o lateral). O árbitro é responsável por supervisionar os jogos; na regra temos o impedimento, que invalida um gol feito por um jogador quando não tiver dois ou mais jogadores adversários na linha de fundo; quando um jogador receber dois cartões amarelos ou um vermelho, então será expulso do jogo; o escanteio será cobrado quando a bola sair pela linha de fundo e se o último jogador que a tocá-la estiver na defensiva entre outras.

Fair play

O conceito de fair play surgiu na sociedade aristocrática europeia, quando era muito difundido pelo Barão Pierre de Coubertin, idealizador dos Jogos Olímpicos da Era Moderna.

O conceito de jogar limpo sempre existiu nas mais antigas das sociedades, o termo fair play surgiu como uma transferência do modelo de comportamento inglês do século XVIII e XIX, o comportamento de cavalheirismo. O fair play defendido por Coubertin representa a honra e a lealdade, o respeito pelos outros e por si próprio (Rufino et al., 2005).

O fair play deve ser realizado em todos os esportes e não somente no futebol, ultimamente pode-se observar no futebol várias ações que não foram realizados o fair play por uma das equipes, característica esta que deve ser mudada no Brasil e no Mundo, privando o jogo limpo em toda e qualquer ação do esporte.

Na imagem ao lado podemos ver o jogador de linha Leandro Damiano consolando o goleiro por falha em jogo da J.League após ter feito o gol, atitude está que repercutiu nas mídias sociais e na televisão, como uma ação de fair play por parte do jogador e deveria servir de exemplo para muitos jogadores do mundo.



Fair play no futebol. Disponível em: encurtador.com.br/koxBH. Acesso em: 02 jun. 2022.

O fair play é uma atitude muito importante nos jogos sendo respeitada em todo mundo pelos atletas e pelos espectadores, esta ação também deve ser aplicada ao esporte escolar respeitando as diferenças e os limites de cada jogador.



SAIBA MAIS

- Educação Física Escolar: Pontos de atenção para a realização de aulas. Disponível em: encurtador.com.br/hAMY8. Acesso em: 02 jun. 2022.
- História do futebol. Disponível em: encurtador.com.br/cmwxGX. Acesso em: 02 jun. 2022.
- Jogos Indígenas - Um pouco da história e das modalidades esportivas. Disponível em: encurtador.com.br/oADQZ. Acesso em: 02 jun. 2022.



ATIVIDADE INTEGRADORA

Para realização de **ATIVIDADE INTEGRADORA**, considere as sugestões:

- Entre componentes da área de Linguagens: pesquisa orientada sobre registros do futebol nos jogos dos povos indígenas e posteriormente confecção de cartazes para apresentar a importância deste esporte;
- Entre Educação Física e componentes de áreas distintas do conhecimento: pesquisa orientada de sobre a evolução do futebol feminino e posteriormente a construção de mapas mentais sobre este desenvolvimento.



SUGESTÃO DE ATIVIDADE

Como **SUGESTÃO DE ATIVIDADE**, observe as possibilidades:

- Realização de prática esportiva (futebol) para que os/as estudantes possam vivenciar o esporte de invasão;
- Práticas corporais orientadas pelo/a professor/a, realizadas de modo adaptado para inclusão. O/a professor/a deverá orientar os/as estudantes na realização do futebol de 5 (voltado para pessoas com deficiência visual) e permitir a vivência deste esporte para todos/as os/as estudantes da turma, mostrando as dificuldades encontradas e a superação que deve ser conquistada. O vídeo “Aprenda a ensinar: futebol de 5 - Transforma Rio 2016” explica a realização desta atividade. Disponível em: encurtador.com.br/dfwF9. Acesso em: 02 jun. 2022.



MOMENTO ENEM

Questão 01 – (ENEM/2020-daptada).

Leia o texto a seguir.

O suor para estar em competições nacionais e internacionais de alto nível é o mesmo para homens e mulheres, mas não raramente as remunerações são menores para elas. Se no tênis, um dos esportes mais equânimes em termos de gênero, todos os principais torneios oferecem prêmios idênticos nas disputas femininas e masculinas, no futebol a desigualdade atinge seu ápice. Neymar e Marta são dois expoentes dessa paixão nacional. Ela já foi eleita cinco vezes a melhor jogadora do mundo pela Fifa. Ele conquistou o terceiro lugar na última votação para melhor do mundo. Mas é na conta bancária que a diferença entre os dois se sobressai.



O esporte é uma manifestação cultural na qual se estabelecem relações sociais. Considerando o texto, o futebol é uma mobilidade que:

(A) Apresenta proximidades com o tênis, no que tange às relações de gênero entre homens e mulheres.

(B) Se caracteriza por uma identidade masculina no Brasil, conferindo maior remuneração aos jogadores.

(C) Traz remunerações, aos jogadores e jogadoras, proporcionais aos seus esforços no treinamento esportivo.

(D) Resulta em melhor eficiência para as mulheres e, conseqüentemente, em remuneração mais alta às jogadoras.

(E) Possui jogadores e jogadoras com a mesma visibilidade, apesar de haver expoentes feministas de destaque, como Marta.



REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. 2018.

BETTI, M. A janela de vidro: esporte, televisão e educação física. Campinas: Papyrus, 1998.

RUFINO, J. L., Batista, P. H. & Mataruna, L. O fair play nas escolas públicas do município do Rio de Janeiro e a mídia. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires. (2005).

SILVA, J. C. Educação e alienação em Marx: contribuições teórico-metodológicas para pensar a História da Educação. Revista Histedbr. Campinas 2005.



AVALIAÇÃO

Apreensão do nível de interesse, discussão e participação nas atividades propostas em sala de aula e/ou demais espaços de realização das práticas corporais sugeridas. Verifique que os estudantes estão fazendo pesquisas referentes ao futebol, algumas notícias relacionadas, o interesse dos estudantes em debater o assunto em sala e seus questionamentos.



PROCEDIMENTOS

ATENÇÃO

Segundo a BNCC (BRASIL, 2018), os esportes de marca envolvem o conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar os resultados registrados em segundos, metros ou quilos (patinação de velocidade, todas as provas do atletismo, remo, ciclismo, levantamento de peso etc.). Neste módulo, iremos explorar e conhecer mais sobre este esporte formado por modalidades como: corrida, lançamentos, saltos e a marcha. Vamos lembrar que o atletismo pode ser realizado em locais como estádios, mas também pode ser realizado em ambientes urbanos como é o caso da maratona.

HISTÓRIA DO ATLETISMO



Alison vence a etapa de Doha. Disponível em: <https://www.cob.org.br/pt/>. Acesso em: 02 jun. 2022.

O primeiro relato da realização de um campeonato de atletismo foi na Grécia antiga, nas olimpíadas de 766 a.C. todavia este esporte já era praticado pelas pessoas na Grécia até mesmo com corridas a pé, pois desta maneira eles iriam trabalhar a saúde o controle de respiração e a resistência. O “stadion” – corrida de aproximadamente 200m – reuniu cerca de 40 mil pessoas que assistiram à vitória do primeiro campeão olímpico chamado de Koroebus.

Sabe-se que o atletismo também era praticado no Egito e na China há mais de 5 mil anos com formatos diferentes das competições oficiais de hoje, sendo então considerado o esporte mais antigo do mundo. Nas competições oficiais de atletismo com formato moderno data do século XIX, na Inglaterra, contando com as seguintes provas oficiais:

- Corridas: rasas, com barreiras, com obstáculos.
- Marcha atlética.
- Revezamentos.

- Saltos.
- Arremesso e Lançamentos.
- Combinada.

Modalidade Olímpica

O atletismo caracteriza-se por ser uma modalidade olímpica cujo no Brasil a unidade que coordena é a Confederação Brasileira de Atletismo (CBTA), esporte pode ser mais difundido no país no século XX, quando Adhemar Ferreira da Silva em 1952, conquistou a primeira medalha de ouro em salto triplo, o que aconteceu nos Jogos de Helsinque, na Finlândia, representando um marco para a modalidade para o esporte.

Nas modalidades olímpicas encontramos as corridas de curta distância (tiro rápido), com percurso podendo variar de 100 metros a 3 mil metros, as corridas mais rasas seriam as de 100 metros enquanto as mais longas de 10 mil metros. Se levar em consideração os obstáculos nas corridas, consideramos as chamadas corridas de barreiras podendo variar de 110 metros a 400 metros, ficando os obstáculos a uma distância adequada. O tiro de largada define quando inicia uma corrida, e o atleta que sair antes do tiro de largada poderá ser desclassificado.



Seleção brasileira masculina do 4x100m, foi campeã mundial de revezamentos em Yokohama, no Japão. Disponível em: encurtador.com.br/bEPQU. Acesso em 03 de junho de 2022.

A marcha atlética é uma prova longa, podendo ser de 20 mil metros até de 50 mil metros, dependendo da categoria. Nesta marcha, a regra principal é obrigatório manter um dos pés sempre no chão, sendo que o joelho que dá a passada não pode sofrer flexão até a realização do movimento completo. Ocorrendo três penalizações o atleta é desclassificado.

As provas de revezamento, podem ser de 4x100 m e 4x400 m com a equipe formada de 4 atletas, podendo ser masculina, feminina e mista. Cada atleta deve correr $\frac{1}{4}$ da prova e passar o bastão para o outro atleta.

Já as provas de salto, como o próprio nome indica, o atleta deverá saltar uma distância caindo geralmente na areia quando o salto é horizontal, mas pode ser o salto na vertical sendo amparados por um colchão próprio para a realização do esporte. O salto vertical compreende o salto em altura e salto com vara, sendo que no salto em altura os atletas saltam de costas sobre uma barra, enquanto no salto com vara, os atletas utilizam

uma vara (2,80 a 3,40 m tanto para homens) para saltar sobre um sarrafa, não podendo o mesmo.

Diferentemente das provas na vertical, as provas de salto horizontal compreendem salto em distância (comprimento) e salto triplo, sendo que, o salto em distância, os atletas correm e saltam quando chegam à marca estabelecida. Os atletas caem no chão de areia, onde fica a marca para medir a distância obtida. No salto triplo, o atleta dá dois saltos antes do salto final na areia.



Mauro Vinicius Duda da Silva no Troféu Brasil de Atletismo de 2016 — Foto: Wagner Carmo CBAt.

Sobre os lançamentos e arremessos, podemos levar em consideração:

- Martelo: O/a atleta deverá lançar uma esfera de metal presa a um cabo de aço o mais distante possível;
- Peso: O/a atleta deverá lançar uma bola esférica de metal o mais longe possível;
- Disco: O/a atleta deverá lançar um disco de metal à maior distância possível;
- Dardo: O/a atleta lança um dardo tentando alcançar a maior distância possível.



Mariana Grazielly Marcelino é a primeira atleta brasileira a chegar à final pan-americana da modalidade. Disponível em: encurtador.com.br/jJLU0. Acesso em: 02 jun. 2022.

Podemos observar que os objetivos são semelhantes, mas mudam o tipo de material que irá ser arremessado.



CURIOSIDADES

No site da Confederação Brasileira de Atletismo, podemos encontrar algumas curiosidades como:



Revezamento 4x400m misto do Brasil. Disponível em: encurtador.com.br/dkr37. Acesso em: 02 jun. 2022.

- O campeão dos 100m rasos é chamado de "o homem mais rápido o mundo";
- O vencedor da maratona é o mais resistente;
- Os lançadores são os mais fortes;
- O campeão do decatlo é o mais completo;
- O martelo é uma bola metálica ligada por um cabo de aço a uma empunhadura que o atleta usa para lançar.

Atletismo. Disponível em: encurtador.com.br/bovVW. Acesso em: 02 jun. 2022.

Além de todas modalidades que vimos, existem também o decatlo, modalidade masculina que agrupa 10 provas, e o heptatlo, modalidade feminina que agrupa sete provas. Os atletas que participam das provas do atletismo precisam demonstrar habilidades como resistência física, velocidade, força e impulso.



SAIBA MAIS

- Atletismo na Escola - Maurren Maggi. Disponível em: encurtador.com.br/LUZ19. Acesso em: 02 jun. 2022.
- Atletismo na Escola - André Domingos. Disponível em: encurtador.com.br/oADQZ. Acesso em: 02 jun. 2022.



ATIVIDADE INTEGRADORA

Para realização de **ATIVIDADE INTEGRADORA**, considere as sugestões:

- Entre componentes da área de Linguagens: pesquisa orientada sobre registros do futebol nos jogos dos povos indígenas e posteriormente confecção de cartazes para apresentar a importância deste esporte;
- Entre Educação Física e componentes de áreas distintas do conhecimento: pesquisa orientada de sobre a evolução do futebol feminino e posteriormente a construção de mapas mentais sobre este desenvolvimento.



SUGESTÃO DE ATIVIDADE

Como **SUGESTÃO DE ATIVIDADE**, observe as possibilidades:

- Elaboração de mapas mentais sobre atletismo, colocando em ênfase as diferenças encontradas nas modalidades do atletismo;
- Práticas corporais orientadas pelo/a professor/a, realizadas para realização do vídeo "Dicas para trabalhar o mini atletismo na escola". Disponível em: encurtador.com.br/AJNOV. Acesso em: 02 jun. 2022.



MOMENTO ENEM

Questão 01 – (ENEM/2014-daptada).

Leia o texto a seguir.

