



Reorientação Curricular do 1º ao 9º ano

Currículo em Debate - Goiás

SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS - CONVITE À AÇÃO
EDUCAÇÃO FÍSICA

VERSÃO PRELIMINAR **7.4**

Governador do Estado de Goiás

Alcides Rodrigues Filho

Secretaria de Estado da Educação

Milca Severino Pereira

Superintendente de Educação Básica

José Luiz Domingues

Núcleo de Desenvolvimento Curricular

Flávia Osório da Silva

Maria do Carmo Ribeiro Abreu

Coordenadora do Ensino Fundamental

Maria Luíza Batista Bretas Vasconcelos

Gerente Técnico-Pedagógica do 1º ao 9º ano

Maria da Luz Santos Ramos

Elaboração do Documento

Equipe do Núcleo de Desenvolvimento Curricular

Equipe de Apoio Pedagógico

Maria Soraia Borges,

Wilmar Alves da Silva

Equipe Técnica das Subsecretarias Regionais de Educação do Estado de Goiás

Anápolis, Aparecida de Goiânia, Campos Belos, Catalão, Ceres, Formosa, Goianésia, Goiás, Goiatuba, Inhumas, Iporá, Itaberaí, Itapaci, Itapuranga, Itumbiara, Jataí, Jussara, Luziânia, Metropolitana, Minaçu, Mineiros, Morrinhos, Palmeiras de Goiás, Piracanjuba, Piranhas, Pires do Rio, Planaltina de Goiás, Porangatu, Posse, Quirinópolis, Rio Verde, Rubiataba, Santa Helena de Goiás, São Luís de Montes Belos, São Miguel do Araguaia, Silvânia, Trindade, Uruaçu

Equipes escolares

Diretores, secretários, coordenadores pedagógicos, professores, funcionários, alunos, pais e comunidade

Assessoria (6º ao 9º ano)

Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária (CENPEC)

Presidente do Conselho Administrativo:

Maria Alice Setubal

Superintendente:

Maria do Carmo Brant de Carvalho

Coordenadora Técnica:

Maria Amábile Mansutti

Gerente de Projetos:

Anna Helena Altenfelder

Coordenadora de Projeto:

Meyri Venci Chieffi

Assessoria Pedagógica:

Maria José Reginato

Assessoria da Coordenação:

Adriano Vieira

Assessoria por área de conhecimento:

Adriano Vieira (Educação Física), Anna Josephina Ferreira Dorsa (Matemática), Antônio Aparecido Primo (História), Conceição Aparecida Cabrini (História), Flávio Augusto Desgranges (Teatro), Humberto Luís de Jesus (Matemática), Isabel Marques (Dança), Lenir Morgado da Silva (Matemática), Luiza Esmeralda Faustini (Língua Inglesa), Margarete Artacho de Ayra Mendes (Ciências), Maria Terezinha Teles Guerra (Arte), Silas Martins Junqueira (Geografia)

Apoio Administrativo:

Solange Jesus da Silva

Parceria

Fundação Itaú Social

Vice-Presidente: Antonio Jacinto Matias

Diretora: Ana Beatriz Patrício

Coordenadoras do Programa: Isabel Cristina Santana e Maria Carolina Nogueira Dias

Docentes da UFG, PUC-GO e UEG

Adriano de Melo Ferreira (Ciências/UEG), Agostinho Potenciano de Souza (Língua Portuguesa/UFG), Alice Fátima Martins (Artes Visuais/UFG), Aneleyce Teodoro Rodrigues (Educação Física/UFG), Darcy Cordeiro (Ensino Religioso/CIERGO), Denise Álvares Campos (CEPAE/UFG), Eliane Carolina de Oliveira (Língua Inglesa/UEG), Eduardo Gusmão de Quadros (Ensino Religioso/PUC-GO), Eguimar Felício Chaveiro (Geografia/UFG), Lucielena Mendonça de Lima (Letras/UFG), Maria Bethânia S. Santos (Matemática/UFG), Noé Freire Sandes (História/UFG)

Digitação e Formatação de Texto (versão preliminar)

Equipes das áreas do Núcleo de Desenvolvimento Curricular

Educação Física Escolar: Cultura, Corpo, Movimento e Valores Humanos

Maria Antônia J. de Moraes¹
Maria de Lourdes Sousa Moraes²
Orley Olavo Filemon³
Pricila Ferreira de Souza⁴
Wálisson Francisco de Lima⁵

A prática pedagógica de Educação Física proposta para o 8º e 9º anos do ensino fundamental, tem como objetivo apresentar aos estudantes diversos conhecimentos que integram a cultura corporal do movimento. A metodologia adotada para as aulas utiliza Sequências Didáticas como estratégias de ensino e aprendizagem, elas sugerem atividades articuladas, pautadas pelo constante diálogo com os estudantes, planejadas no intuito de aprofundar os saberes sobre determinados temas que integram os conteúdos e eixos temáticos para o ensino fundamental, apresentados no caderno 5 – Matrizes Curriculares – Currículo em debate, produzido através da ação e reflexão coletiva entre educadores e gestores da Rede Estadual de Ensino que integraram o programa de Reorientação Curricular.

As Sequências Didáticas para o 8º e 9º ano que integram este caderno, abordam dois Eixos Temáticos diferentes dos que foram trabalhados no caderno 6, direcionado para o 6º e 7º anos.

Para o 8º ano, apresentamos uma Sequência que trata do Jogo e das possibilidades pedagógicas que este conteúdo oferece, mesmo nos anos finais do ensino fundamental. Esta Sequência está inserida no Eixo Temático “Jogos e Brincadeiras da cultura popular” e tem como objetivo possibilitar a reflexão sobre os diversos tipos de jogos presentes em nossa cultura, seus significados e suas transformações histórico-culturais.

A Sequência Didática elaborada para o 9º ano, pertence ao Eixo Temático “Lutas e suas manifestações culturais” e atende a uma demanda legal e cultural que é histórica, o ensino da Cultura Africana e Afro-brasileira nas escolas de Educação Básica, conforme fora preconizado na lei 11645 de 2008 que alterou a LDB. Esta Sequência Didática aborda

¹ Licenciatura em Educação Física - UEG; Gestora de Desenvolvimento Curricular – SUEBAS/SEDUC.

² Licenciatura em Educação Física – UEG; Especialista em Saúde Pública - IAPA; Gestora de Desenvolvimento Curricular – SUEBAS/SEDUC.

³ Licenciatura em Educação Física – UFG; Mestrando em Estudos Sócio-ambientais - UFG; Gestor de Desenvolvimento Curricular – SUEBAS/SEDUC.

⁴ Licenciatura em Educação Física - UFG; Especialista em Projetos Socioambientais e Culturais vinculados ao programa Escola Aberta - IESA-UFG; Gestora de Desenvolvimento Curricular – SUEBAS/SEDUC.

⁵ Licenciatura em Educação Física - UFG; Especialista em Docência Universitária - UEG; Gestor de Desenvolvimento Curricular – SUEBAS/SEDUC.

a capoeira e o maculelê como conteúdos da Educação Física escolar, busca tornar estas lutas/danças mais acessíveis para os alunos no 9º ano, que através de atividades teóricas e práticas, pesquisas e festival de práticas corporais, poderão valorizar ainda mais a cultura do povo negro e romper com preconceitos baseados na raça e na cor.

SEQÜÊNCIA DIDÁTICA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

8º ANO

EIXO TEMÁTICO: JOGOS E SUAS MANIFESTAÇÕES CULTURAIS

CONTEÚDO: HORA DE JOGAR... E DE APRENDER

Marcelo Borges Amorim⁶
Maria Antônia J. de Moraes⁷
Maria de Lourdes Sousa Moraes⁸
Orley Olavo Filemon⁹
Pricila Ferreira de Souza¹⁰
Wálisson Francisco de Lima¹¹

INTRODUÇÃO

O jogo ou a brincadeira são saberes importantes para a formação humana. As crianças e os adolescentes manifestam nos jogos e nas brincadeiras o que vêem, escutam, observam e experimentam. Jogos e brincadeiras favorecem sobremaneira a criatividade e a imaginação e para alguns autores são vistos como um fenômeno psicológico necessário para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança e do adolescente.

Com base em diferentes autores que pesquisaram os jogos e as brincadeiras é possível identificar pontos comuns que os caracterizam. Os aspectos comuns são: a liberdade de ação do jogador, a vontade de jogar; o sentimento de prazer ou também de desprazer manifesto durante a brincadeira; o caráter de não-seriedade, por não ter como finalidade produzir um resultado do jogo e sim a própria ação lúdica. O processo de brincar, cujo caráter é improdutivo e os resultados são incertos, possui regras implícitas ou explícitas, é permeado de imaginação, fantasia ou faz-de-conta. A imitação de situações e papéis sociais compõe o enredo dos jogos. Sua origem pode ser encontrada em diferentes contextos históricos e culturais que se expressam nos conteúdos dos próprios jogos,

⁶Especialista em Educação Física Escolar e Fisiologia do Exercício/Técnico Pedagógico do Projeto Correção de Fluxo / SEDUC

⁷Licenciatura em Educação Física - Gestora de Desenvolvimento Curricular/SEDUC

⁸Especialista em Saúde Pública - Gestora de Desenvolvimento Curricular/SEDUC

⁹Mestrando em Estudos Socioambientais - Gestor de Desenvolvimento Curricular/SEDUC

¹⁰Especialista em Projetos Socioambientais e Culturais - Gestora de Desenvolvimento Curricular/SEDUC

¹¹Especialista em Docência Universitária - Gestor de Desenvolvimento Curricular/SEDUC

conforme Kishimoto (1997, p. 27). Os jogos e brincadeiras fazem parte das obras culturais criadas pela humanidade e seu sentido está ligado a cada cultura e época em que surgiram.

