

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Educação Básica e Profissional
Centro Pedagógico
Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0

Natália de Sousa Araújo

**PORTFÓLIO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS UTILIZANDO AS TECNOLOGIAS
DIGITAIS**

Belo Horizonte

2019

Natália de Sousa Araújo

**PORTFÓLIO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS UTILIZANDO AS TECNOLOGIAS
DIGITAIS**

Versão Final

Monografia de especialização apresentada ao Centro Pedagógico da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais e Educação 3.0.

Orientador: Fabrine Leonard Silva

Belo Horizonte
2019

CIP – Catalogação na publicação

A663p Araújo, Natália de Sousa
Portfólio de sequências didáticas utilizando as tecnologias digitais /
Natália de Sousa Araújo. – Belo Horizonte, 2019.
36 f. il. ; enc.

Monografia (Especialização): Universidade Federal de Minas Gerais,
Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico, Belo
Horizonte, 2019.

Orientador: Prof. Dr. Fabrine Leonard Silva

Inclui bibliografia.

1. Educação física – Estudo e ensino – Tecnologias digitais. 2.
Educação física – Sequências didáticas. 3. Práticas de ensino –
Tecnologias digitais. 4. Educação 3.0 – Práticas pedagógicas I. Título.
II. Silva, Fabrine Leonard. III. Universidade Federal de Minas Gerais,
Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico.

CDD: 796.07

CDU: 371.73.018

Elaborada por: Biblioteca do Centro Pedagógico/EBAP/UFMG
Rosana Aparecida Alves Reis – CRB-6: 2500

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**DADOS DE IDENTIFICAÇÃO****Cursista:** NATÁLIA DE SOUSA ARAÚJO**Título do Trabalho:** PORTFÓLIO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS UTILIZANDO AS TECNOLOGIAS DIGITAIS**BANCA EXAMINADORA****Professor(a) orientador(a):** Fabrine Leonard Silva**Professor(a) examinador(a):** Márcia Adriana de Souza Verona**PARECER**

Aos 30 dias do mês de novembro de 2019, reuniram-se na sala secretária do Curso de Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, o professor orientador e o examinador, acima descritos, para avaliação do trabalho final do(a) cursista NATÁLIA DE SOUSA ARAÚJO.

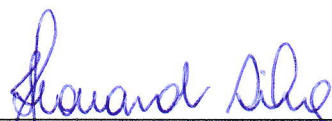
Após a apresentação, o(a) cursista foi arguido e a banca fez considerações conforme parecer anexó.

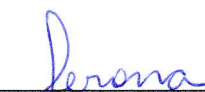
A nota do trabalho foi de 92 pontos. (Nota de 0 a 100)

Assim sendo, a banca considera o trabalho (Assinale com um X):

- Aprovado sem ressalvas.
- Aprovado com ressalvas e re-entrega até 03/02/2020.
- Reprovado com reagendamento de nova defesa até 02/03/2020.

Belo Horizonte, 30 de novembro de 2019.



Professor(a) orientador(a)

Professor(a) examinador(a)

Resumo

O presente portfólio pretende divulgar algumas sequências didáticas pensadas para a área da Educação Física Escolar abrangendo o Ensino Fundamental e Médio. A sequência 3.1, “Transtornos alimentares”, aborda sobre a anorexia, seus riscos, sintomas, causas, tratamentos e estimula a elaboração coletiva de uma História em Quadrinhos com as compreensões do conteúdo abordado. A sequência 3.2, “Jogo da Memória: possibilidades”, aborda um objeto de aprendizagem Memória.exe, disponível na Internet, promovendo distintas possibilidades do brincar de Jogo da Memória. A sequência 3.3, “Brincar e Literatura: Gato e Rato”, trabalha com a possibilidade do *storytelling* e suscita o brincar por meio da literatura. A sequência 3.4, “Ciranda dos Bichos”, utiliza o recurso da plataforma do *Youtube* para apresentar a brincadeira de roda. Busca-se reconhecer e vivenciar distintas possibilidades realizando o exercício rítmico, da memória e da corporeidade. A sequência 3.5, “Frevo e possibilidades”, reflete sobre o trabalho do conteúdo de uma dança típica da região Nordeste (Frevo) enfatizando sobre o conhecimento da dança, passos, músicas e a elaboração de coreografias utilizando o *Facebook* como instrumento pedagógico. As sequências acima descritas buscam auxiliar os profissionais de Educação Física no trabalho dos conteúdos pedagógicos por meio de tecnologias digitais, uma vez que estas são compreendidas como instrumentos e ferramentas motivadores e ricos para contribuir no processo educacional.