Os discursos referentes à prática de exercícios físicos estão imbricados de valores sociais, culturais e educativos influenciados, principalmente, pelos discursos midiáticos. O processo natural de envelhecimento passa a ser visto como um descuido por aqueles que assim o aparentam, especialmente nos cuidados com o corpo.



Ao analisarmos a imagem, podemos considerar que ela apresenta:

- Os valores do corpo visto enquanto conjunto de partes funcionando como uma máquina, fruto dos valores mecanicistas.
- O exercício físico como possibilidade de atender às pessoas de qualquer idade e classe para o aprimoramento estético.
- A prática de exercícios como promoção de saúde e respeito ao desenvolvimento humano.
- Um corpo em toda a sua essência, físico, psíquico, biológico e cultural e o exercício auxiliando o entendimento de todas essas dimensões.
- A ideia do corpo ideal jovem, musculoso e atlético e o exercício como a fórmula para se alcançar a juventude eterna e, por sua vez, o sucesso.**



REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. 2018.

COMITÊ OLÍMPICO BRASILEIRO. Atletismo. Disponível em: encurtador.com.br/efux3. Acesso em: 02 jun. 2022.



PROCEDIMENTOS

ATENÇÃO

Segundo a BNCC (BRASIL, 2018), os esportes de rede/parede envolvem o conjunto de modalidades que se caracterizam por arremessar, lançar ou rebater a bola em direção a setores da quadra adversária nos quais o rival seja incapaz de devolvê-la da mesma forma ou que leve o adversário a cometer um erro dentro do período de tempo em que o objeto do jogo está em movimento. Alguns exemplos de esportes de rede são voleibol, vôlei de praia, tênis de campo, tênis de mesa, badminton e peteca. Já os esportes de parede incluem pelota basca, raquetebol, squash etc. Neste módulo, iremos explorar e conhecer o esporte de parede denominado squash.

SQUASH

Squash. Disponível em: encurtador.com.br/r3456. Acesso em: 02 jun. 2022.

O squash se caracteriza por ser um esporte de parede, pois os competidores alternam-se atacando a bola e rebatendo-a contra uma parede de rebote. O ponto irá ocorrer quando um dos jogadores não conseguir responder aos ataques adversários.

Squash pode ser jogado individualmente ou em duplas sendo um esporte disputado em quadra fechada e que se utiliza das paredes laterais e frontal para que ocorra o jogo. A quadra que tem o formato de um quadrado, possui marcações que delimitam as ações dos jogadores e, obrigatoriamente, a bola tem que ser rebatida contra a parede frontal antes da jogada.

História

Em relação a origem do squash causa muita controvérsia e muitas histórias. Existem pessoas

que afirmam que surgiu nas prisões da Inglaterra, no século XIX. Os presos, só com um cubículo para se exercitar, improvisaram nas próprias celas uma bolinha e jogavam com as mãos, sem raquetes. Outros relatos dão conta que é um esporte derivado do tênis.

Por volta de 1920 surgiu no Brasil, com os ingleses, que introduziram o novo esporte nos locais onde procuravam ouro. Há documentos que comprovam que em São João D'el Rey, nas minas de ouro da firma de mesmo nome, em Minas Gerais, existiu uma das primeiras quadras.



Squash. Foto: wavebreakmedia/Shutterstock.com.

Por ser jogado em quadra fechada, permite sua prática durante todos os meses do ano. Muitas empresas do setor civil estão procurando construir quadras de squash nos prédios residenciais e comerciais, em construção, incluindo-as nas áreas de lazer.

O squash tem crescido muito no Brasil e é cada dia maior o número de adeptos. Em 2002 o Brasil ganhou sua primeira quadra toda de vidro (com visão nas quatro paredes da quadra) e, com isso, possibilitou um aumento de público e de transmissões para a TV. A quadra de vidro pode ser montada em qualquer lugar, (estacionamentos de shoppings, praças, ruas, áreas verdes) desde que respeitadas as medidas oficiais.

Disponível em: encurtador.com.br/dEOQR. Acesso em: 02 jun. 2022. Adaptado.

A pontuação

O squash é uma modalidade que não requer tempo determinado de partida como em outros esportes, como por exemplo, o basquete e o futebol. É o sistema de pontuação que determina sua finalização, mas podemos ter uma média de tempo de jogo que depende de fatores como, quantidade de games, equilíbrio técnico e principalmente do nível técnico do participante. A contagem dos pontos é disputada através de uma melhor de três ou cinco games, em que cada game é jogado até 11 pontos. O jogador que atingir 11 pontos primeiro vence o game, a não ser que a contagem fique em 10 iguais, neste caso vence o game quem fizer 2 pontos de diferença. Os dois jogadores podem pontuar (pontos corridos). O sacador, se vencer uma jogada, marca um ponto e mantém o serviço, e o recebedor se vencer uma jogada, marca um ponto e se torna o sacador.

COSTA; SILVA, 2013; REGRAS WSF-CBS-FSPB, 2010.



Squash. Disponível em: encurtador.com.br/pvASY. Acesso em: 02 jun. 2022.

Benefícios

De acordo com a revista americana Forbes, o Squash é o melhor esporte para o bem-estar e saúde. Para isso, apresentou método construído com base em consultas a especialistas, treinadores pessoais, competidores e educadores físicos. Os quatro componentes básicos da preparação física (resistência cardiorrespiratória, força muscular, resistência muscular e flexibilidade) foram medidos com base em uma escala de 1 a 5 (5 “excelente”, 4 “muito bom”, 3 “bom”, 2 “nada mal” e 1 “nada especial”).

O risco de lesão foi medido em uma escala de 1 a 3 (1 “baixa”, 2 “mais ou menos” e 3 “alta”). Queima de calorias se baseou na energia gasta por um indivíduo de 86 quilos após 30 minutos, com medição em uma escala de 1 a 5 (5 “+ de 450 calorias”, 4 “entre 400-450 calorias”, 3 “entre 350-400 calorias”, 2 “entre 300-350 calorias” e 1 “entre 250-300 calorias”). Esse padrão foi retirado da Faculdade Americana de Medicina Esportiva.

Os valores foram pontuados para se chegar a uma classificação individual para cada esporte. A publicação ainda ressaltou que os benefícios físicos, riscos de lesão e queima calórica podem variar dependendo da técnica, vigor, cuidado e entusiasmo individual por quem pratica.

O Squash foi classificado como o mais completo. Isto é, obteve os melhores resultados para quem procura um esporte saudável. Por isso, pode ser considerado o melhor esporte para o bem-estar e saúde.

O *British Journal of Sports Medicine* publicou um estudo que examinou mais de 80 mil adultos na Inglaterra e Escócia entre 1994 e 2008 que participaram de uma pesquisa nacional sobre saúde. Dentre os resultados, a publicação sugere que o risco de morte por qualquer causa era 47% menor entre aqueles que jogavam esportes de raquete, e que a prática regular de Squash poderia ajudar a se manter longe da morte pelo maior período comparativamente aos demais esportes. Em última análise, os pesquisadores sugeriram que o Squash é o melhor esporte para garantir uma vida longa. Ou seja, o melhor esporte para o bem-estar e saúde.

Disponível em: encurtador.com.br/uLOW7. Acesso em: 02 jun. 2022. Adaptado.

Tratando-se de modalidades com interação entre adversários, podemos concluir que não é suficiente realizar de forma adequada os gestos técnicos demandados pelo o jogo esportivo, mas também é imprescindível escolher/decidir (individualmente - squash 1x1 ou individualmente e coletivamente - squash 2x2) o que fazer diante da situação criada pela dinâmica do jogo. O squash compõe a classe dos esportes alternado direto, pois a bola deve ser rebatida apenas a partir de um golpe, segundo González (2017).



SAIBA MAIS

O que é squash e porque jogar em 2022? Disponível em: encurtador.com.br/jkDG0. Acesso em: 02 jun. 2022.

Como jogar squash? Tudo que precisa saber antes de jogar! Disponível em: encurtador.com.br/fsAB7. Acesso em: 02 jun. 2022.



ATIVIDADE INTEGRADORA

Para realização de **ATIVIDADE INTEGRADORA**, considere as sugestões:

- Entre componentes da área de Linguagens: resumo do conteúdo apresentado e interligação com outros esportes de rede/parede como por exemplo o vôlei e o tênis.
- Entre Educação Física e componentes de áreas distintas do conhecimento: seminário sobre os benefícios dos esportes no cotidiano, relacionar a fisiologia do organismo humano, conteúdo apresentado em biologia pode servir de ferramenta para a construção do seminário.



SUGESTÃO DE ATIVIDADE

Como **SUGESTÃO DE ATIVIDADE**, observe as possibilidades:

- Realização de prática esportiva tradicional (squash) para que os/as estudantes possam vivenciar o esporte de parede;
Adaptar o esporte com recursos que podem ser encontrados na unidade escolar. Assista ao vídeo “3º ano - Educação Física - Vol. 2 - Esportes de Rede e Parede”. Disponível em: encurtador.com.br/xFGMV. Acesso em: 02 jun. 2022.



MOMENTO ENEM

Questão 01 – (ENEM/2014-daptada).

Leia o texto a seguir.

Os esportes podem ser classificados levando-se em consideração diversos critérios, como a quantidade de competidores, a relação com os companheiros de equipe, a interação com o adversário, o ambiente, o desempenho comparado e os objetivos táticos da ação. Os chamados esportes de rede/parede envolvem o conjunto de “modalidades que se caracterizam por arremessar, lançar ou rebater a bola em direção a setores da quadra adversária nos quais o rival seja incapaz de devolvê-la da mesma forma ou que leve o adversário a cometer um erro dentro do período de tempo em que o objeto do jogo está em movimento. São exemplos de esportes de rede/parede

- (A) Handebol, basquetebol, futebol e voleibol.
- (B) Rúgbi, futsal, natação e futebol americano.
- (C) **Tênis de mesa, vôlei de praia, badminton e squash.**
- (D) Basquetebol, handebol, futebol e futsal.
- (E) Ginástica olímpica, beisebol, judô e tae kwon do.



REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018.

COSTA, Marina Luísa de Lima Costa; SILVA, Mauro Amâncio da. **O ensino da técnica de squash: uma abordagem metodológica**. Do corpo: ciências e artes, Caxias do Sul, v. 1, n. 3, 2013. Disponível em: encurtador.com.br/cnS15. Acesso em: 02 jun. 2022.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime. **Planejamento curricular na educação física escolar: diálogos com a praxiologia motriz**. In: RIBAS, J. F. M (Org.). Praxiologia motriz na América Latina: aportes para a didática na educação física. Ijuí: Editora Unijuí, 2017.

REDFERN, Karen; NETO, Nelson; RODRIGUES, Gilvandro. **Regras mundiais do squash individual com edição em português**. Tradução original por Nelson Neto e Karen Redfern, Adaptação para Regras 2010, Revisão e Formatação por Gilvandro Rodrigues, WFS (World Squash Federation), CBS (Confederação Brasileira de Squash), FSPB (Federação Squash Paraíba) 2018.



PROCEDIMENTOS

ATENÇÃO

Segundo a BNCC (BRASIL, 2018), os esportes de rede/parede envolvem o conjunto de modalidades que se caracterizam por arremessar, lançar ou rebater a bola em direção a setores da quadra adversária nos quais o rival seja incapaz de devolvê-la da mesma forma ou que leve o adversário a cometer um erro dentro do período de tempo em que o objeto do jogo está em movimento. Alguns exemplos de esportes de rede são voleibol, vôlei de praia, tênis de campo, tênis de mesa, badminton e peteca. Já os esportes de parede incluem pelota basca, raquetebol, squash etc. Neste módulo, iremos explorar e conhecer o esporte de parede denominado badminton.



Material de badminton. Disponível em: www.canva.com. Acesso em: 08 jun. de 2022

O BADMINTON

No módulo anterior estudamos o squash, esporte considerado de parede, neste módulo iremos estudar o badminton, que é considerado um esporte de rede, desta maneira a diferença entre essas duas categorias é, principalmente, a organização do jogo.

Nos esportes com rede como o badminton existe uma divisória, essa organização se dá em relação à rede que divide a quadra em duas partes. Nessa categoria, o objetivo é que o “birdie” (voltante) passe por cima da rede. Já nos esportes com parede de rebote como o squash, há uma parede contra a qual a bola deve obrigatoriamente ser rebatida para a continuidade do jogo.

O volante ou também chamado de “birdie” é uma espécie de peteca que pode ser feita de peça sintética, como o nylon, com peso variando entre 4g a 6 g, ou de penas de ganso. Sendo que em alguns países o volante pode ser denominado pluma ou “shuttlecock”.



Raquetes e "birdies" do badminton. Disponível em: encurtador.com.br/cnySY. Acesso em: 08 jun. de 2022.

A raquete é feita de material como alumínio ou aço e é feita para alcançar uma alta performance e bons resultados, já existem até mesmo raquetes feitas de carbono, sendo muito mais leves.

A partida

Uma partida de badminton é feita por 3 games, cada um com 21 pontos, o ponto é marcado quando o "birdie" cai no campo adversário dentro das limitações e passando por cima da rede. Se a peteca sair das limitações do campo, mesmo passando por cima da rede, o ponto irá para o adversário. A raquete e nem o atleta podem encostar na rede, o "birdie" não pode encostar no atleta, no teto ou nos arredores da quadra, o jogador não pode tocar a peteca mais de uma vez por jogada e a "birdie" não pode passar por baixo da rede.