Tipos de jogos e brincadeiras

Existe uma grande quantidade de jogos e brincadeiras assim como diferentes formas de classificá-los. Ressaltamos apenas alguns tipos que podem contribuir com o trabalho docente e o aprendizado por parte dos alunos. Convidamos os professores a realizarem uma pesquisa sobre os jogos e brincadeiras e suas possibilidades de ensino na escola. Para isso indicamos algumas referências de obras e endereços na internet que poderão ajudá-los na ampliação desses saberes.

O jogo educativo teve origem no período do Renascimento, e passou a ser utilizado com o crescimento da educação infantil em creches e pré-escolas, especialmente a partir deste século. Sua finalidade é ser utilizado como um recurso lúdico e prazeroso no processo de ensino-aprendizagem.

[...] o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de seqüência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização da função psicopedagógica: móveis destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica. (KISHIMOTO, 1997, p.36).

A brincadeira tradicional faz parte da cultura popular cuja maior característica é a formação espontânea e a transmissão pela oralidade. Expressa a produção espiritual dos povos ao longo da história. Enquanto muitas brincadeiras tradicionais são conservadas, outras têm seu conteúdo modificado pelas gerações seguintes que criam de forma anônima adaptações ou mesmo novas brincadeiras. A origem e os criadores de brincadeiras como a amarelinha, a pipa, o pião, cantigas de roda e outras são desconhecidos, mas elas continuam vivas e fazendo parte do imaginário popular e do folclore.

Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras modificam-se recebendo novos conteúdos. A força de tais brincadeiras explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme

motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária. (KISHIMOTO, 1997, p.38,39).

Conhecidos também como jogo de representação de papéis ou sócio-dramática as brincadeiras de faz-de-conta ou jogos simbólicos são atividades de caráter psicológico e cultural, fundamentais para a aprendizagem e o desenvolvimento das funções psicológicas superiores tais como imaginação, afetividade, memória, atenção, pensamento e linguagem, conforme Vigotskii, Luria, Leontiev (1988). Caracteriza-se pela evidente presença da ação imaginária. Surge entre os dois e três anos de idade junto com as atividades de representação mental e a linguagem, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos e situações. As regras são implícitas e se expressam pelo conteúdo das brincadeiras. O conteúdo da imaginação são fantasias baseadas em papéis sociais e provém do contexto sociocultural em que as crianças vivem.

A família, a escola, os professores, o mundo adulto e toda a sua organização material, espacial e social formam um conjunto de difícil compreensão para a criança, e é pelo jogo simbólico que a criança compreende os diferentes papéis sociais desempenhado pelas pessoas. A brincadeira de faz-de-conta possibilita à criança criar símbolos, modificar o significado das coisas, fantasiar ou imaginar, desenvolver os aspectos racionais, afetivos, comunicativos e de interação social.

As brincadeiras ou jogos de construção têm grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança. Os jogos de construção permitem que a criança expresse seu imaginário e seus problemas ao construir, transformar e destruir. Este tipo de jogo tem estreita relação com o faz-de-conta e a sua complexidade evolui de acordo com o desenvolvimento da criança, conforme Kishimoto (1997).

As brincadeiras ou jogos cooperativos têm como característica maior a colaboração e a interação solidária. Joga-se com os outros e não contra os outros, para superar desafios ou obstáculos e não para vencer os outros. Busca-se a participação de todos. Valorizam-se as metas coletivas e não as metas individuais. Busca-se a criação e a contribuição de todos. Elimina-se a agressão física contra os outros e desenvolve atitudes de empatia, cooperação, estima e comunicação, conforme Brotto (1997).

É bom lembrar que muitos autores utilizam outras classificações de brincadeiras e jogos infantis e que ainda não existe uma unanimidade sobre qual classificação é a mais adequada. Nas experiências que incluem o jogo pode-se ou não utilizar materiais. A bola é

o material mais utilizado nos jogos realizados nas aulas de educação física. E no “jogar a bola”, a bola é um instrumento mediador do jogo, pois este sempre tem o caráter de imagem, das possibilidades e da fantasia, nunca de uma “coisa”. O objeto seria o movimento causado por essa bola. Brinca-se com a bola que brinca conosco.

PETECA: DE BRINCADEIRA INDÍGENA BRASILEIRA A ESPORTE

A peteca é uma brincadeira de origem indígena genuinamente brasileira. O termo peteca vem do tupi e significa “bater”. Era feita com pedras envolvidas em uma primeira camada de folhas de árvores, e uma segunda camada de palhas de milho. A descoberta da peteca se deu pela observação das brincadeiras de crianças indígenas de algumas tribos no Estado de Minas Gerais. Elas aprendiam a confeccioná-la e desfrutavam momentos de prazer e diversão durante sua prática.

A peteca sofreu modificações em seus materiais sendo que eram produzidas com penas coloridas de aves, afixadas em base de areia, envolvida em couro e atualmente são produzidas de maneira industrial com materiais mais arrojados e esteticamente mais atraentes, como penas de pato tratadas quimicamente para ficarem eretas.

A apresentação da peteca nos Jogos Olímpicos, realizados na Antuérpia, capital da Bélgica, se deu de maneira inusitada, pois no ano de 1920, os brasileiros participavam pela primeira desse evento e levaram petecas como forma de entretenimento durante uma longa viagem de navio. Nessa época não houve meios de inseri-la no campo competitivo, pois a mesma não possuía regras ou mesmo caráter competitivo. Atualmente a peteca é jogada também como esporte semelhante ao voleibol, pois contempla fundamentos de saque, toque, cortada e defesa. Em 1973, em Minas Gerais foram criadas as regras do jogo de peteca. Em 1985, o jogo de peteca foi reconhecido como modalidade esportiva.

Existem federações relacionadas ao jogo de peteca em que esportivizou esta manifestação cultural.

Esta seqüência didática irá abordar mais os aspectos da peteca enquanto uma manifestação de origem indígena, porém propomos que os estudantes conheçam algumas regras oficiais da peteca enquanto esporte.

PREVISÃO DE AULAS: 16 AULAS (cada atividade pode conter duas ou mais aulas)

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM

Vivenciar, compreender e explicar:

- Jogos e brincadeiras tradicionais
- Jogos e brincadeiras da família.
- Transformações histórico-culturais dos jogos
- Princípios éticos, tais como: respeito, disciplina, autonomia, solidariedade, amizade, cooperação, honestidade, dentre outros.
- Recriar jogos e brincadeiras
- Participar de festivais de jogos com ênfase na ludicidade e na cooperação
- Registrar os conhecimentos aprendidos (através da oralidade, desenhos, textos escritos, painéis etc.)

ATIVIDADES DE DIAGNÓSTICO DOS CONHECIMENTOS PRÉVIOS DOS ESTUDANTES

1ª Atividade: Conhecendo a proposta e os jogos

Conteúdo: Jogos e brincadeiras

Material: cartaz, pincel atômico

Ao iniciar esse trabalho é interessante que apresente a proposta aos estudantes, converse sobre o tema em questão e comente a metodologia a ser utilizada. O procedimento escolhido deve ser o mais adequado à sua unidade escolar e aos seus estudantes. Nesse primeiro contato converse abordando o tema, algumas expectativas de aprendizagem, a metodologia e os registros. Questione com os estudantes:

- Que tipo de jogos já vivenciou?
- Onde eram realizados?
- Quem participava?

Já participaram da construção de algum material para utilizar durante algum jogo?

É essencial que registre as considerações dos alunos. No intuito de ter uma visão inicial do conhecimento prévio de seus estudantes e para que possa replanejar suas ações. Então proponha a vivência de um jogo, como por exemplo:

SEMPRE DOIS NUNCA TRÊS:

Organize a turma em círculo, e peça que os estudantes fiquem em duplas, permanecendo no círculo. Dois estudantes permanecem dentro do círculo e um deles será o pegador. Ao sinal do professor o pegador tenta pegar o outro estudante que está dentro do círculo, e este para escapar corre e pára em frente ao integrante de uma dupla. O outro companheiro deste integrante passa a ser o perseguido. E assim sucessivamente, até que vários estudantes passem pelo posto de pegador e perseguido.

Durante a atividade convide os estudantes para adaptarem novas regras a esse jogo. Vivencie novamente o jogo com as novas regras adaptadas. Ao final converse sobre a experiência, ressalte a importância dos valores éticos durante o jogo. Peça que os estudantes comentem exemplificando situações em que foi possível perceber a presença de tais valores.

ATIVIDADES PARA AMPLIAÇÃO DOS CONHECIMENTOS DOS ESTUDANTES

2ª Atividade: Leitura de imagens: Brincadeiras de criança

Conteúdo: Brincadeiras Tradicionais

Material: gravura de Peter Brugel

Realize uma retomada da aula anterior e proponha a construção de um inventário de jogos e brincadeiras no final desta sequência didática e para tal todas as produções construídas pelo grupo será organizado de modo a compô-lo.

Apresente para a turma a gravura: Brincadeiras de Criança -1560, de Peter Bruegel.