Palavras-chave: Sequências didáticas. Educação Física Escola. Tecnologias Digitais.

Abstract

The present portfolio intends to disclose some didactic sequences designed for the School Physical Education, covering Elementary and High School. The sequence 3.1, "Eating disorders", addresses anorexia, its risks, symptoms, causes, treatments and encourages the collective elaboration of a Comic Book with the comprehension of the content covered. The sequence 3.2, "Memory Game: possibilities", addresses a learning object Memory.exe, available on the Internet, promoting different possibilities of playing Memory Game. The sequence 3.3, "Play and Literature: Cat and Mouse", works with the possibility of storytelling and promotes playing through literature. The sequence 3.4, "Ciranda dos Bichos", uses the resource of the Youtube platform to present the wheel game. It seeks to recognize and experience different possibilities by performing rhythmic, memory and corporeality exercises. Sequence 3.5, "Frevo and possibilities", reflects on the work of the content of a typical dance of the Northeast region (Frevo) emphasizing on the knowledge of the dance, steps, songs and the elaboration of choreographies using Facebook as a pedagogical tool. The sequences described above seek to assist Physical Education professionals in the work of pedagogical content through digital technologies, since these are understood as motivating and rich instruments and tools to contribute to the educational process.

Keywords: Didactic sequences. Physical Education. Digital technologies.

Sumário

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. MEMORIAL.....	7
3. SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS.....	13
3.1 Transtorno Alimentar: Anorexia.....	13
3.2 Jogo da Memória.....	16
3.3 Brincar e Literatura: Gato e Rato.....	20
3.4 Ciranda dos Bichos.....	23
3.5 Frevo e Possibilidades.....	26
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
REFERÊNCIAS.....	32
ANEXO I.....	35
ANEXO II.....	36

1. INTRODUÇÃO

A Educação é um setor da sociedade de fundamental importância e demanda, portanto, a necessidade de que práticas e ações sejam repensadas e reformuladas a fim de proporcionar uma qualificação do espaço, dos profissionais, dos estudantes e toda a comunidade escolar.

Cursar a especialização “Tecnologias Digitais e Educação 3.0” proporcionou reflexões diversas sobre as práticas e diferentes ações ligadas às tecnologias digitais. Ou seja, a partir de leituras, estudos, dinâmicas e atividades foi possível perceber e identificar as mais variadas maneiras de inserir as tecnologias digitais no contexto escolar, mais especificamente no currículo e nas práticas pedagógicas.

Percebe-se uma nova sociedade, formada por sujeitos mais conectados e interconectados sendo, portanto, indispensável que o processo educacional se reconstrua inserindo as tecnologias digitais nas ações escolares e pedagógicas. Com isso, acredita-se em um aumento das possibilidades de trabalho, na realização de ações inovadoras, reflexivas e motivadoras. A utilização das tecnologias digitais oferece suporte e apoio ao profissional e permite, da mesma maneira, agregar valores, significados e olhar crítico junto aos estudantes.

As aulas de Educação Física são espaços e momentos para a construção dos saberes, signos e significados diante das práticas corporais. A partir da utilização das ferramentas tecnológicas propõe-se ações reflexivas e críticas conjuntamente com os alunos, buscando, desta maneira, desenvolver um senso crítico, criativo e reflexivo acerca das práticas vivenciadas e dos instrumentos utilizados. A inserção das novas tecnologias nas aulas busca promover outras possibilidades de experimentar as práticas corporais. Além disso, mediante utilização de recursos tecnológicos inseridos no cotidiano dos indivíduos, proporciona um nível maior de motivação e envolvimento por parte dos alunos e confere auxílio ao docente nos processos de ensino e aprendizagem.