A história do badminton

No site da Confederação Brasileira de Badminton podemos conferir um pouco da história deste esporte.

O esporte surge na Índia, com o nome de Poona. Oficiais ingleses a serviço neste país gostaram do jogo e levaram-no para a Europa.

O "poona" passou a se chamar Badminton quando, na década de 1870, uma nova versão do esporte foi jogada na propriedade de Badminton, pertencente ao Duque de Beaufort's, em Gloucestershire, Inglaterra.

Em 1934 foi fundada a Federação Internacional de Badminton (IBF), com nove membros: Canadá, Dinamarca, Escócia, França, Holanda, Inglaterra, Nova Zelândia e País de Gales. Sua sede se situa, logicamente, em Gloucestershire.

Nos anos seguintes mais países se tornaram membros, especialmente após a estreia do esporte nas olimpíadas de Barcelona, em 1992. Hoje em dia, existem 130 países membros da IBF, e o número tende a crescer.

Existem, na atualidade, seis torneios principais promovidos pela IBF: *Thomas Cup* (campeonato mundial masculino de equipes), *Uber Cup* (campeonato mundial feminino de equipes), *Sudirman Cup* (equipes mistas), *World Championship*, *World Juniors* e *World Grand Prix Finals*.

Em 1995 o Badminton foi incluído nos XII Jogos Pan-Americanos de Mar del Plata, Argentina, e foi jogado novamente, em 1999, nos XIII Jogos Pan-Americanos em Winnipeg, Canadá. Depois disso, a modalidade se firmou no evento sendo esporte que conta medalhas até hoje. Inclusive, em 2007 nos Jogos Pan-Americanos do Rio de Janeiro o Brasil conquistou sua primeira medalha na competição. O feito histórico para o Badminton brasileiro foi conseguido pelos atletas Guilherme Kumasaka e Guilherme Pardo que conquistaram medalha de bronze na categoria de dupla masculina.

Disponível em: encurtador.com.br/bfOP0. Acesso em: 08 jun. de 2022. Adaptado.



CURIOSIDADES

- O "birdie" pode atingir velocidades de 300 km/h;
- Pode ser considerado o esporte que usa raquete mais rápido do mundo;
- Badminton House era propriedade do Duque de Beaufort's.



Badminton House. Disponível em: encurtador.com.br/bAO19. Acesso em: 08 jun. de 2022.

Inclusão

O parabadminton é a versão adaptada do badminton, pode ser praticado por pessoas com deficiência nos membros inferiores, superiores, além de pessoas com nanismo ou cegueira, todavia é mais praticado entre pessoas que utilizam cadeiras de rodas.

Estruturado para pessoas com deficiências físicas e terá a sua estreia nos Jogos Paralímpicos de Tóquio 2020. Atletas em cadeira de rodas e andantes utilizam uma raquete para golpear uma peteca na quadra dos adversários competindo em provas individuais, duplas (masculinas e femininas) e mistas em seis classes funcionais diferentes.

Em 1995, foi criada a IBAD (Associação Internacional de Badminton para Deficientes) para gerir a modalidade. Em 2009, teve o seu nome alterado para PBWF (Federação Mundial de Badminton) e dois anos depois teve a sua junção integral com a Federação Mundial de Badminton (BWF - Badminton World Federation, em inglês).

O primeiro Campeonato Mundial foi realizado em 1998, na Holanda. De lá para cá, foram realizadas 11 edições - a partir de 2001 ficou decidido que os eventos seriam realizados nos anos ímpares.

Classes no BADMINTON

WH1 E WH2

SL3 E SL4

SU 5

SS6

Classes funcionais de cadeiras de rodas

Classes funcionais de pessoas com deficiência nos membros inferiores que andam

Classes funcional de pessoas com deficiência nos membros superiores

Classes funcionais de baixa estatura

Classes funcionais do parabadminton.

No Brasil, o Badminton foi introduzido em 2006, pelo professor Létisson Samarone Pereira, no Distrito Federal. Também aconteceram no DF as primeiras competições oficiais da modalidade - estaduais (2008) e nacionais (2009). Desde 2011, o Brasil participa de todos os campeonatos internacionais da modalidade.

Disponível em: encurtador.com.br/mAIT5. Acesso em: 08 jun. de 2022. Adaptada.

Cinco atletas goianos participaram do *Brazil International Parabadminton* em abril de 2022, todos pontuando para o ranking mundial, o que mostra a superação e a força de vontade dos integrantes desta equipe.



Foto: Secretaria Municipal de Esportes de Goiânia
Atletas goianos de parabadminton. Disponível em: encurtador.com.br/hyES1. Acesso em: 08 jun. de 2022.



Atletas em jogo de badminton. Disponível em: encurtador.com.br/eAT34. Acesso em: 08 jun. de 2022.



SAIBA MAIS

Badminton. Disponível em: encurtador.com.br/ksyL6. Acesso em: 08 jun. de 2022.

Aprenda as regras simples do Badminton. Disponível em: encurtador.com.br/pFLQY. Acesso em: 08 jun. de 2022.

Regras do Badminton. Disponível em: encurtador.com.br/JMTWX. Acesso em: 08 jun. de 2022.



ATIVIDADE INTEGRADORA

Para realização de **ATIVIDADE INTEGRADORA**, considere as sugestões:

- Entre componentes da área de Linguagens: seminários com os estudantes da sala, com tema relacionado a inclusão nos esportes e os benefícios que podem trazer para sociedade;
- Entre Educação Física e componentes de áreas distintas do conhecimento: elaboração de cartazes incentivando a prática e a inclusão nos esportes.



SUGESTÃO DE ATIVIDADE

Como **SUGESTÃO DE ATIVIDADE**, observe as possibilidades:

- Realização de prática esportiva (badminton) adaptada para que os/as estudantes possam vivenciar o esporte de invasão. Assista ao vídeo "Badminton na Escola". Disponível em: encurtador.com.br/nxEgn. Acesso em: 08 jun. de 2022.



MOMENTO ENEM

Questão 01 – (PREFEITURA MUNICIPAL DE ALTOS – PI/2020-Adaptada).

Leia o texto a seguir.

Os esportes com raquetes são desenvolvidos nas aulas de Educação Física como conteúdo dessa disciplina. Independente das modalidades, eles são esportes bem aceitos pelos alunos. Porém, cada um deles possui características diferentes, como as regras, o tamanho das raquetes, das bolas, entre outros.

Assinale a alternativa que exemplifica somente os esportes com raquetes.

- Tênis de mesa, Squash, Badminton.
- Padel, Peteca, Tênis de mesa.
- (C) Beach Tennis, Squash, Curling.**
- Badminton, Hóquei, Tênis de mesa.
- Tênis de mesa, Peteca e Tênis.



REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. 2018.

COMITÊ PARAOLÍMPICO BRASILEIRO. Badminton.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BADMINTON. História do badminton. Disponível em: encurtador.com.br/luwAl. Acesso em: 08 jun. 2022.



PROCEDIMENTOS

ATENÇÃO

Segundo a BNCC (BRASIL, 2018), os esportes de marca envolvem o conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar os resultados registrados em segundos, metros ou quilos (patinação de velocidade, todas as provas do atletismo, remo, ciclismo, levantamento de peso, natação entre outros). Neste módulo, iremos explorar e conhecer este esporte milenar, denominada natação.

NATAÇÃO E HISTÓRIA



Natação. Disponível em: encurtador.com.br/clslQ. Acesso em: 08 jun. de 2022.

O ser humano não tem como hábito natural o nado, mas devido ao fator de sobrevivência necessitou ao longo da sua evolução aprender a nadar. Por observar outros animais a nadar, a espécie humana foi desenvolvendo movimentos no meio líquido que permitiam a ação de autopropulsão e auto sustentação. O longo então dos anos e da necessidade de sobreviver e fugir de predadores acredita-se que a natação foi desenvolvendo juntamente com a história da humanidade.

As sociedades vivam próximas a rios, lagos, mares e oceanos, fazendo com que a pesca coletiva fosse um fator de subsistência para as famílias. Mergulhar e aprender a nadar então era fundamental para o homem primitivo, pois aqueles que não sabiam poderiam morrer. A busca pelos alimentos e a fuga dos predadores permitiu que o homem primitivo fosse desenvolvendo movimentos aquáticos para sua sobrevivência.

Desenhos e pinturas nas cavernas demonstram o hábito de nadar do homem

primitivo, pinturas egípcias e assírias comprovam que o ser humano precisava nadar. A arqueologia a partir dos seus registros comprova na Índia o registro de construções (piscinas) a mais de 5 mil anos. Na Grécia o banho e a natação eram hábitos comuns para as pessoas e as piscinas eram parte integrante de locais públicos. A natação permitia aos gregos condicionamento físico e constituía um componente da educação da classe rica. O filósofo grego Platão afirmava: "Todo homem culto deve saber ler, escrever e nadar".

A natação então pode representar uma estratégia para atingir objetivos, como uma atividade saudável e eficaz, ajudando na manutenção de sua saúde, ou ainda como obstáculo a ser transposto, em casos de adultos que desejam aprender a nadar (MASSAUD e CORRÊA, 2001).

Aprender a nadar



Natação infantil. Disponível em: www.canva.com. Acesso em: 08 jun. de 2022.

Em relação as habilidades aquáticas básicas, podemos afirmar que são:

- Respiração
- Flutuação
- Propulsão
- Mergulho

O controle da respiração que diferente do ambiente terrestre onde inspiramos e expiramos o ar pelo nariz, no meio aquático a inspiração deve ser feita pela boca e a expiração pode ser pelo nariz, pela boca ou por ambos ao mesmo tempo (GALDI et al., 2004).

Para a aprendizagem da natação é necessário primeiramente a adaptação ao meio líquido, uma das fases mais importantes no aprendizado. Nesta fase busca-se permitir através de estímulos variados que o aluno descubra as possibilidades de movimento do corpo na água, explore e conheça seus limites e encontre prazer na prática da natação. Para facilitar o aprendizado, o professor deve proporcionar ao aluno um ambiente favorável e seguro (GOMES, 1995).

A evolução da natação

Podemos afirmar que a natação moderna consta com um dos primeiros registros data de 1696, quando o francês M. Thevenal descreveu uma maneira singular de nadar, semelhante ao nado de peito praticado atualmente, que consistia em movimentos de pernas e braços parecidos com os de uma rã. O nado de costas teve sua primeira forma criada em 1794, pelo italiano Bernardi, quando ele sugeriu um movimento com os dois braços sendo jogados para trás simultaneamente sendo aperfeiçoado a partir de 1912, desta maneira, tornando-se bem parecido com o nado de costas praticado atualmente.

Mas somente em 1873, o inglês John Trudgen desenvolveu uma nova técnica, que consistia em rotações laterais do corpo, tendo a movimentação dos dois braços sobre a água como principal fonte de deslocamento. Essa técnica foi batizada de *Trudgen* ou “*over-arm-stroke*”, sendo aperfeiçoada pelo australiano Richard Cavill e, posteriormente, transformou-se no nado crawl (livre) que conhecemos hoje.

Finalmente, na década de 1930, nadadores norte-americanos, já durante competições, atentaram para o fato de que as regras do nado de peito não impediam que o movimento dos braços fosse realizado sobre a superfície da água, o que permitia um deslocamento mais rápido. Essa manobra conviveu com a técnica do nado peito por quase 20 anos até que, em 1948, um nadador húngaro a transformou no nado borboleta, reconhecido oficialmente pela Federação Internacional em 1953 como um estilo da natação.



Nadador brasileiro. Disponível em: encurtador.com.br/otBLO. Acesso em: 08 jun. de 2022.

Os primeiros torneios remontam ao século 19, tendo ocorrido na Austrália, em 1858, no Campeonato Mundial de 440 jardas. Em 1869, a Inglaterra realizou o 1º Campeonato Nacional e, finalmente, em 1877, os Estados Unidos adotaram a forma de competições organizadas, inicialmente, pelo New York Athletic Club. Aos poucos, a modalidade ganhou força e, em 1908, durante as Olimpíadas de Londres, foi fundada a Federação Internacional de Natação (Fina), que comanda não só as provas da modalidade, mas as de nado sincronizado, polo aquático e saltos ornamentais.

Em nosso país o esporte surgiu oficialmente em 31 de julho de 1897, com a fundação da União de Regatas Fluminense. Após um ano, o Clube de Natação e Regatas organizou o primeiro Campeonato Brasileiro, que consistia em uma distância de 1.500 metros, entre a Fortaleza de Villegaignon e a praia de Santa Luzia, no Rio de Janeiro.

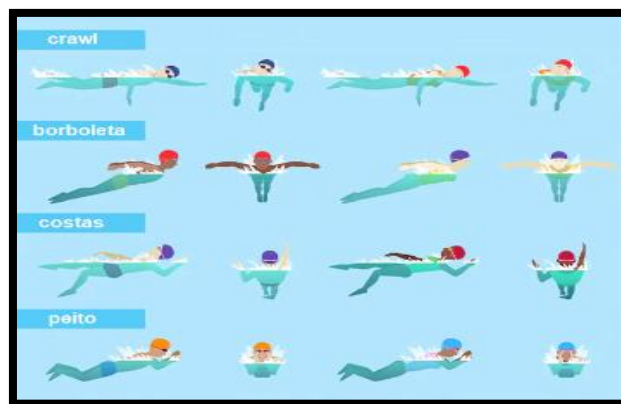
Disponível em: encurtador.com.br/aoEH3. Acesso em: 08 jun. de 2022. Adaptado.