Fonte: <http://www.cidadedofutebol.com.br/Files/Alcides%20CORRETA.jpg>. Acesso em: 15/12/2009

E faça algumas reflexões, como por exemplo:

- O que a imagem retrata?
- Qual relação pode ser feita entre ela e o tema a ser estudado?
- Quais brincadeiras podem ser encontradas no quadro?
- Como são as pessoas que aparecem no espaço?
- Atualmente ainda brincamos de alguma atividade que está presente na gravura?

Registre na lousa as contribuições dos estudantes e peça que também registrem no caderno. Convide a turma para a vivência de uma brincadeira presente na gravura apresentada (escolha a que for mais adequada a sua turma). Problematize questões relacionadas às brincadeiras presentes na gravura. Finalize essa atividade com registros escritos em um cartaz sobre as observações dos estudantes em relação à gravura e suas brincadeiras.

Professor(a) é interessante que você faça uma leitura de imagem antecipadamente e elabore mais questões. Você também pode inserir outras gravuras.

3ª Atividade: Brincadeiras da família

Conteúdo: Jogos e brincadeiras tradicionais

Material: Bandeirinhas e outros

Converse sobre a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento das pessoas e de como é prazeroso (e às vezes doloroso) jogar. Mencione que os jogos e brincadeiras atuais são diferentes dos jogados pelos nossos pais e avós. Convide os alunos para experimentarem a brincadeira “Salve Bandeira”.

Peça que conversem com seus familiares ou pessoas adultas sobre os jogos e brincadeiras de sua infância. As informações devem ser registradas no caderno e discutidas em sala de aula. Então divida a turma em grupo de cinco estudantes em que os componentes irão compartilhar as informações que coletaram. Após isso cada grupo escolhe a sua brincadeira que será socializada com os demais colegas. Então o representante da brincadeira escolhida apresenta sua atividade. Ao final das apresentações o coletivo da turma escolhe uma brincadeira para jogarem.

4ª Atividade: Peteca

Conteúdo: Jogos e brincadeiras tradicionais

Material: bolas de papéis

Converse com os estudantes sobre o jogo de peteca, dê oportunidades para que os mesmos exponham seus conhecimentos sobre esse jogo. Problematize as seguintes questões:

- Todos conhecem a peteca?
- Quais materiais são utilizados na construção de uma peteca?
- Já ouviram dizer a origem desse jogo de peteca?
- Tem conhecimento se esse jogo é apenas uma brincadeira ou ele já é um esporte oficializado?

Leve algumas bolas de papel feitas de jornal e revistas. Organize os estudantes de modo que os mesmos desenhem no chão um círculo com giz ou utilize arcos de 01 metro de raio. Cada aluno fica dentro de um círculo e deverá bater na bola de papel o maior número de vezes possível com a palma da mão, estando a outra mão voltada para as costas.

Variação da atividade:

As duas mãos passam a bola de papel por sobre a cabeça. Divida o espaço da quadra com um barbante, corda ou rede e peça que os estudantes passem a bola de papel por cima que deve ser colocado aproximadamente a 1,70m de altura. Converse com os alunos sobre a atividade, as dificuldades de realizá-la e se é possível criar novas maneiras

de brincar com este material. Compartilhe com a turma os aspectos históricos da peteca ressaltando as questões como: origem indígena brasileira, esportivização e atualidades sobre o jogo de peteca.

Tarefa de casa: Peça que tragam materiais necessários para a construção de uma peteca (tecido, lona ou palhas de milho, rolhas, sacos plásticos, barbante, areia, penas de galinha, cola e outros).

Professor(a), há a possibilidade de confeccionar a peteca com outros materiais a seu critério e de acordo com a realidade de seus estudantes. Sugerimos que assista com seus estudantes a coleção: DVD Escolas - Educação Física / Filme Esporte é Cultura que apresenta uma proposta de confecção e atividades com petecas.

5ª Atividade: Construção de petecas

Conteúdo: Brincadeiras tradicionais

Material: todo material solicitado na aula anterior

Professor retome a aula anterior e organize a turma em pequenos grupos. Solicite que os estudantes organizem seus materiais de forma que todos tenham em cada grupo: tesoura, barbante, caixas de fósforos, penas, sacos plásticos, areia e outros que forem necessários para a atividade.

Após a construção das petecas convide-os para uma vivência com o material confeccionado. Sugerimos algumas opções, como:

- Chuva de peteca - esta atividade consiste em um momento que todos os estudantes jogam as petecas ao mesmo tempo simulando uma chuva.
- Dividida a turma em duplas, cada dupla com uma peteca. Risque no solo duas linhas paralelas afastadas 2 metros entre si e coloque uma pessoa da dupla em cada lado da linha. Eles poderão bater na peteca livremente, só não podendo deixar a peteca cair dentro das linhas paralelas, o que resultará em menos um ponto para dupla. Ressalte com os estudantes alguns aspectos sobre o trabalho de força dos membros superiores, de agilidade e coordenação motora presentes nestas atividades.

Após a prática do jogo converse com a turma sobre os princípios éticos e os aspectos que julgarem mais interessantes.

Professor(a), a tarefa de casa pode ser uma grande aliada na aprendizagem, desde que contextualizada, direcionada para o preparo do conteúdo. Estimule sua turma sugerindo ações nesse sentido durante todo o bimestre. Peça para que eles organizem seus cadernos de Educação Física. Você professor (a) pode escolher o momento e a metodologia mais propícia para tal solicitação, sugerimos alguns procedimentos como: pesquisas em jornais e revistas; questões reflexivas acerca do conteúdo que está sendo trabalhado; entrevistas; construção de textos de algum determinado gênero; leituras diversas; visitas a biblioteca escolar (já informando previamente a fonte bibliográfica); trabalhos em grupos e outros.

ATIVIDADES DE SISTEMATIZAÇÃO

6ª Atividade: Peteca oficial

Conteúdo: Regras do jogo de Peteca

Material: Papel sulfite, papel pardo

Retome a aula anterior com os estudantes, proponha a formação de grupos na sala e distribua em cada grupo duas regras do jogo de peteca. Determine um tempo para que os estudantes leiam as regras e se preparem para socializarem com a turma, construam um cartaz no papel pardo com as informações relativas às regras estudadas no grupo. Realize a socialização e proponha que coletivamente escolham determinadas regras para vivenciarem em aula.

Após a socialização dos grupos dialogue sobre a possibilidade de inserir nas atividades jogos com regras oficiais e dê oportunidade para que escolham quais desejam vivenciar. O espaço das práticas corporais deve ser organizado com antecedência, demarcando as linhas da quadra para aproveitar ao máximo o tempo de aula. Convide a turma para a experimentação das regras escolhidas.

Posteriormente problematize com a turma sobre tal vivência:

- Quais aspectos foram interessantes?
- Como foi incluir algumas regras oficiais durante o jogo?
- Qual a diferença de jogar a peteca sem as regras oficiais e com a inclusão dessas regras?
- O que muda realmente durante a inclusão das regras oficiais? Quais são os sentimentos que afloram durante a prática?

Registre os apontamentos em um cartaz.

Professor(a) recolha os cartazes produzidos pelos grupos e guarde-os para serem utilizados na forma de painéis no festival de jogos.

7ª Atividade: Festival de jogos tradicionais

Material: produções dos estudantes durante a realização da sequência didática: cartazes, petecas, papéis, cola, fita crepe, tesoura dentre outros

Propor um festival de jogos tradicionais convida a turma para cooperar na organização, preparação e realização do mesmo. Esse festival tem como objetivos a socialização do conhecimento, propiciar um momento fraterno e de divertimento entre as turmas e também entre os professores.

Neste festival faça exposição de todas as produções da turma, organize painéis, pesquisas realizadas pelos estudantes, principalmente no que se refere ao histórico do jogo de peteca. Propicie vivências do jogo de peteca, e de outras brincadeiras que foram trazidas pelos estudantes. Organize o espaço da escola em locais para a experimentação da peteca enquanto lazer, e outro para a vivência enquanto esporte com algumas regras oficiais. Prepare uma sala para oferecer uma oficina de construção de peteca, em que alguns estudantes sejam os monitores da atividade.

8ª Atividade: Avaliação do processo

Conteúdo: Jogos e brincadeiras tradicionais

Material: Papel sulfite

Converse com a turma sobre a sequência didática e os convida para construção de um texto (o gênero textual deve ser escolhido), acerca do trabalho desenvolvido e realizem apontamentos sobre as contribuições dos conhecimentos e experiências para sua vida, aproveitem para avaliar todo o processo com sugestões de alterações para outra sequência didática.

REFERÊNCIAS

BRASIL, ECA. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Brasília, DF: Secretaria de Estado dos Direitos Humanos, Departamento da Criança e do Adolescente, 2002.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

GOIÁS, Secretaria de Estado da Educação. Coordenação do Ensino Fundamental. **Reorientação Curricular do 6º ao 9º ano. Currículo em Debate, Caderno 3**. Goiânia: 2005.

GOIÁS, Secretaria de Estado da Educação. Coordenação do Ensino Fundamental. **Reorientação Curricular. Expectativas de Aprendizagens, Caderno 5**. Goiânia: 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

GASPARIN, João Luiz. **Uma Didática para a Pedagogia Histórico-Crítica**. 3ª ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

MACHADO, Carolina Nery. **A origem e o significado da Peteca na Cultura Brasileira e as possibilidades da Peteca na Escola**, Goiânia. Monografia (graduação em Educação Física) Faculdade de Educação Física-FEF / Universidade Federal de Goiás - UFG.