Desta forma, o presente portfólio tem como objetivo apresentar algumas sequências didáticas passíveis de serem inseridas e realizadas dentro do contexto escolar de uma escola pública utilizando as novas tecnologias como recurso e material de suporte, a fim de proporcionar além de uma vivência motivadora, espaço de construção e reflexão diante das práticas corporais vivenciadas. As sequências apresentam conteúdos específicos da Educação Física,

“componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história.” (BNCC, 2018, p. 213)

A sequência 3.1, “Transtornos alimentares”, aborda sobre a anorexia, seus riscos, sintomas, causas, tratamentos e estimula a elaboração coletiva de uma História em Quadrinhos com as compreensões do conteúdo abordado. A sequência 3.2, “Jogo da Memória: possibilidades”, aborda um objeto de aprendizagem Memória.exe, disponível na Internet, promovendo distintas possibilidades do brincar de Jogo da Memória. A sequência 3.3, “Brincar e Literatura: Gato e Rato”, trabalha com a possibilidade do *storytelling* e suscita o brincar por meio da literatura. A sequência 3.4, “Ciranda dos Bichos”, utiliza o recurso da plataforma do *Youtube* para apresentar a brincadeira de roda. Busca-se reconhecer e vivenciar distintas possibilidades realizando o exercício rítmico, da memória e da corporeidade. A sequência 3.5, “Frevo e possibilidades”, reflete sobre o trabalho do conteúdo de uma dança típica da região Nordeste (Frevo) enfatizando sobre o conhecimento da dança, passos, músicas e a elaboração de coreografias utilizando o *Facebook* como instrumento pedagógico.

As sequências acima descritas buscam auxiliar os profissionais de Educação Física no trabalho dos conteúdos pedagógicos por meio de tecnologias digitais, uma vez que estas são compreendidas como instrumentos e ferramentas motivadores e ricos para contribuir no processo educacional.

2. MEMORIAL

Para compreender melhor de onde falo e os motivos pelos quais o faço, pretendo, primeiramente, relatar algumas considerações sobre mim e minha trajetória. Nasci no dia 10 de fevereiro de 1987, na cidade de Belo Horizonte, sendo a caçula de duas filhas dos meus pais, aos quais devo toda minha sincera e eterna gratidão. Sempre morei em Belo Horizonte, em um bairro acolhedor repleto de lembranças e histórias da minha infância, das brincadeiras de rua, dos amados familiares assim como do meu presente e, possivelmente, do meu caro futuro.

A minha formação na Educação Básica se deu no Colégio Santa Maria, Bairro Floresta. Ambiente que me remete a momentos nostálgicos e agradáveis. Certamente, este colégio foi uma oportunidade ímpar de tantos aprendizados, profissionais qualificados e amáveis, funcionários atenciosos, ótima infraestrutura, formação singular e humanizada. Olhar para trás e lembrar esses anos vividos é a certeza de toda a dedicação e esforço dos meus pais e a permanência de diversos aprendizados (conteúdos, valores, princípios) que perduram até hoje em mim.

Assim, destaco a escolha da graduação em Educação Física pelas vivências das aulas de Educação Física realizadas nesta Instituição de Ensino. Sempre uma aluna interessada nas práticas da disciplina, assim como questionadora dos métodos e das ações. Todo e qualquer movimento proposto pelos professores a respeito dos esportes, das práticas de lazer, dos jogos escolares eu estava inserida e me sentia contemplada em meus desejos e alegrias. Os professores de Educação Física desenvolviam coreografias, as quais eu amava ensaiar e apresentar em eventos da Instituição. Adorava as aulas que estavam associadas à música e aos movimentos da dança. Encantava-me as aulas de ginásticas, até hoje me recordo da primeira experiência que tive ao conhecer a maça e o lindo efeito das fitas ao serem movimentadas de diferentes maneiras. Estive em eventos esportivos de peteca, queimada, handebol, vôlei e basquete. Os professores que marcaram minha trajetória escolar sempre tiveram olhar cuidadoso e atento às nossas necessidades, demandas e individualidades, além de serem referência de autoridade e respeito de maneira suave e necessária.

Com isso, em 2005 realizei o vestibular para a Universidade Federal de Minas Gerais, este era o meu objetivo, passar nessa Universidade Federal que, muitos sabem, demandava bastante estudo e dedicação para a aprovação no Vestibular.

Aprovada para o primeiro semestre de 2006, iniciei meus estudos sem, na verdade, ter a compreensão abrangente e precisa de quais seriam os rumos e estudos capazes de ali serem traçados.

A escolha pela Licenciatura Plena não foi tarefa difícil, uma vez que minha experiência escolar foi determinante para minha escolha. Entretanto, os conhecimentos sobre o processo de atuação e formação para este contexto escolar eram até então desconhecidos. O Programa de Educação Tutorial - Educação Física e Lazer (PET)¹ me acompanhou ao longo de toda a minha trajetória acadêmica. Minha satisfação e contemplação diante dos estudos do Lazer se fizeram presentes a partir do momento que soube do programa e, deste então, passei a frequentá-lo inicialmente como voluntária e, posteriormente, como bolsista de iniciação científica. O que sou hoje, pessoal e profissionalmente, devo à participação neste programa por meio de todos os sujeitos participantes e demandas: tutor, tarefas, estudos, discussões, congressos, viagens, leituras, administrações, apresentações, organizações, dentre inúmeros aspectos inseridos no PET.