Estilos da natação

Segundo a Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos (CBDA) encontramos os seguintes estilos da natação:

1. **Livre:** Os atletas nadam o estilo crawl, podendo a prova ser de 50 m, 100 m, 200m, 400m, 800m e 1500m, ou revezamento (4x100m ou 4x200m), além de poder disputar a maratona aquática. Não é permitido nadar por baixo d'água, ou seja, com uma parte do corpo sempre fora da água.
2. **Costas:** Único estilo que os atletas largam dentro d'água, segurando o cabo da baliza. O corpo só pode estar totalmente submerso nos 15 m após a vidrada e a largada. Existem provas de 100 m e de 200 m.
3. **Peito:** Estilo mais lento, precisa ser realizado com movimento simultâneo das pernas e dos braços na horizontal. No momento da virada ou do toque na borda, o atleta precisa bater com as duas mãos na parede. Há provas de 100m e de 200m.
4. **Borboleta:** O atleta deverá alinhar ambos os ombros alinhados à superfície d'água, o atleta faz movimentos simultâneos dos braços. As pernas alinhadas também vão para cima e para baixo simultaneamente. Também é necessário bater as duas mãos ao mesmo tempo na parede. Existem provas de 100m e de 200m.
5. **Medley:** Irá reunir os quatro estilos em uma competição. Poderá ser de 200m (50m de cada estilo) ou de 400m (100m de cada estilo), além do revezamento 4x100m.



Estilos de natação. Disponível em: <https://br.freepik.com/>. Acesso em: 08 jun. de 2022.

Os atletas podem ainda competir em revezamento (4x10m livre, 4x200m livre ou 4x100m medley). A prova dos 800m é exclusivamente feminina, apenas os homens competem 1500m. Os povos indígenas e a natação

Os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas possuem entre suas modalidades a natação, com as provas sendo realizadas individualmente, separadas entre homens e mulheres. As distâncias percorridas são entre 500m a 800 m, na primeira edição (1996) as provas eram realizadas em piscinas, todavia a organização do evento junto aos povos indígenas teve uma ideia magnífica, levar o esporte para lagos e rios em modalidade aberta.

Além de ter as habilidades necessárias para nadar os atletas indígenas também precisam enfrentar os fatores naturais como a correnteza dos rios, os animais da região, a variação de temperatura, o vento e até mesmo o sol, realmente é uma prova de força, rapidez e resistência.

O contato com a água para os indígenas é primordial, em determinadas situações o bebê na

sua primeira hora de vida é mergulhado no rio ou no lado pela sua mãe, contato este com a água que irá ter pelo restante da sua vida.

A pesca e a caça representam ações de sobrevivência para algumas etnias e desta maneira saber nadar e mergulhar é essencial, e os ensinamentos passados de geração para geração.



Natação dos povos indígenas. Disponível em: encurtador.com.br/jtxUY. Acesso em: 08 jun. de 2022.

No site da Secretaria de Educação do Paraná encontramos que os rituais realizados pelos Xavantes de Mato Grosso. Dentro de um rio existe a preparação dos adolescentes com a finalidade de furar a orelha, em que um grupo permanece mergulhado até a altura do peito e, nesse período, batem simultaneamente os braços, realizando uma coreografia aquática. Eles acreditam que assim haverá o amolecimento do lóbulo auricular, facilitando a furação.

Disponível em: encurtador.com.br/BDMWY. Acesso em: 08 jun. de 2022. Adaptada.



Chamamento dos X Jogos dos Povos Indígenas. Disponível em: encurtador.com.br/jpELQ. Acesso em: 08 jun. de 2022.



SAIBA MAIS

Natação: Jogos Mundiais dos Povos Indígenas 2015. Disponível em: encurtador.com.br/guzOV. Acesso em: 08 jun. de 2022.

Crawl: Método básico de natação. Disponível em: encurtador.com.br/ouzBE. Acesso em: 08 jun. de 2022.



ATIVIDADE INTEGRADORA

Para realização de **ATIVIDADE INTEGRADORA**, considere as sugestões:

a) Entre componentes da área de Linguagens: roda de debate da importância da natação para a saúde, relacionar os pontos positivos deste esporte na vida dos estudantes;

b) Entre Educação Física e componentes de áreas distintas do conhecimento: pesquisa orientada de sobre o metabolismo e relação com a disciplina de biologia (fisiologia humana). Pontuar no caderno os benefícios que a natação traz para o organismo.



SUGESTÃO DE ATIVIDADE

Como **SUGESTÃO DE ATIVIDADE**, observe as possibilidades:

a) Exposição de vídeos sobre natação, observando os vídeos citados em SAIBA MAIS;

Práticas corporais orientadas pelo/a professor/a, realizadas de modo adaptado para experimentação em locais sem piscina. Assistir o vídeo “Treinos de natação sem ou com pequena piscina”. Disponível em: encurtador.com.br/efJKX. Acesso em: 08 jun. 2022.



MOMENTO ENEM

Questão 01 – (ENEM/2011-daptada).

Leia o texto a seguir.

O esporte de alto rendimento envolve atividades físicas de caráter competitivo, no qual os atletas competem consigo mesmos ou com outros, sujeitando-se a regras preestabelecidas aprovadas pelos organismos internacionais ou nacionais de cada modalidade. As grandes competições são reservadas aos grandes talentos e possibilitam a promoção de espetáculos que

(A) geram modelos de atletas, que passam a ser exemplos seguidos por jovens e crianças.

(B) permitem aos espectadores assistirem às partidas, fazendo parte de equipes.

(C) minimizam as possibilidades de participação e procura pelas práticas esportivas.

(D) incentivam o abandono das práticas esportivas, além do sedentarismo nos indivíduos.

(E) possibilitam aos espectadores desenvolvimento tático e participação nas equipes.



REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018.

GALDI, Enori H. G. et. al. **Aprender a nadar com a extensão universitária**. Campinas, SP: IPES, 2004.

GOMES, Wagner D. F. **Natação, uma alternativa metodológica**. Rio de Janeiro: Sprint, 1995.

MASSAUD, Marcelo G.; CORRÊA, Celia R. F. **Natação para Adultos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2001.

SILVA, J. C. Educação e alienação em Marx: contribuições teórico-metodológicas para pensar a História da Educação. **Revista Histedbr**. Campinas 2005.

Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos. **Natação**. Disponível em: encurtador.com.br/mvFH9. Acesso em: 08 jun. 2022.



PROCEDIMENTOS

ATENÇÃO

Os povos indígenas apresentam uma diversidade cultural riquíssima. Isso perpassa pelo conjunto de suas práticas culturais e compreendem o universo de suas brincadeiras e jogos. Buscaremos trabalhar com jogos indígenas, analisando pontos de vista presentes nos discursos para a promoção de práticas corporais pela empatia e o respeito.

JOGOS MUNDIAIS DOS POVOS INDÍGENAS: O esporte e os espaços de memória - como a competição impactou as comunidades brasileiras e mundiais ao longo de sua história

Em junho de 2021, Carlos Terena, importante liderança indígena e um dos idealizadores dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, veio a óbito aos 66 anos em decorrência da Covid-19. O seu legado permanece vivo e foi lembrado por familiares e por outras lideranças dessas comunidades como uma figura que foi capaz de dar visibilidade aos povos indígenas e suas causas. Sua morte revive discussões fundamentais sobre a importância da memória e da tradição para essas populações, tendo em vista que os/as integrantes mais velhos foram as principais vítimas da Covid-19. Além disso, evidencia a importância para a perpetuação e reinvenção de costumes e práticas do esporte e de eventos como os Jogos Mundiais, que não podem ser esquecidos.



Carlos Terena em 2015 [Imagem: Reprodução / Wikimedia Commons.

O nascimento dos Jogos

Os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas são um evento esportivo e cultural que busca valorizar os jogos tradicionais indígenas, de modo a preservar seus patrimônios culturais. Para além dessa conservação, o evento visa promover a integração entre as etnias indígenas e, também, sensibilizar a população no geral, inclusive de não-indígenas, sobre a diversidade das culturas e a importância

dessas para a formação das nações participantes. Os Jogos são resultados das edições nacionais e nasceram ainda em 2013, durante os Jogos Nacionais de Cuiabá, a partir de um acordo feito entre o Comitê Intertribal Memória e Ciência Indígena (ITC), líderes estrangeiros de 17 países, 48 etnias nacionais e o governo federal, por meio do antigo Ministério do Esporte. Dois anos depois, em 2015, os Jogos efetivamente aconteceram. Porém, no cenário nacional, os Jogos são mais antigos. Com o intuito de reunir diversas etnias e suas práticas, aconteceram pela primeira vez, em 1996, pela articulação de lideranças como Marcos e Carlos Terena, Jeremias Xavante, Tabata Kuikuro e Iuraru Karajá com o governo federal. Desde a primeira edição, o evento tem acontecido anualmente e apenas mais recentemente, nos anos de 2019 e 2020, os Jogos foram adiados em decorrência da pandemia de Covid-19. Diferentemente de outros eventos esportivos mundiais, como as Olimpíadas ou a Copa do Mundo, os Jogos dos Povos Indígenas têm um processo de seleção gregária. Isto é, não existe nenhuma competição classificatória e seletiva que determine os países e as etnias participantes.

A edição de 2015

Os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas de 2015 (JMPI) aconteceram entre os dias 22 e 31 de outubro na cidade de Palmas, no Tocantins. As atividades ocorreram em diferentes espaços, sendo eles: a Arena de Jogos, a Oca da Sabedoria, a Oca Digital, a Feira de Agricultura Familiar Indígena e a Feira de Artesanato. No evento, participaram mais de 2 mil atletas, representantes de 30 nacionalidades e 24 etnias. Nesta que foi a primeira edição dos Jogos, foram incluídas competições de esportes indígenas — reunidos em jogos tradicionais demonstrativos e jogos nativos de integração —, além de um esporte ocidental competitivo: o futebol. Os jogos demonstrativos são aqueles que tem como objetivo apenas a exibição, sendo dois deles o tihimore — jogo de arremesso de bolas de martelo praticado pelas mulheres do povo Paresi, do Mato Grosso — e o idjassú — tipo de luta corporal praticada pelo povo Karajá, da Ilha do Bananal. Já na categoria integração, destacaram-se a corrida de tora, arco e flecha, cabo de força e canoagem.

O aspecto cultural foi extremamente forte durante os Jogos. Isso porque além dos jogos demonstrativos, existiu uma preparação de horas para a realização das pinturas corporais e também durante a dinâmica do evento as relações sociais adentraram o campo dos jogos. As etnias participantes foram escolhidas pelo comitê organizador, o

ITC, que utilizou como critérios a conservação de costumes de cada etnia como o idioma, as pinturas e os esportes tradicionais. No caso das etnias brasileiras, considerou-se também como exigência a participação em alguma edição dos Jogos Nacionais. A escolha de participantes era de responsabilidade do cacique e do respectivo chefe da delegação. É importante destacar que não haviam restrições de idade ou sexo. Assim, crianças (desde que a prática fosse segura para determinada idade), mulheres e pessoas mais velhas das tribos poderiam participar dos Jogos.

Um dos fatores que compuseram esse cenário complexo dos Jogos Mundiais foi a tramitação da PEC 215, emenda constitucional que tinha a intenção de delegar exclusivamente ao Congresso a função de demarcação de terras indígenas e quilombolas. Com a aprovação de tal medida, a reivindicação de novas terras para demarcação seria extremamente prejudicada e as demandas dos povos indígenas colocadas em xeque, de modo a beneficiar grandes proprietários de terra. Durante os Jogos, atletas de etnias brasileiras manifestaram-se contra a PEC e, naquele momento, alguns acreditavam que o contexto não era exatamente o mais propício para a realização do evento, tendo em vista a ofensiva que essas populações viriam a sofrer. Apesar da movimentação contrária à emenda, na mesma semana dos Jogos Mundiais de 2015, a comissão destinada para analisar o tema aprovou a PEC.

Para além do esporte

Os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas tiveram uma importância significativa enquanto evento esportivo e cultural, mas os seus impactos foram muito mais amplos. De maneira mais ou menos formal, discussões sobre questões políticas e sociais que as populações indígenas vivenciavam, são problemáticas e que ainda permanecem. Nas palavras de uma das lideranças dos povos mapuche, do Chile, os Jogos Mundiais “são um espaço liderado por indígenas, criado por indígenas, idealizado por indígenas com o apoio do governo e de organismos internacionais, mas concebido pelos povos indígenas”. O evento conseguiu ser uma força potente para essas populações, que, com auxílio de financiamentos públicos, tiveram a possibilidade de realizarem encontros únicos entre comunidades distintas e diversas.

Repercussões e o futuro dos Jogos

Apesar da importância ampla do evento, sua divulgação no território nacional encontrou limitações. O comitê organizador e documentos produzidos por Lucas Roque, Marcos Terena, Juan Antônio Calfin e Taily Terena para o Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD) salientam, no entanto, a grande visibilidade do mesmo. Para além da questão da visibilidade, a problemática do financiamento é bastante latente em eventos como os Jogos Mundiais. Sua viabilidade é dependente da entrada de verba para que se arque com custos de transporte, uniformes e estrutura. Como etnias de diferentes partes do globo deslocam-se até a cidade sede, é essencial que exista

algum tipo de auxílio para esses atletas conseguirem participar dos Jogos. Foi no Brasil que o evento teve maior amplitude e esse aspecto mais mundializado. Depois, existiu uma segunda edição, mas o Brasil não mandou nenhuma delegação, dentre outros fatores, por falta de verba.