PENSAR A PRÁTICA: Revista de pós-graduação em Educação Física / Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação Física – Vol. 5, Jul/Jun.2001-2002. Goiânia: Ed. UFG, 1998.

SAVIANI, Demerval. **Pedagogia Histórico-Crítica: primeiras aproximações**. SP: Autores Associados, 1991.

VYGOSTKI, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

VIGOTSKII, LURIA, LEONTIEV. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone/USP, 1988.

A brincadeira e a cultura infantil

A autora, Tizuko Kishimoto, trata da importância de contos, lendas, brinquedos e brincadeiras na formação de indivíduos criativos, críticos e aptos a tomar decisões.
<http://www.fe.usp.br/laboratorios/labrimp/cullt.htm>

Escolarização e brincadeira na educação infantil

Neste artigo, Tizuko Kishimoto apresenta vários estudos realizados ao longo da história da educação, abordando a importância do ato de brincar para a criança.
<http://www.fe.usp.br/laboratorios/labrimp/escola.htm>

Brincar na escola

Tânia Ramos Fortuna defende o lúdico como parceiro do professor, transformado em instrumento pedagógico que favorece a formação da criança.
<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=270>

Entendendo os jogos

Textos da Revista Jogos Cooperativos nos quais são apresentados diversos pontos de vista e teorias ligadas aos Jogos Cooperativos e à Pedagogia da Cooperação.
http://www.jogoscooperativos.com.br/entendendo_os_jogos.htm

Exemplos de jogos cooperativos

Seção da Revista Jogos Cooperativos que disponibiliza alguns exemplos de jogos.
<http://www.jogoscooperativos.com.br/jogos.htm>

Rede de brincadeiras regionais do Brasil

Apresenta uma série de curiosidades que dizem respeito à origem de alguns jogos e brincadeiras nas diferentes regiões do país. Disponibiliza para download arquivo com o desenvolvimento de várias brincadeiras por região.
<http://www.escolaoficialudica.com.br/brincadeiras/index.htm>

Jogos infantis: brinquedos do folclore brasileiro

Elenca jogos tradicionais, como bola de gude, queimada, cabra cega e outros. Também procura relacionar as contribuições das três etnias - portuguesas, africanas e indígenas nas brincadeiras e jogos infantis no Brasil.
<http://www.terrabrasileira.net/folclore/manifesto/jogos.html>

Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos

Apresenta um inventário de jogos e brincadeiras tradicionais do acervo bibliográfico do Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos - LABRIMP, da USP. Elenca jogos de bola, de locomoção, contos e fábulas, cantigas, jogos verbais, jogos de observação, brincadeiras com partes do corpo, jogos para tirar a sorte, etc.
<http://www.fe.usp.br/laboratorios/labrimp/labrimp1.htm>

SEQUÊNCIA DIDÁTICA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

9º ANO

EIXO TEMÁTICO: LUTAS E SUAS MANIFESTAÇÕES CULTURAIS

CONTEÚDO: CAPOEIRA

Maria Antônia J. de Moraes¹²
Maria de Lourdes Sousa Moraes¹³
Orley Olavo Filemon¹⁴
Pricila Ferreira de Souza¹⁵
Wálisson Francisco de Lima¹⁶

INTRODUÇÃO

Apresentamos uma seqüência didática sobre o eixo *Lutas e suas manifestações culturais*, no intuito de subsidiar o trabalho pedagógico com o conteúdo “Capoeira”, pois esta manifestação é uma excelente atividade física que possui ampla possibilidade de desenvolvimento motor, afetivo e cognitivo.

Existe certa dificuldade em encontrar registros escritos sobre a origem da Capoeira devido à queima de documentos que tinham relação com o tráfico negreiro. É fato que Rui Barbosa mandou queimar documentos referentes à escravidão no ministério da fazenda, que chefiava durante o governo provisório. Mas se tratava somente de documentos de *uma* repartição, sobretudo as matrículas de escravos criadas pela Lei do Ventre Livre (1871), cuja destruição dificultaria qualquer exigência de indenização por parte dos ex-proprietários de escravos - o que Rui Barbosa temia.

Mas todo estudante de história sabe que, apesar desta queima, existem toneladas de documentos que se referem à escravidão, espalhados por todos os estados brasileiros. Existem muitas obras que retratam as fortes raízes da capoeira, como origem afro-brasileira e ou africana.

A capoeira sempre foi vista como um mistura de luta e dança. Servindo para atender um ou outro objetivo a partir de circunstâncias específicas, assim como um

¹² Licenciatura em Educação Física - UEG; Gestora de Desenvolvimento Curricular – SUEBAS/SEDUC.

¹³ Licenciatura em Educação Física – UEG; Especialista em Saúde Pública - IAPA; Gestora de Desenvolvimento Curricular – SUEBAS/SEDUC.

¹⁴ Licenciatura em Educação Física – UFG; Mestrando em Estudos Sócio-ambientais - UFG; Gestor de Desenvolvimento Curricular – SUEBAS/SEDUC.

¹⁵ Licenciatura em Educação Física - UFG; Especialista em Projetos Socioambientais e Culturais vinculados ao programa Escola Aberta - IESA-UFG; Gestora de Desenvolvimento Curricular – SUEBAS/SEDUC.

¹⁶ Licenciatura em Educação Física - UFG; Especialista em Docência Universitária - UEG; Gestor de Desenvolvimento Curricular – SUEBAS/SEDUC.

mecanismo de disfarce, a dança servia para enganar os feitores e senhores de engenho, fazendo que eles pensassem que não estavam treinando para lutar pela sua liberdade e de seu povo, mas que era apenas um ritual de sua cultura.

A origem do termo capoeira possui várias referências, como por exemplo: tupi (copuera) significa roça velha; guarani (caá-puêra) significa mato miúdo que nasceu no lugar do mato virgem que se derrubou e também o significado do termo capoeira servia para designar um tipo de cesto ou gaiola de uso na guarda e transporte de galináceos. Segundo Antenor Nascentes, os negros carregadores de capoeira de galinha ficavam se distraíndo e exercitando o corpo enquanto os mercados não abriam suas portas. O nome do tal balaio passou a designar tanto o jogo como indivíduo que o praticava. A realidade cruel de vida dos negros escravizados lhes impunha constantes fugas coletivas para as matas, onde formavam quilombos. O maior e mais conhecido foi o de Palmares, que resistiu por quase um século aos ataques das tropas do governo. Zumbi foi o seu principal líder. Local em que ZUMBI era considerado rei e treinava com tamanha habilidade os companheiros. A capoeira estava presente representando a defesa daquele povo.

É uma manifestação que até hoje passa por discriminações, em tempos atrás foi até considerada ato criminoso, podendo seus praticantes serem condenados e presos.

Essa situação de marginalidade durou até a década de 1930, quando o Presidente do Brasil Getúlio Vargas, com sua preocupação em agradar a população, retirou o caráter criminoso da capoeira.

É importante saber que, embora a capoeira tenha muito a ver com a cultura dos povos da África, trata-se de uma manifestação típica do povo brasileiro e muito valorizada entre os integrantes das camadas populares.

.Segundo Falcão a Capoeira, em seu desenvolvimento no Brasil, consolidou duas vertentes distintas, mas inter-relacionadas, a Capoeira Angola e a Capoeira Regional. A Capoeira Angola tem como principal representante o Mestre Pastinha (Vicente Ferreira Pastinha). Já a Capoeira Regional foi criada pelo Mestre Bimba (Manoel dos Reis Machado).

Durante sua prática vários instrumentos são utilizados durante essa manifestação cultural, como por exemplo: berimbau, atabaque, caxixi, dentre outros. O canto também é um referencial marcante que remete questões da cultura negra.

Esta proposta não tem a intenção de aprofundar em questões religiosas e sim

somente a compreensão de alguns aspectos culturais importantes.

Teremos o registro como suporte principal no intuito de documentar o processo de desenvolvimento da sequência didática. Para sistematização dessa atividade propomos a realização de um Festival de Capoeira.

PREVISÃO DE AULAS: 16 AULAS

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM:

Vivenciar, compreender e explicar:

- Origem e as transformações históricas da capoeira
- Significado cultural e filosófico da capoeira
- Elementos técnicos e táticos básicos da capoeira
- Princípios éticos, tais como: respeito, disciplina, autonomia, solidariedade, amizade, cooperação, honestidade e justiça.

Conhecer e realizar exercícios preparatórios para a prática da capoeira.

Registrar os conhecimentos aprendidos (através da oralidade, desenhos, textos escritos, painéis).

ATIVIDADES PARA DIAGNÓSTICO DO CONHECIMENTO PRÉVIO DOS ALUNOS

1ª ATIVIDADE: “Iniciando a Capoeira”

Conteúdo: Capoeira

Material: imagens /fotografias, aparelho de som e cd

Apresente algumas imagens / fotografias de algumas pessoas praticando capoeira, com vestimenta, etc. Realize uma leitura de tais imagens, acolhendo tudo o que os alunos já conhecem. Registre os apontamentos levantados pelos alunos.