Semestre após semestre concluía de maneira satisfatória os estudos e me aproximava da atuação escolar ainda desconhecendo as tristezas e alegrias, os desafios e as determinantes que este contexto apresentaria. Os estágios foram a grande oportunidade de inserção no mundo escolar, e infelizmente, ocorrem apenas ao fim do curso. Certamente, esse contato e essa participação juntamente com as Escolas afloram o desejo e as curiosidades da prática docente. É neste espaço e momento que vivencia-se a formação docente, que se compreende o meio de futura inserção e que se sonha para a concretização da Graduação para a imersão neste mundo.

Em 2009, ao fim da minha graduação, realizei o meu primeiro processo seletivo para um concurso público para o cargo de professor municipal da Prefeitura de Belo Horizonte. A classificação foi motivo de grande comemoração e alegria, porém a incerteza de ser nomeada para tal era motivo de grande ansiedade. Posteriormente, realizei o processo seletivo para Professor de Educação Física do Estado de Minas Gerais, fui classificada e aguardava, desta forma, a nomeação em dois concursos

¹ Programa de Educação Tutorial – Educação Física e Lazer implantado em 2003 pela iniciativa do professor Dr. Hélder Ferreira Isayama na Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional (EEFFTO) da UFMG. O Programa tem como base a tríade de ensino, pesquisa e extensão compreendendo de forma interdisciplinar o Lazer assim como suas contribuições para a área da Educação Física.

públicos.

Em meio à espera das nomeações, segui meu instinto e busquei iniciar minha atuação como designada na Escola Pública do Estado de Minas Gerais. Certamente este início foi um grande desafio e obstáculo a ser vencido. Uma recém-formada agora era, naquele momento, sujeito de referência e autoridade diante de inúmeros alunos. Ah! E como eles parecem precisar da escuta e da presença do Professor de Educação Física em suas vidas. Não digo apenas em relação aos conteúdos oferecidos, os quais muitos ali aguardavam ansiosamente as aulas, como também de uma aproximação humana e atenta sobre suas demandas e necessidades.

Em setembro de 2013, fui nomeada para o cargo de Professora de Educação Física do Estado de Minas Gerais, duas semanas após ter assumido uma designação em outra escola do estado. Após a nomeação, posse e escolha pela escola, tive a atenção e o cuidado da outra professora (designada no cargo no qual assumi) que ali estava e que já havia trabalhado comigo anteriormente. Esta me apresentou aos alunos como a nova professora de Educação Física daquela escola. Neste momento, percebo todos os vínculos constituídos assim como o respeito e o carinho. Naquele momento percebi que era a minha vez de construir com eles algo positivo e cuidadoso: nossas formações. Felizmente em 2014, quando a esperança começava a querer se afastar devido ao vencimento do concurso da Prefeitura de Belo Horizonte, eis que sou nomeada em julho e assumo, portanto, o meu segundo cargo de professor de Educação Física. Uma feliz e satisfatória surpresa, mas um desafio imenso, afinal seria a professora de Educação Física do Ensino Fundamental, Anos Iniciais. Sim! Anos Iniciais! Minha experiência e vivência com este público e faixa etária marcaram de forma desafiante este novo passo a ser dado. Afinal, foi preciso compreender quais eram esses sujeitos tão novos, tão pequenos, tão cheios de amor e afeto.

Foi preciso apreender de que maneira os conhecimentos linguísticos e matemáticos se faziam presentes em suas vidas. A escrita, a leitura, a alfabetização, o letramento, tudo tão novo, tão desafiante e ao mesmo tempo tão agradável. Além, é claro, de compreender de que maneira esses corpos se comunicam, se movimentam se expressam. Certamente, as práticas pedagógicas e os processos didáticos da Educação Física para o primeiro ciclo do Ensino Fundamental demandaram estudos e imersão em textos que me aproximassem desta faixa etária e desta realidade.