A realidade pandêmica adiou ainda mais a possibilidade de concretização de eventos desse porte com as populações indígenas. Ainda que não haja uma repercussão externa dos eventos locais, existe uma importância significativa desses, ao passo que garantem às comunidades que os realizam uma visibilidade na região. Os Jogos Mundiais assim, tem um potencial agregador e criador de vínculos a partir de demandas comuns compartilhadas nos espaços proporcionados e criados pelo evento. Logo, apesar de todas as críticas, é inegável que os Jogos foram capazes de articular diferentes etnias por meio do esporte. Retomar a importância de espaços como esse em um contexto de ofensiva contra os povos indígenas é reafirmar a necessidade de escuta e de concretização das demandas dessas comunidades.

Disponível em: encurtador.com.br/ghuC5. Acesso em: 08 jun. de 2022. Adaptado.



SAIBA MAIS

Fundação Nacional do Índio (FUNAI). Disponível em: <https://www.gov.br/funai/pt-br>. Acesso em 02 de junho de 2022.

Ministério da Cidadania: Secretaria Especial do Esporte - Jogos dos Povos Indígenas. Disponível em: encurtador.com.br/cjBCI. Acesso em: 08 jun. de 2022.

Comitê Intertribal Memória e Ciência Indígena - ITC. Disponível em: encurtador.com.br/oHLP9. Acesso em: 08 jun. de 2022.



ATIVIDADE INTEGRADORA

Para realização de **ATIVIDADE INTEGRADORA**, considere as sugestões:

- Componentes da área de Linguagens: Pesquisa orientada sobre gêneros textuais que trabalharam com o evento dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas como temática. Ex.: Artigos de opinião, reportagens, editoriais etc;
- Educação Física com componentes das áreas de conhecimento distintas: Pesquisa orientada de mapeamento geo-histórico dos povos indígenas no Brasil presentes nos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas.



SUGESTÃO DE ATIVIDADE

Como **SUGESTÃO DE ATIVIDADE**, observe as possibilidades:

a) Seminário sobre jogos de integração e jogos de demonstração, diferenciando-se segundo as modalidades presentes nos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas. Acesse a reportagem "Conheça as 16 modalidades dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas". Disponível em: encurtador.com.br/lqY15. Acesso em: 08 jun. de 2022.

b) Práticas corporais orientadas pelo/a professor/a, realizadas de modo adaptado, trabalhando-se pelo menos uma das atividades anteriormente elencadas. Sugestão: Cabo de força e/ou peikrã (peteca). Dica: Na plataforma do YouTube existem diversos tutoriais que ensinam a construir a peteca de modo artesanal com materiais como sacola plástica, papel, palha de milho, dentre outros. Por exemplo, utilize o vídeo "Como fazer uma peteca super fácil". Disponível em: encurtador.com.br/eoTV9. Acesso em: 08 jun. de 2022.



MOMENTO ENEM

Questão 01 – (ENEM/2015-daptada).

Leia o texto a seguir.

Organizados pelo Comitê Intertribal Indígena, com apoio do Ministério dos Esportes, os Jogos dos Povos Indígenas têm o seguinte mote: "O importante não é competir, e sim, celebrar". A proposta é recente, já que a primeira edição dos jogos ocorreu em 1996, e tem como objetivo a integração das diferentes tribos, assim como o resgate e a celebração dessas culturas tradicionais. A edição dos jogos de 2003, por exemplo, teve a participação de sessenta etnias, dentre elas os kaiowá, guarani, bororo, pataxó e yanomami. A última edição ocorreu em 2009, e foi a décima vez que o torneio foi realizado. A periodicidade dos jogos é anual, com exceção do intervalo ocorrido em 1997, 1998, 2006 e 2008, quando não houve edições.

RONDINELLI, P. Disponível em: www.brasilecola.com. Acesso em: 08 jun. de 2022.

Considerando o texto, os Jogos dos Povos Indígenas assemelham-se aos Jogos Olímpicos em relação à

- quantificação de medalhas e vitórias.
- melhora de resultados e performance.
- realização anual dos eventos e festejos.
- renovação de técnicas e táticas esportivas.
- aproximação de diferentes sujeitos e culturas.**



REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Arthur José Medeiros de; ALMEIDA, Dulce Maria Filgueira de e GRANDO, Beleni Salete. As práticas corporais e a educação do corpo indígena: a contribuição do esporte nos jogos dos povos

indígenas. Revista Brasileira de Ciências do Esporte. 2010, v. 32, n. 2-4.

FERREIRA, Maria Beatriz Rocha. Jogos dos Povos Indígenas: diversidades. O público e o privado. Jul/dez 2010, n.16, pp.65-80.

SOARES, Carmen Lúcia et al. Metodologia do ensino de Educação Física. São Paulo: Cortez, 1992.



PROCEDIMENTOS

ATENÇÃO

As brincadeiras e os jogos populares fazem parte da cultura mundial, sendo repassadas entre gerações pela tradição oral. As regras podem ser modificadas segundo a vontade de quem participa e sempre que houver necessidade. Espaços e materiais também podem ser adaptados. Revisitaremos os jogos populares, analisando pontos de vista presentes nos discursos para a promoção de práticas corporais pela empatia e o respeito.

BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES EM OBRAS DE ARTE: Uma abordagem metodológica interdisciplinar

A Arte pode retratar uma série de ações do cotidiano das pessoas como as brincadeiras e os jogos populares. Isso pode ser observado ao se realizar apreciação e leitura de obras artísticas, por exemplo, no trabalho desenvolvido pelos artistas Pieter Bruegel (estrangeiro) e Cândido Portinari (brasileiro).

O belga Pieter Bruegel foi um importante artista do século XVI. No ano de 1560, ele pintou uma de suas grandes obras, chamada Jogos Infantis. A tela abaixo vai mostrar cerca de 250 pessoas, praticando diversas brincadeiras e jogos pelas ruas, num conjunto de 85 práticas corporais diferentes.



Ficha Técnica: Obra: Jogos Infantis. Autor: Pieter Brueghel (1525-1569). Ano: 1560. Técnica: Óleo sobre tela. Dimensões: 118 x 161 cm. Localização: Museu de História da Arte, Viena, Áustria. Disponível em: encurtador.com.br/IFHPW. Acesso em: 08 jun. 2022.

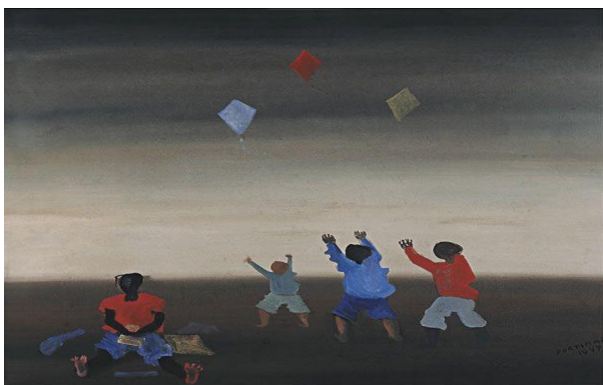
Já Cândido Portinari (1903-1962), foi um importante artista plástico brasileiro da fase modernista, sendo reconhecido mundialmente ao receber diversos prêmios nas inúmeras exposições em que participou. Como artista, através de suas telas, mostrou para o mundo a cultura, os costumes e o jeito brasileiro. As obras abaixo representam como este artista costumava retratar atividades ao ar livre, de crianças interagindo com a natureza e quase sempre brincando, sozinhas ou em grupos.



Roda Infantil, 1932, óleo sobre tela, 39X47cm. Disponível em: encurtador.com.br/vxKX2. Acesso em: 08 jun. 2022.



Moleques Pulando Cella, 1958, óleo sobre tela de tecido, 59X72cm. Disponível em: encurtador.com.br/nxELP. Acesso em: 08 jun. 2022.



Meninos Soltando Pipas, 1947, óleo sobre tela, 60X74cm. Disponível em: encurtador.com.br/nxELP. Acesso em: 08 jun. 2022.



Palhacinhos na Gangorra, 1957, óleo sobre madeira compensada, 54X65cm. Disponível em: encurtador.com.br/nxELP. Acesso em: 08 jun. 2022.



Meninos brincando, 1955, óleo sobre tela, 60X72,5cm. Disponível em: encurtador.com.br/nxELP. Acesso em: 08 jun. 2022.



Cambalhota, 1958, óleo sobre tela, 59,5X72,5cm. Disponível em: encurtador.com.br/nxELP. Acesso em: 08 jun. 2022.



Menino com Estilingue, 1947, óleo sobre tela de tecido 100X60cm. Disponível em: encurtador.com.br/nxELP. Acesso em: 08 jun. 2022.



Menino com Pião, 1947, óleo sobre tela, 1947. Disponível em: encurtador.com.br/nxELP. Acesso em: 08 jun. 2022.



SAIBA MAIS

Pieter Bruegel, o Velho - tradução (é possível marcar a opção da página para “Português” no canto superior direito). Disponível em: encurtador.com.br/svwC5. Acesso em 03 de junho de 2022.

Projeto Portinari. Disponível em: encurtador.com.br/mBELZ. Acesso em: 08 jun. de 2022.



ATIVIDADE INTEGRADORA

Para realização de **ATIVIDADE INTEGRADORA**, considere as sugestões:

a) Componentes da área de Linguagens: Pesquisa orientada sobre outras práticas artísticas, além das Artes Visuais, que retratam o universo das brincadeiras e jogos populares. Ex.: Composições e exercícios coreográficos (Dança), brinquedos cantados e/ou brincadeiras musicais (Música), jogos cênicos e teatrais (Teatro).

b) Educação Física com componentes das áreas de conhecimento distintas: Pesquisa orientada sobre brincadeiras e jogos populares brasileiros, subdivididos por regiões e/ou estados da federação. Ou levantamento estatístico sobre brincadeiras e jogos locais praticados na comunidade escolar no passado e/ou presente.



SUGESTÃO DE ATIVIDADE

Como **SUGESTÃO DE ATIVIDADE**, observe as possibilidades:

a) Práticas corporais orientadas pelo/a professor/a, realizadas de modo adaptado, trabalhando-se um conjunto de brincadeiras e jogos populares elencados a partir:

- Das imagens retratadas nas obras artísticas que foram apresentadas;
- Da pesquisa orientada sugerida na ATIVIDADE INTEGRADORA;
- Do resgate das memórias familiares dos/as estudantes;
- Do repertório que pode ser previamente organizado pelo/a professor/a.

Dica: Sugere-se a aplicabilidade mínima de duas práticas corporais de domínio popular, por exemplo, a realização do Jogo da Bandeirinha/Pega-bandeira e do Jogo de Queimada. Para as turmas de Ensino Médio, em razão do nível etário de desenvolvimento dos/as estudantes, das habilidades motoras e do grau de jogabilidade da turma, recomenda-se a modificação das regras tradicionais complexificando-as a partir da introdução e/ou combinação de outros elementos. Lembre-se que as regras dos jogos permitem essa flexibilização e inclusive podem ser propostas pelos/as próprios/as estudantes, deixando as práticas corporais com formas autorais para se jogar.



MOMENTO ENEM

Questão 01 – (ENEM/2009-daptada).

Leia o texto a seguir.

A falta de espaço para brincar é um problema muito comum nos grandes centros urbanos. Diversas brincadeiras de rua, tal como o pular corda, o pique pega e outros têm desaparecido do cotidiano das crianças. As brincadeiras são importantes para o crescimento e desenvolvimento das crianças, pois desenvolvem tanto habilidades perceptivo-motoras quanto habilidades sociais. Considerando a brincadeira e o jogo como um importante instrumento de interação social, pois por meio deles a criança aprende sobre si, sobre o outro e sobre o mundo ao seu redor, entende-se que

(A) o jogo possibilita a participação de crianças de diferentes idades e níveis de habilidade motora.

(B) jogo desenvolve habilidades competitivas centradas na busca da excelência na execução de atividades do cotidiano.

(C) o jogo gera um espaço para vivenciar situações de exclusão que serão negativas para a aprendizagem social.

(D) o através do jogo é possível entender que as regras são construídas socialmente e que não podemos modificá-las.

(E) no jogo, a participação está sempre vinculada a necessidade de aprender um conteúdo novo e de desenvolver habilidades motoras especializadas.



REFERÊNCIAS

ARAÚJO, S. N.; ROCHA, L. O.; BOSSLE, F. Os conteúdos de ensino da educação física escolar: um estudo de revisão nos periódicos nacionais da área 21. **Motrivivência**, v. 29, n. 51, p. 205-221, jul. 2017.

SOUZA, Vânia de Fátima Matias; COSTA, Luciane Cristina Arantes da; ANVERSA, Ana Luiza Barbosa; MOREIRA, Sandra Maria. Da ação pedagógica à mudança da prática docente: os jogos e as brincadeiras em uma experiência com o Ensino Médio. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 20, n. 1, 2017.

SOARES, Carmen Lúcia et al. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.