Pesquise imagens que sejam interessantes à sua turma, também sugerimos alguns sites:

<http://www.capoeiradobrasil.com.br/>

<http://portalcapoeira.com/Fotos>

<http://fica-go.ning.com/> (Federação Internacional de Capoeira Angola – Goiás)

Nessa atividade proponha a brincadeira “*Arranca Rabo*” (utilizando balões) nesta atividade continue o trabalho em duplas em que cada aluno coloca um balão amarrado em sua cintura e tentará defendê-lo ao máximo de seus colegas que irão tentar estourá-lo. Finalize a atividade com uma roda de conversa em que será proposta uma reflexão sobre as atividades vivenciadas e os conceitos trabalhados.

Durante esse diálogo converse sobre a relação entre a leitura de imagens e a brincadeira realizada.

Professor(a) para a próxima atividade prepare um cantinho de leitura: selecione textos de livros, jornais, revistas, reportagens, como também imagens relacionadas ao conteúdo Capoeira.

ATIVIDADES PARA AMPLIAÇÃO DE APRENDIZAGEM

2ª ATIVIDADE: “Uma Leitura da Capoeira”

Conteúdo: Capoeira

Material: cartolina ou papel sulfite grande, canetas, material do cantinho de leitura, cartazes dentre outros

Retome a aula anterior levantando os principais aspectos, divida a turma em pequenos grupos e distribua para cada grupo um ou mais tópicos a serem discutidos sobre a capoeira, por exemplo: significado, surgimento, tipos de capoeira, vestimenta, rituais, musicalidade, benefícios e riscos, essa prática existe na comunidade na qual a escola pertence.

Prepare um cantinho de leitura com reportagens sobre a manifestação de capoeira, seus mestres dentre outros assuntos, disponibilize esse material aos estudantes.

Durante essa atividade de trabalho de grupo utilize um som ambiente na sala de aula.

Estipule um tempo para tal atividade em grupo. Deixe que escolham um material do cantinho para conhecerem, conversar e registrar em cartazes ponderações relacionadas ao seu tema.

Proponha a apresentação e socialização dos cartazes de todos os grupos.

Sugira que os grupos levem os cartazes para casa e que o ilustrem da melhor forma possível utilizando figuras de revistas, jornais, desenhos e outros.

Durante as apresentações faça as devidas intervenções. Após todas as apresentações realize um fechamento. Oriente para que os estudantes levem os cartazes para casa no intuito de serem ilustrados.

Professor(a) sugerimos que leia o livro *Capitães da Areia* de Jorge Amado e escolha alguns trechos adequados para atividades com os estudantes dessa faixa etária, observando aqueles mais convenientes. É muito importante que registre se possível todas as aulas com fotografias da turma para futura exposição no festival de capoeira.

3ª ATIVIDADE: “A ginga e outros movimentos da Capoeira”

Conteúdo: Capoeira

Material: aparelho de DVD ou vídeo e filme.

Retome os cartazes da aula anterior caso os estudantes tenham levado para casa pergunte como foi sua repercussão em seu lar.

Convide todos para assistirem um filme relacionado ao tema estudado nessa seqüência didática. Escolha um filme que fale de algum mestre reconhecido, como por exemplo: mestre Bimba, mestre Pastinha ou outros que você julgar relevante. Faça um roteiro para chamar a atenção dos pontos mais relevantes que o filme apresenta sobre as questões sociais e outras.

Apresentamos algumas sugestões:

- Mestre Bimba: A capoeira iluminada;
- *Mestre Bimba: o Rei da Capoeira. Clipe, trecho* do documentário "Mandinga em Manhattan";
- *Escola de Capoeira Angola Mato Rasteiro Mestre Virgilio e Mestre Roxinho;*
- *Dança de Guerra; "Cordão de Ouro":*

Proponha a dinâmica GV x GO grupo de verbalização e grupo de observação. Tal dinâmica consiste em dividir a turma em dois grupos em que um fará a verbalização e outro a observação de pontos interessantes sobre o filme.

É importante professor registrar no quadro as observações e em seguida peça que os estudantes façam o mesmo no seu caderno. Observe as opiniões, as questões do preconceito a religiosidade dentre outros.

Escolha uma vivência relacionada a ginga e proponha que todos se desloquem para o espaço de práticas corporais e inicie.

4ª ATIVIDADE: “Maculelê”

Conteúdo: Capoeira

Material: aparelho de som, cd, balões.

Professor, nesta etapa as atividades serão propostas no intuito de possibilitar a ampliação dos conhecimentos dos alunos.

Retome a atividade anterior conversando sobre os aspectos relevantes apresentados na dinâmica do GV x GO.

Converse um pouco com a turma no que diz respeito da capoeira enquanto uma manifestação cultural. Faça uma contextualização desta manifestação em nosso país. Fale sobre alguns fundamentos de tal luta, como por exemplo: ginga, esquiva, martelo, benção, cocorinha e outros que julgar necessário para essa seqüência didática (nos anexos estão alguns conceitos básicos destes fundamentos).

Proponha que a turma se desloque para o local das práticas corporais, realize aquecimento e alongamento dos membros superiores e inferiores. Converse sobre a importância da ginga na capoeira e inicie a movimentação da mesma com os alunos. Inicie individualmente e posteriormente em duplas sendo que irão desenvolver a atividade do *Espelho*, que consiste em cada dupla permanece um de frente para o outro, e um realiza o movimento e o outro o imita, e vice-versa. Inicia-se a movimentação sem música e posteriormente com música.

Explique que o Maculelê é uma manifestação cultural distinta da Capoeira uma dança, que encena a luta de um guerreiro chamado Maculelê que lutava com um facão e vencida todos os seus combates (leia texto em anexo).

Essa atividade é utilizada para resgatar a cultura afro-brasileira e durante sua realização são utilizados bastões de madeira para minimizar a possibilidade de acidentes com os estudantes e a música é mais acelerada, com um ritmo próprio do Maculelê.

Prepare movimentos coordenados de membros superiores com inferiores e batendo os bastões ora individual ora em duplas de acordo com o nível de desenvolvimento dos estudantes.

Caso não conheça o Maculelê procure alguma literatura a respeito, pesquise até que seja suficiente para que você aborde o assunto com os estudantes, acesse sites com vídeos e cantos. Como por exemplo:

<http://www.youtube.com/watch?v=rh6z43vfxP0&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=DWHAMLzyVvg>

Experimente com os estudantes as várias possibilidades, inicie uma coreografia e oportunize que os estudantes prossigam tal criação.

Converse com o grupo retomando os conceitos trabalhados e também sobre as vivências.

Sistematize esse diálogo abordando principalmente os elementos principais da Capoeira, histórico, significado cultural, as vivências e também a importância dos princípios éticos durante sua prática.

5ª ATIVIDADE: “O sentido da música na Capoeira”

Conteúdo: Capoeira

Material: computadores, material do cantinho de leitura, som e cd

Agora vamos refletir um pouco sobre a relação do movimentar-se por meio da capoeira com a música.

Organize os alunos para uma conversa. Diga para eles que a música na capoeira é um elemento muito importante.

Ouçá-os atentamente. Proponha a leitura de um texto que aborde os aspectos da musicalidade na capoeira e sugira aos alunos a realização de uma pesquisa, utilizando a internet, sobre músicas de capoeira, os cantos. Pedimos que os alunos, em grupo, registrem:

- Nome da música escolhida:
- Compositor:
- Data de gravação:

Professor (a) esta atividade você poderá ministrá-la no laboratório de informática, caso a escola não tenha passe esta atividade como tarefa de casa onde os mesmos poderão realizá-la na lan house.

Debata com o grupo a importância do canto nessa manifestação cultural. A música é um componente fundamental da capoeira. Ela determina o ritmo e o estilo do jogo que é jogado durante a roda de capoeira. A música é composta de instrumentos e de canções, podendo o ritmo variar de acordo com o Toque de Capoeira.

Registre os pontos levantados por eles. E proponha uma vivência de alguns elementos da capoeira.

6ª ATIVIDADE: “Roda de Capoeira”

Conteúdo: Capoeira

Material: aparelho de som, cd, folhas de papel sulfite dentre outros.

Programe com a turma a vinda de um mestre ou grupo de capoeira para dialogar com a mesma, para isso organize a turma de forma a dividir responsabilidades e ações, como por exemplo:

*elaboração coletiva do convite

*levantamento das questões que os alunos gostariam de fazer,

*elaboração de um roteiro de perguntas da classe,

*distribuição de responsabilidades - quem convida, quem pergunta, quem registra (na lousa ou cartaz), quem agradece, quem fotografa etc.

No momento de realização dessa atividade procure auxiliar a turma de forma que todas as ações planejadas sejam otimizadas com sucesso.

Ressalte a importância de todos registrarem o diálogo no caderno.

Proponha uma vivência com a turma de alguns elementos da Capoeira e então convide todos os estudantes para uma roda de Capoeira.

Professor (a) caso na sua comunidade não haja um mestre de capoeira, realize você mesmo essa atividade: pesquise e traga as respostas.

7ª ATIVIDADE: “Alguns movimentos da Capoeira”

Conteúdo: Capoeira

Material: aparelho de som e cd.

Realize retomada da atividade e convide a turma para o local das práticas corporais, proponha realização de aquecimento e alongamento. Explique que nesta atividade irão vivenciar a ginga novamente e também outros fundamentos, como por exemplo: martelo e cocorinha - escolha outros de acordo com o nível da turma.