Destaco, de acordo com as Proposições Curriculares do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Educação de Belo Horizonte (2012), para a compreensão dos

sujeitos no momento da infância e da Educação Física como linguagem, na qual seriam desenvolvidas as vivências das práticas corporais, referentes ao conteúdo da área (jogos, brincadeiras, esportes, danças, ginásticas e lutas), assim como o conhecimento e a percepção corporal própria, possibilidades do movimento na superação de limites e ampliação de potencialidades. Além de demonstrarem conhecimentos apreendidos, escutar, discutir e respeitar regras; conhecer sobre a importância da hidratação e sua funcionalidade durante as aulas; conhecer as alterações ocorridas pelo corpo durante a execução das atividades em que há esforço físico.

Com isso, compreendendo sobre as distintas maneiras de se trabalhar os conteúdos pedagógicos da Educação Física, das habilidades, capacidades esperadas diante destes sujeitos e sobre a importância dos conteúdos para os indivíduos dentro e fora do espaço escolar.

Ser professor, na realidade, independente do ciclo da Educação, demanda um profundo e sincero repensar e pensar sobre as práticas e sobre os sujeitos. Ser professor traz consigo inúmeros desafios e belezas, é saber o momento de ouvir, de dizer, de fazer ou, até mesmo, de não fazer. É compreender que construímos coletivamente os saberes, respeitar as diversidades e individualidades de cada aluno, por mais que pareça tarefa impossível. É ter o olhar atento e cuidadoso para cada ser que se constitui como sujeito da sua aula. Ser professor é, na verdade, um fazer sem fim, repleto de conhecimentos e de saberes diversos dos nossos queridos alunos.

Dessa maneira, este lugar demanda o movimento da formação continuada agregando saberes, buscando inovações, revendo estudos, ou seja, qualificando a formação com a intenção de aperfeiçoamento da atuação profissional. Em específico, busquei a qualificação por meio das tecnologias digitais pelo fato de serem de grande interesse e satisfação dos alunos, além de compreendê-las como ferramentas e instrumentos ricos e fundamentais para a sociedade contemporânea.

Desta maneira, realizei uma Pós-Graduação em “Uso Educacional da Internet” pela Universidade Federal de Lavras e busquei, simultaneamente, o Curso de Especialização em “Tecnologias Digitais e Educação 3.0” oferecido pelo Centro Pedagógico - Universidade Federal de Minas Gerais. Almejando aperfeiçoar e adquirir os conhecimentos iniciados sobre o uso das Tecnologias no processo didático e pedagógico. Afinal, acreditava inicialmente nas potencialidades do campo de estudo e, após inserção no curso de especialização, pude confirmá-las compreendendo o

espaço da educação como ambiente o qual demanda a formação continuada dos docentes e que, inserindo as tecnologias digitais na atuação, proporcionarão ao aluno contexto motivador, crítico, rico de construção do saber.

O uso das ferramentas digitais orienta um trabalho com os conteúdos pedagógicos balizado na percepção e formação crítica e reflexiva dos sujeitos, configurando-se, desta maneira, como material de apoio para a problematização e compreensão diante dos conteúdos abordados. Além disso, auxilia para o trabalho com o conteúdo pedagógico de forma diferenciada, promove a motivação dos alunos, assim como colabora com a formação dos estudantes como sujeitos autores e protagonistas do conhecimento.

Sigo, desta maneira, buscando me qualificar, especificamente diante das tecnologias, por acreditar na inserção destas como ferramentas de motivação, reflexão, criticidade e interesse dos alunos. Ferramentas enriquecedoras a serem inseridas no contexto escolar e nas práticas pedagógicas.

3. SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

3.1 Transtorno Alimentar: Anorexia

3.1.1 Contexto de utilização

A sequência didática apresentada tem como tema principal um dos transtornos alimentares que vem acometendo vários indivíduos: anorexia. A temática é pertinente e importante de ser tratada em âmbito escolar, especialmente para os estudantes do Ensino Médio, uma vez que essa é a enfermidade mais comum entre os adolescentes de acordo com Fleitlich et al (2000). Acomete principalmente os sujeitos entre os 15 e 24 anos de idade, segundo Hoeken, Lucas & Hoek (1998, apud Henriques; Machado; Gonçalves 2002). Além disso, destaca-se o potencial do trabalho com a faixa etária sugerida, afinal é recorrente a abordagem de discussões sobre padrões de beleza, magreza, hábitos e restrições alimentares. De acordo com Córdas (2004, p.155), os transtornos alimentares são enfermidades que trazem prejuízos em especial aos adolescentes e adultos jovens do sexo feminino que acarreta “marcantes prejuízos psicológicos, sociais e aumento de morbidade e mortalidade”.