PROCEDIMENTOS

ATENÇÃO

As brincadeiras e os jogos de mesa e/ou salão constituem-se em práticas corporais que costumam trabalhar com a ideia de representação e com regras pré-determinadas. Podem ser adaptados e confeccionados a partir de materiais alternativos. Observaremos jogos de mesa e/ou salão no destaque para o xadrez, pensando na produção de discursos que deles possam se produzir para a desenvolver ações que envolvam equidade, empatia e respeito.

DIÁLOGOS E REPRESENTAÇÕES A PARTIR DA APLICABILIDADE PRÁTICA DO JOGO DE XADREZ

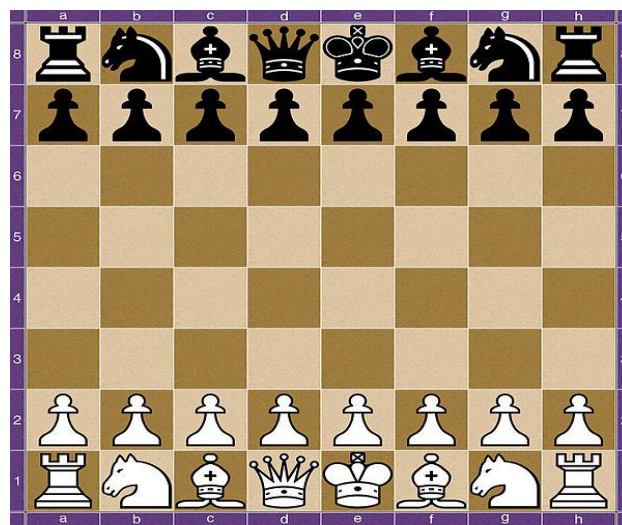
Os jogos existem desde a pré-história da humanidade e os registros que podem ser encontrados nas mais diversas partes do mundo, retratam variadas formas nas quais essas mesmas práticas corporais se apresentam. Como manifestações culturais, podem apresentar um caráter lúdico e recreativo, trabalhando ainda como moderadores em relação ao comportamento humano. Por exemplo, os jogos de mesa e/ou salão, utilizam-se de peças para representarem jogadores/as e neles existem regras pré-determinadas, que podem depender da utilização do raciocínio lógico, de estratégias elaboradas, da atenção e de certo domínio de concentração sobre as ações do/a outro/a para que se desenvolvam enquanto jogo. As cartas de baralho, o jogo de dama, as peças de dominó, o conjunto de quebra-cabeça e o tabuleiro de xadrez fazem parte desse universo de jogos, apresentando-se sob possibilidades diversas de operacionalização.

O jogo de xadrez

Existe um conjunto de lendas a respeito das origens deste jogo. Uma delas vai ser remontada ao herói grego Palamedes, durante o cerco à Tróia, com objetivo de distração dos seus guerreiros. Uma outra vai ser apresentada a partir da Índia, como evolução de um jogo ancestral na qual participavam quatro jogadores, cada um com oito peças representadas por um ministro, um cavalo, um elefante, um navio e quatro soldados. As peças estariam dispostas nos quatro cantos de um tabuleiro, de 64 casas unicolors, diferenciadas nas cores preta, vermelha, verde e amarela.

Neste jogo, conhecido como *Chaturanga*, cada jogador individualmente lançava dados e era isso que designava qual peça poderia ser movimentada. E foram as trocas comerciais que levaram à exportação deste mesmo jogo à China, ao Japão e à Pérsia, desencadeando posteriormente um processo de intercâmbios culturais e de modificação deste mesmo jogo, até chegar à disseminação de sua forma atual como jogo de xadrez.

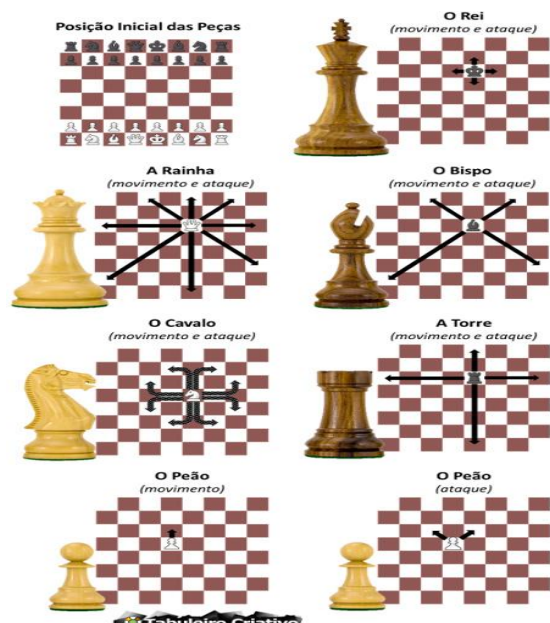
Hoje o xadrez é um jogo de mesa e/ou salão que pode ser praticado por dois/duas jogadores/as, num tabuleiro composto por 64 casas que se alternam entre cores predominantemente claras e escuras. Cada lado vai ser representado por um conjunto de 16 peças, sendo 08 peões, 02 torres, 02 cavalos, 02 bispos, 01 dama e 01 rei, como pode ser visualizado na disposição a seguir.



Organização de peças no tabuleiro de xadrez. Disponível em: encurtador.com.br/bIKTY. Acesso em: 08 jun. de 2022.

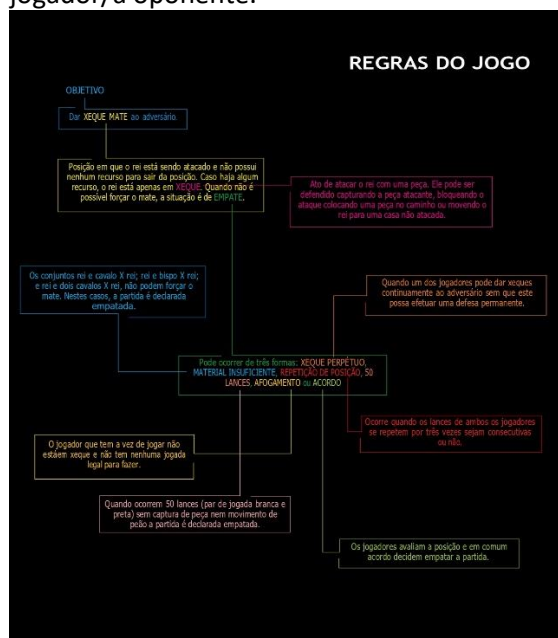
A movimentação básica no jogo de xadrez vai ser realizada por cada jogador/a, a partir da observação de cada uma das peças da seguinte maneira:

1. **Peão:** A peça anda sempre para frente uma casa. No seu primeiro movimento é permitido caminhar para frente duas casas. O peão vai capturar ocupando a casa da peça oponente uma casa na diagonal. Se consegue chegar até a última casa que está distante da sua posição inicial é promovido à outra peça. Costuma-se tornar o peão em dama por uma questão estratégica de movimentos;
2. **Torre:** A peça pode ser movida para qualquer casa vazia, como fileira ou coluna, sempre em movimento retilíneo, na horizontal ou vertical;
3. **Cavalo:** A peça se move por quatro casas, num movimento que desenha a letra L. O cavalo pode saltar sobre as demais peças durante a sua movimentação;
4. **Bispo:** A peça vai se mover sempre nas diagonais, desde que hajam casas vazias para que possa se apresentar;
5. **Dama:** A peça é estratégica pela capacidade de movimentação livre para qualquer casa vazia em fileiras, colunas ou diagonais.
6. **Rei:** A peça pode ser movida uma casa por vez, seja em fileira, coluna ou diagonal.



Movimento das peças. Disponível em: encurtador.com.br/ouyEF. Acesso em: 08 jun. de 2022.

Em síntese, no xadrez o objetivo do jogo é capturar o rei do/a participante adversário/a. Se diz que o rei está em xeque, sempre quando este estiver no caminho da movimentação de uma peça adversária. Esta mesma condição deve ser a todo momento evitada, se possível capturando a peça que está ameaçando a permanência do rei no jogo. É possível também mover o rei para uma casa que não esteja ameaçada por qualquer peça adversária ou interpor com uma peça da mesma cor, atrapalhando o movimento de ação da peça adversária que ameaça o rei. Se nada disso for evitado, o rei estará em xeque mate e o/a adversário/a ganha a partida se ele/a conseguir dar mate em seu/sua jogador/a oponente.



Regras do jogo. Disponível em: encurtador.com.br/ajozK. Acesso em: 08 jun. de 2022.

Dentre os inúmeros benefícios da prática corporal do jogo de xadrez, destaca-se o exercício das capacidades socioemocionais de se jogar, ao mesmo tempo, contra o outro e com o outro.

As peças têm uma representação simbólica e que podem ser trabalhadas a partir do entendimento de tensões, contradições, consensos e conflitos presentes na sociedade que se manifestam para além do jogo. A necessidade de estabelecer diálogo entre os/as participantes passam ainda pela condição de equidade, empatia e respeito. Logo, como possibilidade de jogo de mesa e/ou salão, o xadrez pode contribuir para a formação humana, seja utilizado em sentido educacional, rendimento e/ou participação e lazer. E sua prática, pode ser democratizada para toda a comunidade.



Confederação Brasileira de Xadrez. Disponível em: <http://www.cbx.org.br/>. Acesso em: 08 jun. de 2022.
Xeque-Mate: O Xadrez mostra seu jogo. Disponível em: encurtador.com.br/vyRX1. Acesso em: 08 jun. de 2022.



Para realização de **ATIVIDADE INTEGRADORA**, considere as sugestões:

- Componentes da área de Linguagens: Pesquisa orientada a partir do diálogo com as Línguas Espanhola e/ou Inglesa, identificando manifestações de jogos de mesa e/ou salão que existem pelo mundo. Ex: Pode ser aprofundado o conhecimento em xadrez e/ou ainda, numa outra vertente, por exemplo, trabalhar com cartas de baralho (dada a infinidade de jogos que possui);
- Educação Física com componentes das áreas de conhecimento distintas: Pesquisa orientada sobre brincadeiras e jogos de mesa e/ou salão no Brasil e no mundo, analisando suas ideias e representações, a partir dos componentes da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.



Como **SUGESTÃO DE ATIVIDADE**, observe as possibilidades:

- Práticas corporais orientadas pelo/a professor/a, realizadas de modo adaptado, trabalhando-se brincadeiras e jogos de mesa e/ou salão. Pelo texto apresentado, foi dada a possibilidade de trabalho com o xadrez tradicional, mediante a organização de vivências em duplas com a turma. Caso não tenha as peças e o tabuleiro convencional, o material pode ser construído utilizando-se somente a sua representação em papel;
- Além do xadrez, existem outros jogos de mesa e/ou salão que podem vir a ser aplicados, a partir do mesmo entendimento que o texto sugere. Alguns já foram exemplificados no primeiro parágrafo, mas pode-se desenvolver outros jogos de formas mais simples. Cabe a

realização de pesquisa orientada, investigando possibilidades que podem se transformar em atividades diversas. Ex: De caráter expositivo como a apresentação em grupos, seminários e/ou a sistematização da pesquisa em trabalho escrito; e teórico-prático, por meio da realização de circuitos, festivais e/ou torneios de jogos de mesa e/ou salão.



MOMENTO ENEM

Questão 01 – (ENEM/2013-daptada).

Leia o texto a seguir.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

HUIZINGA J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2004.

Segundo o texto, o jogo comporta a possibilidade de fruição. Do ponto de vista das práticas corporais, essa fruição se estabelece por meio do/a

- (A) Fixação de táticas, que define a padronização para maior alcance popular.
- (B) Competitividade, que impulsiona o interesse pelo sucesso.
- (C) Refinamento técnico, que gera resultados satisfatórios.
- (D) **Caráter lúdico, que permite experiências inusitadas.**
- (E) Uso tecnológico, que amplia as opções de lazer.



REFERÊNCIAS

MARTELOTE, Daniella; DE SOUZA, Gabriela Conceição; LUTZ, Thulyo. **O ensino do Xadrez na Educação Física escolar**: uma revisão da literatura. XXII Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e IX Congresso Internacional de Ciências do Esporte. 2021.

SOUZA, Vânia de Fátima Matias et al. **Da ação pedagógica à mudança da prática docente**: os jogos e as brincadeiras em uma experiência com o Ensino Médio. Pensar a Prática, v. 20, n. 1, 2017.

SOARES, Carmen Lúcia et al. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

Imersão Curricular

AULA 09 – EDUCAÇÃO FÍSICA

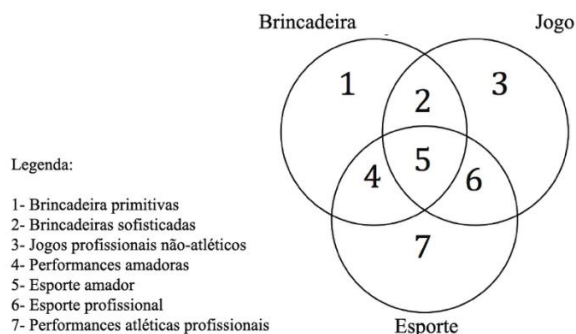


PROCEDIMENTOS

ATENÇÃO

As brincadeiras e os jogos pré-desportivos integram um conjunto de práticas corporais que possibilitam um trabalho educativo anterior ao ensino dos esportes. Possui como principais vantagens o caráter de ludicidade, bem como a adaptabilidade de regras, espaços e materiais para sua realização. Conheceremos as diferenças (entre brincadeira, jogo e esporte), analisando a partir dos jogos pré-desportivos a produção de discursos que deles possam se produzir para desenvolver ações que envolvam equidade, empatia e respeito.