Proponha novamente a formação de duplas e inicie a movimentação da dinâmica do *Espelho (mencionada na 5ª atividade)*. Explique como são realizados tais movimentos e sugira a execução da cocorinha, martelo e posteriormente da esquiva.

Organize anteriormente um aparelho de som com um CD que contenha ritmos da capoeira (sempre são indicados os ritmos mais lentos, pois estamos na iniciação de tal experimentação).

Sugestões de CDs com músicas de capoeira:

- Capoeira Angola;
- Mestre Caiçara, o dono das ruas;
- Berimbaus da Bahia - Camafeu de Oxossi;
- Curso da Capoeira Regional;
- Mestre Kenura:

No final da atividade ressalte o fato de existirem duas vertentes principais de capoeira, que são a Regional e a Angola, que na próxima atividade tal aspecto será aprofundado.

Professor(a), agende previamente na sua escola o dia do próximo encontro para utilização do laboratório de informática.

8ª ATIVIDADE: “Capoeira Regional x Angola”

Conteúdo: Capoeira

Material: caneta, papel sulfite

Retome de forma breve a atividade anterior e inicie esta atividade dividindo a turma em grupos (de até três pessoas) e explicando que nessa atividade será utilizado o laboratório de informática da escola. Determine para cada grupo um aspecto para ser

estudado e aprofundado para futura construção de cartaz, sugira os sites principais para busca de informações.

Como sugestão para tal atividade você pode eleger alguns aspectos diversificados das duas vertentes principais de capoeira, a Regional e a Angola para ser pesquisado e apresentado por cada trio, como por exemplo:

- O que identifica?
- Quais características dessa manifestação cultural?
- Quais os fundamentos?
- Principal mestre?
- e outros aspectos que julgar necessário.

Estipule um determinado tempo para leitura do material *online*, para a conversa entre os membros do grupo e anotação dos registros. Recolha tais registros, pois esse material será utilizado posteriormente.

Em um próximo momento o cartaz síntese pode ser confeccionado na própria sala de aula e também pode ser finalizado no próximo encontro de forma que os grupos poderão trazer de casa figuras, desenhos e objetos para aprimorar a estética dos cartazes.

Socialização dos cartazes sínteses e verbalização do grupo acerca do trabalho que foi realizado. É importante que os alunos ouvintes façam as anotações no seu caderno sobre os trabalhos dos colegas.

Sugira a avaliação da atividade de forma escrita abordando: conhecimento adquirido, interação do grupo e sugestões para novas abordagens desse conteúdo.

Auto-avaliação

Recolha as avaliações analise cuidadosamente para compor um dos instrumentos avaliativos e também para uma devolutiva para a turma na próxima atividade. Tais avaliações servem também para uma análise do próprio trabalho docente.

ATIVIDADES PARA SISTEMATIZAÇÃO

9ª ATIVIDADE: “Capoeira, uma manifestação cultural”

Conteúdo: Capoeira

Material: folhas de papel sulfite e canetas

Professor nesta etapa as atividades irão propiciar uma maior sistematização dos conceitos já desenvolvidos. É interessante ressaltar que a avaliação é processual e que esse exercício tem também o sentido de fortalecer o processo de ensino-aprendizagem.

Solicite que os alunos elaborem individualmente um texto de algum gênero textual escolhido por você (carta, poema, bilhete dentre outros), relacionando os conhecimentos das atividades vivenciadas, os conceitos desenvolvidos com relação ao conteúdo capoeira enquanto uma manifestação cultural.

Após elaboração dos textos peça que coloquem sua identificação, façam a dobradura de um foguete e lancem para o alto. Cada estudante recolhe, aleatoriamente, um foguete lançado. Disponibilize um tempo para que todos leiam o texto recolhido e possibilite que alguns socializem a idéia que seu colega escreveu.

Lembre-se de também de arquivar essa coletânea de textos para o Festival de Capoeira. Você pode aproveitar a temática e discutir a Lei 11.645 de 10 de março de 2008 que aborda as questões da “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”

10ª ATIVIDADE: “Festival de Capoeira”

Conteúdo: Capoeira

Material: Todos os registros (textos, cartazes, vídeos e coreografias produzidos pelos estudantes) aparelho de som, vídeo ou DVD dentre outros.

Realize um Festival de Capoeira com toda a escola e comunidade para exposição dos registros construídos na forma de painéis no decorrer desta seqüência didática.

Prepare esse momento de forma que seja alegre, interativo e de confraternização preparar alguns espaços para exposição de fotos da turma durante o desenvolvimento de toda seqüência, oficinas de vivências, alimentação típica dentre outras.

Para finalizar o Festival convide toda comunidade escolar para uma roda de Capoeira.

BIBLIOGRAFIA

ABREU, Frederico José de. **Bimba é Bamba; A capoeira no Ringue**. Editora Instituto Jair Moura, Salvador- Ba, 1999.

ALMEIDA, Ubirajara Guimarães. **Água de Beber Camará: Um bate papo de Capoeira**, Editora EGBA, Salvador- Ba, 1999.

ALMEIDA, Raimundo César Alves de. **Bibliografia Crítica da Capoeira**.

BASTOS, Alvina de. **“A prática pedagógica da capoeira na escola a partir de elementos da teoria crítico-superadora”**. Monografia de conclusão de curso de graduação em Educação Física – FEF/UFG.

BRASI. **LEI de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira**, Setembro de 2006

CAMPOS, Hélio Bastos Carneiro de. **Capoeira na Escola**, Ed. Própria, Salvador- Ba, 1990.

CAPOEIRA, Nestor. **A balada de noivo-da-vida e Veneno-da-Madrugada**, Ed. Record, Rio de Janeiro- RJ – 1997.

CAPOEIRA, Nestor. **Capoeira: Galo Já Cantou**, 2ª Edição, Ed. Record, Rio de Janeiro- RJ – 1999.

CAPOEIRA, Nestor. **Capoeira: Os fundamentos da Malícia**, 3ª Edição, Ed. Record, Rio de Janeiro- RJ – 1997.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

FALCÃO, José Luiz Cirqueira. **Para Além das Metodologias Prescritivas na Educação Física: A Possibilidade da Capoeira como Complexo Temático no Currículo de Formação Profissional**. Revista Pensar a Prática. Goiânia-GO, 2004. Vol 7, nr. 2 Jul/Dez., pp. 155-170.

FALCÃO, José Luiz Cirqueira. **O Jogo da capoeira em jogo e a construção da práxis capoeirana**. In: GRANDO, Beleni Saléte (org.) Corpo, Educação e Cultura: Práticas sociais e maneiras de ser. Ijuí: Editora Unijui, 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Prefácio de Edna Castro de Oliveira. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1997;

GASPARIN, João Luiz. **Uma Didática para a Pedagogia Histórico-Crítica**. 3ª ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

GOIÁS, Secretaria de Estado da Educação. Coordenação do Ensino Fundamental. **Reorientação Curricular do 6º ao 9º ano. Currículo em Debate, Caderno 3**. Goiânia: 2005.

GOIÁS, Secretaria de Estado da Educação. Coordenação do Ensino Fundamental. **Reorientação Curricular. Expectativas de Aprendizagens. Caderno 5.** Goiânia: 2008.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação Mediadora.** Porto Alegre, Ed. Mediação, 1996; “O Jogo do Contrário em Avaliação” – Porto Alegre: Editora Mediação, 2005;

REGO, W. **Capoeira Angola: um ensaio sócio-etnográfico.** Salvador: Itapuã, 1968.

SAVIANI, **Dermeval. Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações.** 6. ed. Campinas, SP: Autores associados, 1997.

ANEXOS

Conhecendo alguns movimentos da capoeira

- Armada é uma perna giratória aplicada com o tronco ereto. O giro dado no golpe funciona como esquiva. Consiste em firmar-se com um pé no chão e com a outra perna livre, fazendo um movimento de rotação, varrendo na horizontal, atingindo o adversário com a parte lateral externa do pé.
- A bênção é uma espécie de chute com a perna estendida, para frente em linha reta visando empurrar ou deslocar o adversário e não bater
- A cabeçada é um golpe geralmente desferido para desequilibrar o adversário, atingindo no peito ou na barriga. Através da ginga o capoeirista lança sua cabeça pra frente contra o adversário
- O macaco é um movimento no qual o capoeirista se projeta de costas com as duas mãos apoiadas no chão, fazendo um movimento completo sobre o corpo, caindo com as pernas juntas
- Martelo se executa erguendo-se a perna ao mesmo tempo em que o corpo é deixado de lado, batendo com a parte de cima do pé. Os principais alvos são costelas e cabeça sendo acertados pela lateral.
- Meia-lua de compasso é um movimento de capoeira no qual é usado o calcanhar para se acertar o adversário, girando-se com uma ou as duas mãos no chão, colocando-as para parte de dentro da ginga.
- A queixada é um golpe da capoeira com dois tipos de execução: lateral e frontal.
- Na queixada lateral a perna de trás ginga e cruza com a da frente que simultaneamente é levantada fazendo um meio círculo.
- Na queixada frontal a perna de trás ginga, faz um movimento circular de dentro para fora visando acertar o rosto do adversário com a parte externa do pé.
- Rabo-de-arraia consiste em fazer o corpo cair sobre as mãos e rodando-o ao encontro do adversário, de forma a derrubá-lo contra o solo. Existem três tipos de execução: de frente, com as pernas e com uma perna de lado.
- A rasteira é um golpe simples de capoeira que consiste em apoiar as mãos no chão e rodar a perna, num ângulo de 360°, ate que encaixe por trás do pé do adversário com o objetivo de desequilibrá-lo.