Abordar sobre este transtorno alimentar nas aulas de Educação Física implica em debater e discutir sobre corporeidade, padrões de beleza, culto do corpo perfeito, amor próprio e respeito. Além disso, a sequência tem como objetivo a utilização de vídeos inseridos na plataforma a fim de contribuir e incitar a discussão sobre a temática. Os alunos serão estimulados a criar uma história em quadrinhos utilizando como recurso a tecnologia digital *StripCreator*, visando expor aprendizados e reflexões realizadas ressaltando a importância do debate e da discussão referente ao tema.

3.1.2 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa que os alunos sejam capazes de:

- (Re)conhecer sobre o transtorno alimentar: anorexia por meio de aula expositiva.
- Discutir e problematizar sobre os riscos, causas e tratamentos por meio do debate e da elaboração dos Quadrinhos;

- Compartilhar sobre o conhecimento apreendido por meio da elaboração da História em Quadrinhos utilizando de tecnologia digital para a construção;
- Construir coletivamente os saberes compreendidos e construídos para outros sujeitos por meio da História em Quadrinhos.

3.1.3 Conteúdo

- Bem-estar e Saúde (visão ampliada);
- Transtorno alimentar: anorexia;
- Construção de História em Quadrinhos por meio da tecnologia digital *StripCreator*.

3.1.4 Ano

3º ano do Ensino Médio.

3.1.5 Tempo estimado

O tempo estimado para a realização da sequência é de 4 aulas, 50 minutos cada. Totalizando uma carga horária para a sequência didática de 200 minutos.

3.1.6 Previsão de materiais e recursos

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: alunos, professor, celulares ou computadores, internet, quadro branco, pincel, lápis, borracha, caderno, *Datashow*, auditório, sala de aula e laboratório de informática.

3.1.7 Desenvolvimento

Aulas 1 e 2 - Sala de Aula

O(a) docente, em sala de aula, realizará uma aula expositiva com o objetivo de apresentar e discutir com os sujeitos sobre a anorexia: transtorno alimentar que vem acometendo vários sujeitos e pode resultar em consequências fatais. Será abordado sobre a enfermidade, seus riscos, prejuízos, sintomas e tratamentos. Inicie o debate sobre os motivos que acometem os sujeitos a tal doença. Questione e problematize sobre os padrões de beleza impostos pela sociedade, assim como a necessidade de se conhecer, reconhecer suas dificuldades e procurar ajuda de um profissional da saúde. Além disso, vídeos da plataforma *Youtube* serão reproduzidos com o objetivo

de ser um recurso tecnológico auxiliar na complementação de informações sobre o conteúdo em destaque. Serão reproduzidos os seguintes vídeos: <https://www.youtube.com/watch?v=AM6FDrPqP5c>, <https://www.youtube.com/watch?v=d4OhgaKEY9g>, https://www.youtube.com/watch?v=i_j7oPGltw4. Aproveite o momento para conversar sobre a importância e necessidade de questionar e refletir a respeito de todo e qualquer tipo de informação veiculada nas redes. Há mentiras e inverdades nos meios tecnológicos, necessitando, desta maneira, o olhar crítico e reflexivo do sujeito.

Aulas 3 e 4 - Laboratório de Informática

Os alunos farão a elaboração de uma história em quadrinhos que contemple a temática da anorexia buscando abordar os conhecimentos apreendidos nas aulas expositivas. Desta forma, a história deve contemplar os riscos e prejuízos, sintomas, possíveis causas e tratamentos. A história em quadrinhos será feita em trios, sendo a montagem destes grupos de maneira aleatória e levando em consideração o desejo dos alunos na organização dos integrantes. A tecnologia digital será o *StripCreator*, destacando momento disposto para que os alunos possam compreender e assimilar a ferramenta e, posteriormente, construir uma história em quadrinhos de qualidade. Os alunos serão orientados a, antes de iniciar a construção da história, assistir ao vídeo *StripCreator* (https://www.youtube.com/watch?v=0SrjW_2vW0E), o qual apresenta um tutorial para a utilização da ferramenta. Sobre a senha e o *login*, o docente repassará o *login* e senha feitos para a execução do trabalho sob a responsabilidade do professor.