A RECREAÇÃO, O LÚDICO, A BRINCADEIRA, O BRINQUEDO E O JOGO: BASE PARA O DESENVOLVIMENTO DE ESPORTES?



Exemplo de representação gráfica com as inter-relações entre brincadeira, jogo e esporte. Disponível em: encurtador.com.br/hjprS. Acesso em: 08 jun. de 2022.

Brincadeira, jogo e esporte não são a mesma coisa. Porém, apresentam importantes relações que podem ser trabalhadas pelas práticas corporais do componente Educação Física no contexto escolar. Convém antes revisar alguns conceitos anteriores para facilitar este entendimento:

- **RECREAÇÃO**: É um vocabulário que apresenta certa dificuldade de conceituação, mas assim como o vocabulário “recriação” têm em comum a fonte recreare (que significa tornar a criar). Talvez a melhor forma para a entender possa estar no vocabulário inglês “play” (traduzido como alegria, prazer e satisfação naquilo que se faz). A recreação pode ser compreendida como atividade realizada fora do tempo de trabalho e livre das obrigações familiares, permitindo ações criadoras individuais e/ou coletivas, construídas por elementos como a espontaneidade, a livre escolha, a diversão, o entretenimento, o passatempo, a distração e o lazer.

As brincadeiras e os jogos materializam na prática sua expressão e seus benefícios são de ordem afetiva, cultural, intelectual e social. Poder usufruir de atividades recreativas significa contribuir também para a melhoria da qualidade de vida ativa das pessoas em todas as idades.

- **LÚDICO:** Seu entendimento depende do contexto em que este se encontra empregado. Vários autores/as costumam utilizar diferentes palavras para identificar o lúdico, tais como brinquedo, brincadeira e jogo. Aqui o importante não é pensar o lúdico em si mesmo, mas sempre na relação que estabelece com os sujeitos, quando estes estabelecem relações com os outros. O lúdico não tem um momento e nem um lugar específico, pois vai representar o agora. Vai se expressando na ação das pessoas em relação à liberdade de suas escolhas pela aventura, satisfação e o querer fazer. Assim, os signos e os símbolos vão dando magia à espontaneidade, num processo de constituição da capacidade lúdica onde a presença do outro/a é sempre fundamental.

- **BRINCADEIRA:** Encontra-se presente desde a origem da humanidade, como um fenômeno social que expressa a condição humana de existir (cultural, histórica, ética, estética e política). A brincadeira é uma atividade espontânea e livre que não pode ser delimitada, nem tampouco possuir espaço e tempo pré-determinado, com um fim em si mesma de aprendizagens socioculturais e que se insere no mundo real ao ser levada pelo mundo imaginário. Ela propicia saltos qualitativos para a pessoa sobre a aprendizagem e também o seu desenvolvimento integral, indo para além do aspecto psíquico.

- **BRINQUEDO:** É impossível precisar a origem do brinquedo, mas afirmar que em todas as civilizações, de alguma forma, esteve sempre presente na vida dos adultos e das crianças. O uso que se faz dele terá conotações diferenciadas, em consequência das influências socioculturais expressas nas ações da pessoa que brinca. Pelo contexto empregado, muitas vezes é necessário substituir a palavra “brinquedo”, no processo de leitura e interpretação, pela palavra “jogo” e/ou “brincadeira”. Pois, este ainda pode vir a designar tanto o objeto quanto a ação de brincar, dependendo da tradução deste vocabulário. O brinquedo supõe uma relação íntima com a pessoa, uma indeterminação quanto ao uso na ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização e como alvo será residido no próprio processo e não no resultado da ação.

- **JOGO:** Em relação ao jogo, é possível dizer que se trata de uma ideia anterior ao desenvolvimento da cultura e da sociedade porque trabalha basicamente com a função significativa: tudo o que diz respeito a ele possui um determinado sentido e significado. E a utilização do jogo, em sentido cultural e histórico, pode implicar em relações de funções biológicas, educacionais e sociais, por exemplo. Enquanto a brincadeira é simbólica, o jogo é funcional. Ou seja, se a brincadeira tem como características ser livre e ter um fim em si mesma, o jogo vai incluir a presença de um objetivo final a ser alcançado. Isso vai demandar para o jogo o aparecimento de regras pré-estabelecidas de relações com as regras sociais, morais e culturais existentes na sociedade. Outro fator para se perceber a diferença entre jogo e brincadeira é a ideia de oponentia, do confronto entre duas ou mais pessoas que, ao mesmo tempo, lutam por um único objeto (brinquedo). É a posse do objeto que pode levar à condição objetiva final (vitória).

Os jogos podem apresentar ainda uma infinidade de classificações, dependendo do/a autor/a consultado para facilitar sua compreensão. Quando se fala em jogos pré-desportivos, considera-se como explicação inicial a ideia de que são jogos que vão se assemelhando às práticas corporais esportivas oficiais, mas que não possuem as mesmas regras institucionalizadas por federações e/ou confederações. As exigências que existem em relação ao número de participantes, os modos de se jogar, os aparatos e/ou implementos a serem utilizados e o espaço necessário para a realização deste tipo de jogo são bastante maleáveis.

Assim, os jogos desportivos situam-se como possibilidades de jogo que podem ser trabalhados de diferentes maneiras e que contribuem posteriormente para a aprendizagem dos fundamentos técnicos e táticos dos esportes. Para exemplificação, observe abaixo três atividades que vão se apresentar em suas condições de jogabilidade como práticas corporais de jogos pré-desportivos. É necessário destacar aqui que estas vão se referir à especificidade do trabalho educativo que perpassa por alguns dos fundamentos do futebol, do handebol e do voleibol:

Jogo: Bobinho

Descrição: Uma roda é formada com parte e/ou toda a turma e um/a estudante fica no centro como “bobinho”. Os/as demais estudantes ficam trocando dribles e passes (fundamento do futebol) entre si com os pés, podendo dar somente três toques na bola antes de passá-la e sem deixar que “bobinho” toque nela. Cada vez que “bobinho” toca na bola, troca de lugar com quem perdeu a bola e este/a passa à sua condição. Se o/a estudante perde a bola para fora do círculo, também deve assumir o papel de “bobinho”.

Variação: Aumentar ou diminuir o número de toques na bola, acrescentar mais pessoas como “bobinho” e colocar mais bolas em jogo.

Recursos: Bola de futebol ou similar.

Jogo: Torre

Descrição: Coloca-se um cone sobre a mesa e demarca-se um círculo à sua volta, em tamanho que possibilite deslocamentos para todas as direções. Um/a estudante é escolhido/a para ficar dentro do círculo e proteger o cone usando braços e pernas. Outros/as três são escolhidos/as para ficar ao redor do círculo trocando passes e arremessos (fundamentos do handebol) até arremessar e derrubar o cone. Quando a bola for interceptada por quem estiver no interior do círculo, troca de lugar com aquele/a que perdeu a posse da bola.

Variação: Podem ser colocados/as mais estudantes no interior do círculo e/ou ao seu redor, bem como acrescentar mais bolas ao jogo.

Recursos: Bola de borracha pequena, mesa (de sala de aula), cone e giz.

Jogo: Limpeza

Descrição: Duas equipes se posicionam em lados opostos à rede. Cada integrante das duas equipes, a qualquer momento em que estiver com a bola em mãos, deverá jogá-la para o outro lado (utilizando os fundamentos do voleibol) sempre por cima da rede. Ao comando do/a professor/a, a equipe vencedora será aquela que estiver com o menor número de bolas no seu campo.

Variações: Colocar bolas de diferentes pesos, tamanhos e em número superior ao número de participantes.

Recursos: Bolas e rede de voleibol.



SAIBA MAIS

Explorando novos esportes na Educação Física. Disponível em: encurtador.com.br/aguw1. Acesso em: 08 jun. de 2022.

Metodologias ativas na Educação Física. Disponível em: encurtador.com.br/irKQW. Acesso em: 08 jun. de 2022.



ATIVIDADE INTEGRADORA

Para realização de **ATIVIDADE INTEGRADORA**, considere as sugestões:

a) Componentes da área de Linguagens: Pesquisa orientada a partir do diálogo com as Línguas Espanhola, Inglesa e/ou Portuguesa, explorando vocabulários próprios, nomenclaturas regionais, gírias e a utilização de outros termos presentes nas brincadeiras e jogos pré-desportivos.

b) Educação Física com componentes das áreas de conhecimento distintas: Pesquisa orientada sobre brincadeiras e jogos pré-desportivos no Brasil e no mundo, analisando suas ideias e representações, a partir dos componentes da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.



SUGESTÃO DE ATIVIDADE

Como **SUGESTÃO DE ATIVIDADE**, observe as possibilidades:

a) Práticas corporais orientadas pelo/a professor/a, realizadas de modo adaptado, trabalhando-se brincadeiras e jogos pré-desportivos diversos do Brasil e do mundo. Pelo texto apresentado, já foram dadas três possibilidades que podem ser realizadas com a turma, como um momento inicial. Porém, esse repertório deve ser ampliado pelo/a professor/a, a partir dos saberes e de sua experiência profissional;

b) Pensar na construção de um repertório comunitário de atividades referentes às brincadeiras e jogos pré-desportivos, posteriormente a ser desenvolvido na unidade escolar. Cabe a realização de pesquisa orientada, investigando possibilidades que podem se transformar em atividades diversas. Ex: De caráter expositivo como a apresentação em grupos, seminários e/ou a sistematização da pesquisa em trabalho escrito; e teórico-prático, por meio da realização de circuitos, festivais e/ou torneios de jogos pré-desportivos.



MOMENTO ENEM

Questão 01 – (ENEM/2020-daptada).

Leia o texto a seguir.

Estória de um gibi da Turma da Mônica, intitulada Brincadeira de menino:

Mônica, conhecida personagem de Maurício de Sousa, passa na casa da sua melhor amiga, Magali, para convidá-la para brincar. A mãe da Magali diz que a menina está com gripe e precisa de repouso, e por isso não vai poder sair de casa. Mônica sai triste e pensativa, quando cruza com o Cebolinha e convida-o para brincar com ela de “casinha”. Ele se recusa e diz: “— Homem não blinca de casinha”, e Mônica retruca: “— Ah, Cebolinha! Que preconceito!”. Cebolinha responde: “— Pleconceito uma ova! Casinha é coisa de menina! Vou te mostlar o que é blincadeila de menino!”. Enquanto ele sai de cena, Mônica fica debaixo de uma árvore brincando sozinha e Cebolinha faz várias aparições com brinquedos e brincadeiras supostamente só de meninos: aparece “voando” num skate, mas cai na frente dela. Depois aparece numa bicicleta, mas bate numa pedra e cai. Aparece de patins, tropeça e cai. Reaparece chutando uma bola, mas a bola bate na árvore e volta acertando sua cabeça. Desanimado e desistindo das “suas” brincadeiras, Cebolinha aparece no último quadro, ao lado da Mônica, brincando de “casinha”.

OLIVEIRA, A. B.; PERIM, G. L. (Org.). Fundamentos pedagógicos para o programa Segundo Tempo. Brasília: Ministério do Esporte, 2008 (adaptado).

Refletindo sobre as relações de gênero nas brincadeiras infantis, a estória mostra que

(A) Meninos podem se envolver com os mesmos brinquedos e brincadeiras que meninas.

(B) Meninas são mais frágeis e por isso devem se envolver em brincadeiras mais passivas.

(C) Meninos são mais habilidosos do que meninas e por isso se envolvem em atividades diferentes.

(D) Meninas tendem a reproduzir mais os estereótipos de gênero em suas práticas corporais do que os meninos.

(E) Meninos e meninas devem se envolver em atividades distintas, como, respectivamente, o futebol e a “casinha”.



REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tizuko M. (org.) **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez Editora, 2007.

KUNZ, Elenor. **Transformações didático-pedagógicas do esporte**. Ijuí, RS: Editora Unijuí, 1994.

MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). **Lúdico, Educação e educação física**. Ijuí: Editora Unijuí, 1999.



PROCEDIMENTOS

ATENÇÃO

As brincadeiras e os jogos eletrônicos se apresentam na realidade das pessoas de modo cada vez mais progressivo. O desenvolvimento tecnológico tem possibilitado mudanças nos meios de comunicação e da informação, criando diálogos também com o universo das práticas corporais e de suas práticas de linguagem. Conheceremos sobre o assunto, observando o movimento brasileiro no universo dos games para refletir sobre o comportamento de seus/suas praticantes.

TRÊS EM CADA QUATRO BRASILEIROS JOGAM GAMES, APONTA ESTUDO DA PESQUISA GAME DO BRASIL (PGB)

Pela primeira vez, 74,5% da população brasileira afirma ter jogado jogos eletrônicos em 2022. Temas como NFT, eSports e metaverso já são mais conhecidos entre o público.