CAPOEIRA REGIONAL

Criada pelo Mestre Bimba na Bahia com a intenção de dar maior força de luta à capoeira de Angola. Introduziu novos golpes que vieram do Batuque, uma luta com fortes golpes que procuravam desequilibrar o adversário. Mestre Bimba aprendeu o Batuque com seu pai.

Mestre Bimba nasceu em 23 de novembro de 1899, em Salvador, era filho de Maria Martinho do Bonfim e Luiz Cândido Machado. Foi iniciado na capoeira aos doze anos, pelo africano Bentinho, capitão da Companhia de Navegação Baiana. Foi exímio praticante de batuque, uma luta conhecida do seu pai (hoje inexistente como tradição isolada), que consistia em derrubar o adversário com o uso de golpes de perna, como rasteiras e joelhadas. Segundo Rego (1968), Bimba criou a Regional sob o argumento de que a capoeira dos “outros” estava muito fraca e se restringindo a apenas uma brincadeira. Muitos consideram que a Capoeira Regional se tornou bastante esportivizada.

CAPOEIRA ANGOLA

Há quem diga que foram os escravos vindos de Angola que deram origem a esse tipo de capoeira, daí o nome Capoeira de Angola. A história que se conta é a de que a maioria dos negros trazidos para o Brasil como escravos vinham de Angola, um País da África. Nessa região habitavam os negros da etnia Bantos, reconhecidos pela força e agilidade no desempenho do trabalho duro. Dizem que quando estavam jogando capoeira os senhores diziam que os negros estavam brincando de angola.

Mestre Pastinha nasceu a 5 de abril de 1889, em Salvador, era filho de José Pastinha, um mascate espanhol, e Raimunda dos Santos, uma negra. Foi iniciado na capoeira aos dez anos de idade pelo africano Benedito, natural de Angola. Aos doze anos de idade, entrou para a Escola de aprendizes de Marinheiro onde permaneceu até os vinte anos. Ficou “afastado” da capoeira de 1920 a 1940, quando retomou a sua prática e foi convidado pelo Mestre Amorzinho para assumir o Centro Esportivo de Capoeira Angola, em 1941, e tomando para si o papel de representante máximo da Capoeira Angola.

MACULELÊ¹⁷

José Luiz Cirqueira Falcão¹⁸

As origens do maculelê são contraditórias e os estudos históricos confiáveis sobre esta manifestação são bastante escassos. Muito do que se faz hoje em apresentações de maculelê foi transmitido às novas gerações por via oral. Em geral, tanto as cantigas, quanto os rituais são reinventados para atender diversas necessidades e particularidades. Ou seja, muito do que se diz até hoje sobre o maculelê é por ter sido ouvido ou dito por alguém, muito velho, que guardou alguma recordação, quase sempre confusa e contraditória. Depois da popularização dessa manifestação, após os anos sessenta, surgiram, como por encanto, muitas lendas sobre a origem desse folguedo. Lendas foram reconhecidamente forjadas pelos que têm necessidade de inventar para sobreviver. Quem tem boca diz o que quer - ensina o velho refrão.

No entanto, é interessante registrar que o maculelê constitui-se numa tradição da cultura afro-brasileira, hoje bastante popularizada e disseminada pelos grupos de capoeiras.

Um dos registros mais significativos sobre os primórdios do maculelê consta de uma nota fúnebre publicada pelo jornal “O Popular”, de 10 de dezembro de 1873, que circulava em Santo Amaro com o seguinte teor: “faleceu no dia primeiro de dezembro a africana Raimunda Quitéria, com a idade de 110 anos. Apesar da idade, ainda capinava e varria o adro (terreno em volta) da igreja da Purificação, para as folias do Maculelê” (in: Lopes, 1998).

A pesquisadora Hildegardes Vianna chama a atenção para uma remota referência quanto a existência de uma dança esquisita dos negros da roça que se pintavam com uma tinta preta, que tornava ainda mais negro o rosto as pernas e os braços. Com tinta branca realçavam os traços característicos de determinadas tribos africanas. Andavam em passo de cortejo cantando em língua arrevesada, intercalando na letra algumas frases que podiam ser entendidas por todos que apareciam nos festejos de Nossa Senhora da Conceição e Nossa Senhora da Purificação, em Santo amaro, no Recôncavo Baiano.

Manuel Querino, (1851 – 1923), destaca que o Maculelê é um fragmento do Cucumbi, uma dança dramática em que os negros batiam pedaços roliços de madeira acompanhado por cantos. Luiz da Câmara Cascudo aponta a semelhança do maculelê

¹⁷ - Texto elaborado a partir de observações e vivências e das contribuições de: Mutti, Maria. *Maculelê*. Salvador, 1977; Pires, Antônio Liberac S. *Palestra no Simpósio de Capoeira da Unicamp*. Campinas, 24/10/98; e Lopes, Augusto F. *O Maculelê*. *Revista Capoeira*. Ano 1, nr. 03, pp. 40-41, 1998.

¹⁸ - Professor da Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC. Mestre de Capoeira do Grupo Beribazu. Doutor em Educação pela Universidade Federal da Bahia.

como os Congos e Maçambiques. Ubaldo Osório, o grande historiador da Ilha de Itaparica, em um dos seus livros, faz menção sobre a presença do Maculelê naquela ilha. Emília Biancardi escreveu um livro de título “Ôlelê Maculelê”, considerado um dos estudos mais completos sobre o assunto. Bulcão Vianna, um dos que mais escreveu sobre as festas de Santo Amaro, no princípio do século, não fez menção ao maculelê em suas obras. Esses exemplos servem para demonstrar o grau de incerteza que persiste em relação às possíveis interpretações sobre a origem do Maculelê.

Antônio Liberac Pires, historiador da cultura afro-brasileira, vem desenvolvendo pesquisas interessantes sobre as origens do Maculelê e as transformações quem vêm ocorrendo com esta manifestação, a partir de documentações jornalísticas e de contatos com alguns personagens que tiveram acesso direto os precursores do maculelê em Santo Amaro da Purificação, na primeira metade do século XX, como as senhoras Maria Silveira e Zilda Paim (do Grupo Viva Bahia), atualmente em idade bastante avançada.

Liberac Pires afirma que maculelê vêm da aglutinação de duas palavras: **macua** (tribo nagô da África Ocidental) e **lelê** (pau, porrete, cacete, na língua dos malês). Os malês eram inimigos dos macuas. Daí o sugestivo trocadilho: lelê nos macuas, ou seja: pau nos macuas. Liberac destaca que o maculelê, nos primórdios, era uma arte de guerra, uma manifestação de forte expressão dramática exercitada como treinamento de guerra, por indivíduos do sexo masculino que combatiam em grupo, utilizando bastões de madeira resistente de 50 a 60 cm ao ritmo de tambores (atabaques) e de cantos.

No Brasil esta arte de guerra foi transformada num ritual de dança-luta, sistematizada por alguns escravos malês e repassadas às novas gerações.

O principal representante do maculelê no Brasil foi, sem dúvida, Paulinho Aluísio de Andrade, conhecido como “Popó do Maculelê”. Ele é considerado o “pai do Maculelê no Brasil” e contribuiu para que Santo Amaro da Purificação, no Recôncavo Baiano, se tornasse o centro desta celebração profana, com seu auge no dia 2 de fevereiro, dia da padroeira da cidade: Nossa Senhora da Purificação. Desde 1943, Mestre Popó reunia seus parentes e amigos para ensinar este fascinante brinquedo (como ele denominava o maculelê), na tentativa de reincorporá-lo aos festejos religiosos de Santo Amaro. Mestre Popó aprendeu o maculelê com o Pai de Santo conhecido como Barão, que por sua vez tinha aprendido com seu pai, João Obá, que aprendera com Ti-Ajô, um escravo da Fazenda Partido, de Santo Amaro. Segundo Liberac, o escravo Ti-Ajô é a primeira referência na tradição oral desta manifestação.

João Obá, escravo alforriado, foi, segundo Liberac, o primeiro a levar o maculelê para as ruas de Santo Amaro, em 1889. Era Pai de Santo e tinha Casa de Candomblé. Ele introduziu nos rituais desta manifestação uma série de personagens que sintetizava a sociedade escravista da época. Introduziu a figura do vaqueiro, do escravo, do capitão do mato, da princesa e do rei.

A partir das recordações dos ensinamentos dos ex-escravos africanos, Mestre Popó começou a ensinar e repassar o que aprendeu. Seu grupo passou a ser conhecido como “Conjunto de Maculelê de Santo Amaro”.

Maria Mutti escreveu um livreto intitulado: “Maculelê”, onde descreve sua participação no grupo do Mestre Popó e apresenta a sistematização das apresentações do Grupo pelas ruas de Santo Amaro.

Em 1966 o maculelê saiu pela primeira vez da Bahia, para figurar no Carnaval carioca, compondo uma ala da Escola de Samba “Império Serrano”. O capoeirista conhecido por Mestre Bimba contribuiu para divulgar o maculelê após incorporar essa manifestação nas apresentações do seu grupo de capoeira. Augusto Lopes (o Mestre Baiano Anzol), aluno de Mestre Bimba, levou o maculelê para o Grupo Senzala, no Rio de Janeiro, em 1968. A partir daí o maculelê começa a se disseminar por todo o Brasil através dos Grupos de capoeira, que em suas cerimônias de batismos e graduações geralmente apresentam esta manifestação. Ela serve também como uma excepcional forma de aquecimento pois o seu ritmo vibrante é capaz de atizar os ânimos dos mais acomodados.