3.1.8 Avaliação

De acordo com Darido e Souza Júnior (2007, p. 24), destaca-se para a “preocupação/consideração com as três dimensões dos conteúdos: procedimental, conceitual e atitudinal”. A avaliação levará em consideração os seguintes aspectos: diante da avaliação atitudinal serão observados o comportamento e a disciplina dos alunos ao longo das aulas expositivas (1 ponto). No aspecto da avaliação conceitual e procedimental, serão analisados os conceitos e a prática diante da criação das histórias em quadrinhos analisados, especificamente: conteúdo, coerência, criatividade e abordagem dos riscos e prejuízos, sintomas, possíveis causas e

tratamentos (9 pontos). Todas as histórias em quadrinhos serão disponibilizadas no momento da aula para a turma, a fim de que todos tenham acesso às construções feitas pelos demais. Posteriormente, o professor escolherá as três melhores histórias e as afixará no mural da Escola assim como as publicará no site da Escola.

3.2 Jogo da Memória: Possibilidades

3.2.1 Contexto de utilização

A sequência didática apresentada tem como tema principal o desenvolvimento do Jogo da Memória, o qual insere-se no trabalho com a memória, capacidade de observação e elaboração gestual coletiva. Trata-se, desta maneira, segundo a BNCC (2018, p.214), da unidade didática “Brincadeiras e Jogos”, “caracterizada pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si”. Além disso, a sequência busca aplicar o jogo por meio também de novas tecnologias, executável Memória.exe, a fim de despertar no aluno vivências distintas diante do Jogo da Memória. A sequência didática tem como objetivo, portanto, o desenvolvimento do trabalho gestual coletivo para alunos do segundo ano do Ensino Fundamental suscitando a construção em conjunto de ações, além da possibilidade criativa e inventiva das duplas. Almeja-se, por meio desta sequência, a vivência do Jogo da Memória, o desenvolvimento e a habilidade de reconhecer as paridades dos gestos, estimular a capacidade de que elaborem conjuntamente movimentos, os quais serão reproduzidos simultaneamente.

3.2.2 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa que os alunos sejam capazes de:

- Executar o objeto de aprendizagem Memória.exe por meio do jogo computadorizado;
- Articular gestualidade e trabalho coletivo por intermédio da criação de movimentos, os quais serão realizados simultaneamente;
- Identificar os pares por meio das representações gestuais das duplas;
- Reconhecer e vivenciar distintas possibilidades diante do Jogo da Memória;

- Realizar o exercício da memória por meio dos Jogos da Memória (confeccionado, vivenciado corporal assim como tecnologicamente);
- Estimular a concentração, observação e memória dos alunos nas atividades que compreendem o jogo da Memória.

3.2.3 Conteúdo

- Jogos e Brincadeiras;
- Jogo da Memória.

3.2.4 Ano

2º ano do primeiro ciclo do Ensino Fundamental.

3.2.5 Tempo estimado

O tempo estimado para a realização da sequência é de 3 aulas, sendo 60 minutos cada. Totalizando, portanto, uma carga horária de 180 minutos.

3.2.6 Previsão de materiais e recursos

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: alunos, professor, computadores, internet, Memória.exe instalado em cada computador do laboratório de informática, 24 arcos (bambolês), lápis de escrever, borracha, uma caixa de lápis de cor para cada aluno, tesouras sem ponta, 48 cópias da atividade do Jogo da Memória (em anexo), sala de aula, laboratório de informática e quadra poliesportiva.

3.2.7 Desenvolvimento

Aula 1 - Laboratório de informática

Cada computador do laboratório de Informática terá o objeto de aprendizagem Memória.exe instalado. Os alunos estarão organizados em dupla, sendo, portanto, um computador para cada dupla. O professor deverá orientar individual e coletivamente os alunos sobre como ligar o computador e acessar o Memória.exe, o qual estará disponível na área de trabalho do computador para facilitar o acesso. Em seguida, os alunos vivenciarão “Jogos da Memória” do executável que aborda sobre trânsito,

saúde, meio ambiente e animais. Primeiramente os jogos serão executados em dupla e, posteriormente, executados de maneira individual.

Aula 2 – Quadra Poliesportiva

A aula destina-se à brincadeira do “Jogo da Memória Humano” explicitado por Costa (2012). Seleciona-se, aleatoriamente, um aluno para ficar fora do ambiente ou no mesmo, porém com os olhos vendados. Os demais alunos se organizarão em duplas. Inicialmente sugere-se que o professor estipule as duplas. À medida que a brincadeira vai acontecendo sugere-se permiti-los a escolha de sua própria dupla. Cada dupla deverá, em consenso, estipular um movimento próprio da dupla. É importante orientá-los e auxiliá-los quanto à escolha do movimento, em que ambos devem ser ouvidos e o movimento final deve ser a construção coletiva.