A 9ª edição da Pesquisa Game Brasil (PGB), levantamento anual consolidado sobre o consumo de jogos eletrônicos no país, mostra que cerca de 3 em cada 4 brasileiros jogam jogos eletrônicos. Trata-se de um crescimento de 2,5 pontos percentuais em relação ao ano anterior, alcançando sua maior marca histórica com 74,5% da população do Brasil afirmando jogar games em 2022. O engajamento do público brasileiro com jogos eletrônicos aparece ainda mais forte quando se observa que, para 76,5% dos gamers, os jogos eletrônicos são a principal forma de entretenimento. O número apresenta um aumento progressivo: registrou 57,1% em 2020 e 68% em 2021, totalizando um aumento de 8,5 pontos percentuais nesta 9ª edição. A PGB é desenvolvida pelo Sioux Group e Go Gamers em parceria com *Blend New Research* e *ESPM*. Em 2022, o estudo ouviu 13.051 pessoas em 26 estados e no Distrito Federal entre os dias 11 de fevereiro e 7 de março.

Qual o perfil do gamer brasileiro?

Assim como em edições anteriores do levantamento, a PGB 2022 mostra que as mulheres são maioria entre o público de jogos eletrônicos no Brasil. Nesta 9ª edição, elas representam 51% dos brasileiros que jogam games.

“Essa predominância se relaciona aos smartphones, plataforma com mais adeptos de jogos no Brasil e com volume ainda maior do público feminino (60,4%), mas também com as características gerais da população do Brasil”, complementa Camargo.

Já sobre a idade dos jogadores, pessoas de 20 a 24 anos são a maioria entre este público no Brasil, com 25,5%.

Mas a diferença percentual entre as faixas é relativamente equilibrada: adolescentes de 16 a 19 anos representam 17,7%, por exemplo, e pessoas de 25 a 29 anos representam 13,6%. A maior parcela do público gamer se identifica como parda ou preta (49,4%, na soma), seguida por pessoas que se declaram brancas (46,6%). No que diz respeito à classe social, a maioria dos jogadores são de classe média (B2, C1 e C2), com 62,7%. Pessoas de classe média alta (B1) representam 12,3% do público, procedidas pela classe A que representa 13,5%, e pela base da pirâmide (classes D e E) com 11,6%.

PANCINI, Laura de. Revista EXAME. 18/04/2022. Disponível em: encurtador.com.br/aotw2. Acesso em: 08 jun. 2022.



Perfil do gamer brasileiro em 2022 ilustrado (PGB/Divulgação).

Conhecimento sobre E-Sports, NFT e metaverso cresce

Segundo a PGB 2022, os E-Sports agora são conhecidos por 81,2% dos gamers no Brasil — um crescimento de 32,8 pontos percentuais em comparação com a edição de 2021. Um dos temas mais quentes do ano, os NFTs (Tokens Não Fungíveis) são uma novidade presente entre o segmento. Um pouco mais da metade dos gamers no Brasil (50,8%) ainda não sabem a respeito dos itens não fungíveis. Entre quem está por dentro do conceito, 32,1% possuem NFTs. Já o conceito de metaverso aparece com mais popularidade entre os jogadores do Brasil, sendo conhecido por 63,8% da comunidade. Há, ainda, uma parcela considerável de jogadores favoráveis a atividades relacionadas ao conceito de metaverso — 59,3% do público gosta da ideia de ter eventos sociais dentro dos jogos, como assistir a filmes dentro de um jogo, enquanto 51,7% simpatizam com marcas que aparecem dentro dos jogos.

Disponível em: encurtador.com.br/cyGY4. Acesso em: 08 jun. de 2022.

A PROFISSÃO DO SÉCULO 21: E-sports abre espaço para um novo mundo de oportunidades

Ian Bittencourt Alves, head de E-Sports do T-Rex Unifique, fala sobre o mercado ao GE



Entrevista pré-jogo na final da Copa dos Campeões — Foto: Divulgação/Copa dos Campeões

Quando falamos da evolução da tecnologia, descobrimos que muitas áreas de atuação foram criadas para dar suporte ao processo. Conforme o meio tecnológico se formava, a estrutura gamer era montada, e os jogos conhecidos por proporcionar momentos de lazer. Isso é bem diferente hoje, sendo uma das profissões com mais espaço para crescimento no mercado. A profissão gamer pode estar relacionada em criar a comunidade digital com auxílio de live stream e redes sociais ou executando em alta performance.

- Descubra qual seu modo de jogo: Quando encontramos a modalidade com mais identificação, é a hora de focar nela e desenvolver as habilidades. Os jogos mais populares são do tipo FPS, tiro em primeira pessoa como Counter-Strike, MOBA, com arenas de combate on-line multiplayer, como League os Legends, Battle Royale, como Free Fire e estratégias em tempo real e RTS, como starcraft, jogos de cartas e jogos de luta;
- Como se tornar um profissional do E-Sport: É possível acessar vários conteúdos gratuitos sobre o mundo competitivo dos E-sports. Conteúdos gravados de jogadores profissionais estão acessíveis em todas as plataformas de vídeo e streaming, onde é possível localizar dicas e táticas para serem executadas, encontrar pessoas que querem seguir o mesmo caminho e desenvolver uma equipe de treinamento;
- Pratique muito: Como em todas as áreas, os mais preparados são os que demonstram mais resultados. Por isso, esteja preparado para ficar muitas horas treinando. Faça um cronograma de treinos e desenvolva a equipe;
- Esteja presente: Quando eventos/competições acontecem, elas trazem experiências que são fundamentais para o desenvolvimento do atleta. Mesmo sendo um espectador é possível sentir a energia que emana no ambiente, desde o apoio dos torcedores até o grito da vitória de um time campeão;
- Participe de torneios on-line: Conforme os treinamentos estão evoluindo, é bom colocar em prática tudo que está treinando. Muitos torneios estão disponíveis on-line, onde pode-se encontrar bons desafios para testar as habilidades e ganhar premiações;

- Crie uma comunidade: Conforme o reconhecimento no mundo dos E-Sports, é fundamental trabalhar as mídias sociais, onde você pode interagir com os torcedores e o público alvo. Assim você gera uma reputação e pode mostrar o trabalho de várias formas, como dando aulas, dicas sobre o jogo ou escrevendo sobre experiências;
- Outros caminhos do E-Sport: Além de profissionalização, dentro de um jogo é possível desempenhar outras funções que atuam junto ao mundo do E-sport. Elas podem determinar tanto a evolução quanto a preparação de competições, eventos e carreira de um atleta. Produtores, gestores de marketing, *head* de E-Sports, treinadores, agentes, jornalistas, patrocinadores estão presentes no caminho.

Conversando com Ian Bittencourt Alves, head de E-Sports do T-Rex Unifique, organização localizada na cidade de Timbó, em Santa Catarina, ele diz que conta com o suporte de profissionais de diversas áreas.

“O mercado de E-Sports tem uma gama de áreas de atuação, desde a parte dos jogadores, que são os mais visíveis dentro da organização, até a parte de administração, jurídica, física e mental, como advogados, psicólogos, fisioterapeutas e administradores. Todos estão presentes para a segurança e suporte aos atletas que têm total apoio para desempenharem em alta performance. Além disso, temos um departamento de marketing que cuida da imagem da equipe e de todos os atletas da instituição.” Disponível em: encurtador.com.br/eoptl. Acesso em: 08 jun. de 2022. Adaptada.

Redação do Globo Esporte (Florianópolis). Texto de Jayson Godoi, em 06 de abril de 2022.

SÓ MAIS UMA FASE, MÃE
Entenda o vício em games on-line

PERFIL DOS PACIENTES
A maioria dos dependentes de jogos on-line é do sexo masculino e adolescente ou adulto jovem

FATORES DE RISCO
Jovens mais impulsivos com dificuldades de convívio social, baixo nível de empatia e pior capacidade de lidar com as emoções têm mais chance de se tornarem dependentes de jogos

É OU NÃO VÍCIO?
O uso excessivo de internet ou de jogos não é, por si só, uma dependência. O problema é quando prejudica o desempenho escolar, o convívio social e outras atividades. Outro sintoma é a necessidade de cada vez mais horas de jogo para obter prazer

DOENÇAS ASSOCIADAS
O jogo on-line patológico geralmente está ligado a depressão, ansiedade, transtorno de déficit de atenção e fobia social. O vício não é apenas um sintoma dessas patologias e pode até piorá-las

TRATAMENTO
É feito com psicoterapia social. Se houver alguma doença psiquiátrica associada, como depressão, o tratamento inclui o uso de medicamentos

PÓS-TRATAMENTO
O uso da internet não deve ser totalmente cortado, mas sim moderado. É importante que os pais participem mais da vida do jovem e ofereçam outras atividades que substituam o jogo

1 SISTEMA DE RECOMPENSA
Premeia o jogador, de alguma forma, quando ele avança para um nível maior de dificuldade. O início também costuma ser fácil para atrair os jogadores

2 EM EQUIPE
Muitos dos desafios dos jogos são enfrentados em grupo. Com isso, a pessoa sente-se responsável pelos colegas e evita sair do jogo para não deixá-los na mão

3 INTERPESSOAL
Os jogadores se comunicam em tempo real, e essa interação funciona também como uma rede social

POR QUE OS JOGOS PODEM VICIAR

Infográfico extraído do texto 'Viciados' em jogos preocupam pais e psicólogos. Disponível em: encurtador.com.br/bjAFJ. Acesso em: 08 jun. de 2022.



SAIBA MAIS

Os melhores documentários sobre vídeo gamem. Disponível em: encurtador.com.br/oAGHR. Acesso em: 08 jun. de 2022.

O que são E-Sports? Disponível em: encurtador.com.br/jrIJ2. Acesso em: 08 jun. de 2022.

E-Sports (esportes eletrônicos) na Educação Física. Disponível em: encurtador.com.br/oJLU1. Acesso em: 08 jun. de 2022.



ATIVIDADE INTEGRADORA

Para realização de **ATIVIDADE INTEGRADORA**, considere as sugestões:

- Componentes da área de Linguagens: Pesquisa orientada a partir do diálogo com as Línguas Espanhola, Inglesa e/ou Portuguesa, explorando vocabulários próprios. Ou em Arte (sobre forma e conteúdo) nas visualidades, sonoridades, gestos, movimentos e representações cênicas presentes nas brincadeiras e jogos eletrônicos;
- Educação Física com componentes das áreas de conhecimento distintas: Pesquisa orientada sobre brincadeiras e jogos eletrônicos na internet, analisando relações de impacto sobre a participação, a produção e o consumo para a vida humana - a partir da especificidade dos conteúdos das áreas de Matemática e Suas Tecnologias, Ciências da Natureza e Suas Tecnologias e/ou Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.



SUGESTÃO DE ATIVIDADE

Como **SUGESTÃO DE ATIVIDADE**, observe as possibilidades:

- Práticas corporais orientadas pelo/a professor/a, realizadas de modo adaptado, trabalhando-se brincadeiras e jogos eletrônicos diversos. Um dos textos apresentados perpassa pela discussão específica do E-Sport. Porém, podem ser trabalhadas formas mais simplificadas através do uso do aparelho celular e/ou sites gratuitos específicos que podem ser encontrados facilmente pelo Google. Caso exista a possibilidade de utilização de videogames e/ou computadores com emuladores, também podem ser aplicados. A sugestão é tentar trabalhar com as práticas corporais da Educação Física e promover diálogos a partir da sua existência no mundo virtual;
- É possível pensar ainda na construção de um repertório comunitário de atividades referentes às brincadeiras e jogos eletrônicos. Cabe a realização de pesquisa orientada, investigando possibilidades que podem se transformar em atividades diversas. Ex: De caráter expositivo como a apresentação em grupos,

seminários e/ou a sistematização da pesquisa em trabalho escrito; e teórico-prático, por meio da realização de circuitos, festivais e/ou torneios de jogos eletrônicos.



MOMENTO ENEM

Questão 01 – (ENEM/2021-daptada).

Leia os textos a seguir.

TEXTO I

O usufruto de jogos eletrônicos, vinculado à psicopatologia, pode ser considerado um comportamento desadaptativo quando são apresentados sinais de excesso na utilização de tais tecnologias. Isso ocorre quando o comportamento afeta o sujeito de forma que ele se encontre incapaz de controlar a frequência e o tempo diante de um comportamento que anteriormente era considerado inofensivo.

LEMOS, I. L.; SANTANA, S. M. Rev. Psiq. Clín., n. 1, 2012.

TEXTO II

A maior parte da literatura científica relacionada aos exergames e educação se concentra no potencial do jogo para melhorar a saúde física dos alunos, envolvê-los em atividades sociais e melhorar seu desempenho acadêmico. Resultados de pesquisas recentes também têm mostrado que tais jogos podem contribuir para o treinamento de práticas esportivas e outras atividades envolvendo movimento, ou para o desenvolvimento de habilidades motoras.

FINCO, M. D.; REATEGUI, E. B.; ZARO, M. A. Movimento, n. 3, jul. set. 2015.

Apesar de interpretarem de forma distinta os jogos eletrônicos, ambos os textos abordam o/a

- (A) Doença como foco central.
- (B) **Relação do jogo com o indivíduo.**
- (C) Controle do tempo de uso do jogo.
- (D) Necessidade de treinamento físico.
- (E) Envolvimento em práticas coletivas.



REFERÊNCIAS

GADELHA, George Tawlinson Soares. Os jogos eletrônicos na educação física escolar: uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória. 2020. Disponível em: encurtador.com.br/abwJX. Acesso em: 08 jun. de 2022.

KUNZ, Elenor. Transformações didático-pedagógicas do esporte. Ijuí, RS: Editora Unijuí, 1994.

MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). Lúdico, educação e educação física. Ijuí: Editora Unijuí, 1999.