Com o processo de disseminação, o maculelê, assim como qualquer manifestação cultural, vem sofrendo alterações em sua coreografia e indumentária. Essas modificações devem ser registradas para permitir que os pesquisadores possam analisar as transformações ocorridas no sentido de melhor orientar aqueles que, por ventura, vierem a praticar esta exuberante manifestação.

É interessante registrar que a participação da mulher no maculelê é bem recente (após os anos 40). Os nomes mais citados são Paulina e Agogô (do grupo de Mestre Popó). Nos primórdios o maculelê restringia-se ao ambiente masculino. Atualmente, a participação da mulher no maculelê é expressiva e se iguala a dos homens.

O Maculelê de Mestre Popó

Maria Mutti aprendeu o maculelê com Mestre Popó e sistematizou, em um livreto, as principais passagens desta manifestação. Após aprender com o Mestre, formou o seu

grupo - “Grupo Oxalá” e passou a divulgar essa tradição. Na semana da criança e do folclore, corria de escola e em escola apresentando o seu trabalho.

Segundo Maria Mutti (1977), Popó foi toda vida uma artista rico e um homem pobre. Trabalhava muito no cais do Conde para sustentar a família. Fazia também o horário do bonde, transportando passageiros do Conde para o centro da cidade. Por isso em sua terra de Santo Amaro, de dia era conhecido como “Popó do bonde” e à noite, quando se reunia para ensaiar a dança-combate, era “Popó do Maculelê”, como finalmente ficou conhecido no Brasil inteiro.

Popó era muito popular e muito considerado. Seu grupo desfilava nas ruas de comércio e pedia dinheiro aos comerciantes para se manter. Certa feita, Mestre Popó disse para sua aluna, após ela ter-lhe perguntado o segredo da destreza: “continue dançando, até depois de velha, pois é quando a gente mais aprende, é depois de velho”. Mestre Popó tudo deu e nada pediu. Talvez por isso tenha morrido pobre, no dia 16 de setembro de 1969, em sua terra natal.

Em entrevista a Maria Mutti, Popó afirma que foi ele mesmo quem botou o brinquedo (maculelê) na rua. Ele não separava a dança da luta.

Sobre o maculelê de facão, Popó afirmou também que isto foi uma invenção e traquinagem do seu filho Zezinho. “Se escravo tivesse facão na mão para treinar maculelê naquela época, eles iam treinar, mas era na cabeça do feitor, há, há, há. Isso é traquinagem daquele menino qui tá por lá por Salvador, dançando ni grupo de menino rico”. Sobre maculelê de canavial, batido com pedaços de cana de açúcar, não há comprovação histórica. Segundo Popó, “maculelê com cana só pra sacana”.

A indumentária

A indumentária usada na época dos antigos do maculelê, como João Obá, Ti-Ajô, Barão era somente calção e chapéu. Com o passar dos anos foram sendo incorporados outras vestimentas e objetos, como a gurita na cabeça (touca de ponta) lenço no pescoço, camisa comum de africano e calça igual, pés descalços. Em certas ocasiões usavam máscaras de saco de açúcar com furos na altura dos olhos e da boca. Fato este que, muitas vezes, amedrontava as crianças assistentes.

Pintavam o rosto e as partes do corpo descoberto com carvão ou fuligem de fundo de panela enfumaçada. A boca era pintada de vermelho com semente de urucum pisada. Alguns dos componentes do grupo empoavam suas cabeleiras com farinha de trigo.

No grupo de Popó os participantes usavam roupas parecidas com as do preto velho. Uma calça branca de brim cru, todo mundo tinha galopim (tênis) branco, camisa de meia branca ou listrada de vermelho e branco (muitas vezes tomada emprestada do time de futebol da cidade e gurita).

A Apresentação:

Escolhido a bateria de três tocadores de atabaque (os atabaques para os desfiles nas ruas eram confeccionados de tacho de cobre coberto com couro de bode ou de jibóia), um agogô, um xique-xique ou um ganzá, um chefe de canto para segurar a música junto a bateria. Um par de grimas (bastões) para os meninos e uma só para o chefe. Os bastões, para ficarem tinindo deveriam ser cortados à noitinha, raspados e passados no fogo.

Arruma-se em círculo ou semicírculo, conforme o lugar. O chefe faz a louvação à princesa Isabel, com o rufar dos atabaques. Em resposta o grupo responde batendo as grimas. Aí o couro como. O chefe puxa a música e entra batendo firme como querendo pegar um dos participantes da roda desprevenido. Os integrantes devem estar atentos pois não existe aviso prévio em ralação a quem receberá a batida de bastão do mestre. A surpresa e o improvisado são, portanto, fundamentais neste aspecto. Foi Mestre Popó quem introduziu a marcação de quatro tempos ao ritmo do maculelê. Antes eram batidas contínuas.

A dança é de giros, pulos, volteios, é de um levantar de pés no ritmo das batidas dos bastões (também chamados esgrimas ou grimas). Os componentes defendem-se dos golpes do mestre com os bastões cruzados acima da cabeça. Quando o sujeito é levado para o meio da roda, os dois passam a bater cada um com um bastão só.

O maculelê de Popó tem poucos cânticos. A maioria é procedente do candomblé de caboclo. Outros foram introduzidos pelos filhos de Popó (Vavá e Zezinho).

Logo no início fazia-a louvação à Princesa Isabel com a seguinte cantiga:

*Vamos todos a louvá
A nossa nação brasileira
Salve a Princesa Isabel
Que nos livrou do cativoiro
(o coro repete)*

Atualmente, como uma crítica aos reais objetivos da Lei Áurea, assinada pela Princesa Isabel, os grupos têm preferido louvar Zumbi dos Palmares.

A seguir, canta-se a seguinte música:

*Ô boa noite
Pra quem é de boa noite*

*Ô bom dia
Pra quem é de bom dia
A benção meu papai a benção
Maculelê é o rei da alegria
(o coro repete)*

A principal cantiga do maculelê de Popó é:

*Sou eu, sou eu
sou eu, maculelê, sou eu
Sou eu, sou eu
sou eu, maculelê, sou eu
Nois é caboclo do Mato Grosso
Somos sucena da mata reá
Sou eu, sou eu,
Sou eu maculelê, sou eu
É quem vem de longe, faz força
Faz força para curar
Sou eu, sou eu
Sou eu maculelê sou eu
é quem pode mais é Deus,
Jesus, Maria José
Sou eu, sou eu
Sou eu maculelê sou eu
Eu jogo a corda e dou o nó
Maculelê é o do Popó
Sou eu sou eu
Sou eu maculelê sou eu*

*Você se embriagou
Com a flor do mesmo pau
Você se levantou
(o coro repete)*

Aí termina o ritual com todos dançando ao mesmo tempo.

Atualmente, muitos grupos de capoeira têm dado suas contribuições em relação ao ritual do maculelê. Alerta-se, entretanto para a necessária manutenção de seus principais elementos, a fim de evitar que o mesmo se transforme em apenas um show exótico sem conteúdo histórico. Muitas coreografias são improvisadas, muitos utilizam tochas de fogo e habilidosos saltos acrobáticos. A indumentária mais usada atualmente são saias de sisal, utilizadas indistintamente por homens e mulheres. Muitas cantigas são produzidas e paulatinamente vão se incorporando a esse folguedo, como a descrita abaixo:

Louvação

Maré encheu, maré vazou
De longe, bem longe
Avistei a Yara
Na sua casinha de sapé
Com arco sua flecha
E sua cabaça de mé

Sai sai sai boa noite meu senhor

Sai sai sai por favor peço licença

(coro)

Louvação

Mas hoje é dia de nossa senhora
A trovoadá roncou no mar

Aruanda ê Aruanda ê a

(repete)

Sai, sai, sai
Boa noite meu sinhô
Sai, sai, sai
Boa noite minha sinhá

Maculelê jurou vingança
Disse que é dança
E que é dança mortal
Disse também
Que é folclore
Que já foi luta no canavial

LEI Nº 11.645, DE 10 MARÇO DE 2008

*Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei no 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para **incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena"**.*

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º O art. 26-A da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, passa a vigorar com a seguinte redação:

"Art. 26-A. Nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, torna-se obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena.

§ 1º O conteúdo programático a que se refere este artigo incluirá diversos aspectos da história e da cultura que caracterizam a formação da população brasileira, a partir desses dois grupos étnicos, tais como o estudo da história da África e dos africanos, a luta dos

negros e dos povos indígenas no Brasil, a cultura negra e indígena brasileira e o negro e o índio na formação da sociedade nacional, resgatando as suas contribuições nas áreas social, econômica e política, pertinentes à história do Brasil.

§ 2º Os conteúdos referentes à história e cultura afro-brasileira e dos povos indígenas brasileiros serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de educação artística e de literatura e história brasileiras." (NR)

Art. 2º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Brasília, 10 de março de 2008; 187º da Independência e 120º da República.

LUIZ INÁCIO LULA DA SILVA

Fernando Haddad

Este texto não substitui o publicado no DOU de 11.3.2008.

<http://www.jusbrasil.com.br/legislacao/93966/lei-11645-08>



Goiânia - 2009