Destaca-se não ser permitido o uso de sons nem mesmo sair do lugar durante a realização do movimento. Para tanto, estarão distribuídos ocupando a totalidade da quadra posicionando cada aluno dentro de um arco (bambolê). O professor deve, antes de iniciar a brincadeira, passar de dupla em dupla conhecendo o gesto escolhido e os lembrando de realizar o movimento escolhido juntamente com seu par durante toda a brincadeira até que a dupla seja descoberta. O movimento da dupla deve ser singular, ou seja, não poderá haver o mesmo movimento para duplas distintas.

Ao apito do professor os alunos se espalham ocupando os bambolês, destacando a importância de estarem distantes de seus pares. Ressalta-se para a importância de orientá-los quanto aos espaços não serem próximos e a necessidade de realizarem ininterruptamente o movimento definido pela dupla.

Iniciam-se os movimentos e, posteriormente, o aluno que está fora do ambiente ou de olhos vendados deverá adentrar à quadra ou tirar a venda e descobrir os pares. Após descobrir todas as duplas, inicia-se novamente a brincadeira escolhendo novo aluno para descobrir as duplas e mudam-se os pares.

Aula 3 – Sala de Aula

Após a vivência jogos da memória por meio do executável no computador e o “Jogo da Memória Humano”, os alunos construirão o seu próprio Jogo da Memória. Dessa forma, será impresso (sugere-se a impressão em papel mais rígido) o conteúdo do anexo I, sendo duas cópias para cada aluno. Os alunos deverão colorir e,

posteriormente, recortar tendo, desta maneira, um jogo da memória personalizado e próprio para brincarem sozinhos ou com colegas e familiares quando quiserem.

3.2.8 Avaliação

A avaliação levará em consideração os seguintes aspectos: disciplina e comportamento do aluno auxiliando no momento de explicação e execução da atividade. A interação e disciplina do aluno durante as aulas e contemplará a avaliação atitudinal dos alunos. Além disso, será feita uma avaliação conceitual no intuito de identificar a capacidade de os alunos compreenderem sobre o jogo da memória e suas diversas possibilidades. Sob o viés da avaliação procedimental, será avaliada a capacidade de o aluno realizar a brincadeira, ou seja, executar os gestos com seus pares, identificar as duplas. Por meio desta avaliação busca-se identificar o saber fazer do aluno, assim como a compreensão do fazer, execuções, domínios e capacidade de transferências destes conteúdos (DARIDO e SOUZA JÚNIOR, 2007). Uma vez que os alunos possuem, em média, 13 aulas de Educação Física, por trimestre (30 pontos), destaca-se para essas ações o quantitativo de 3 pontos. Vale salientar, diante do processo de avaliação da área da Educação Física, as contribuições de Silva (2010) de que a observação seja fundamental para que haja avaliação diária do aluno destacando que a aprendizagem não acontece da mesma maneira para todos os alunos e que cada aluno traz consigo uma bagagem individual que deve ser levada em consideração.

Dessa maneira, ressalta-se para a importância de que a observação da aprendizagem do aluno seja feita diária e individualmente, destacando-se para a necessidade de registros. O docente observará a capacidade dos alunos de continuarem o jogo de maneira autônoma, sem que haja interferência e/ou auxílio do mesmo. Além disso, em uma roda de conversa ao fim da aula, realizará momento para que os alunos se expressem dizendo sobre suas percepções, dúvidas, dificuldades, compreensões e sensações diante das vivências, assim como possíveis releituras e reconstruções da brincadeira. Enfatiza-se para utilização deste momento a fim de compreender sobre a capacidade de os alunos compartilharem para outros indivíduos sobre o jogo e o conhecimento apreendido.

3.3 Brincar e Literatura: Gato e Rato

3.3.1 Contexto de utilização

A sequência didática apresentada tem como tema principal o brincar, a partir da leitura de uma contação de história (“Gato pra cá Rato pra lá”), estimulando os sujeitos a criarem e reinventarem brincadeiras. A literatura será utilizada como recurso capaz de promover a imaginação das crianças para elaboração de uma brincadeira que esteja atrelada ao enredo e/ou aos personagens. Acredita-se que “os storytelling, por si mesmos, motivam seus ouvintes por apanhá-los em sua essência emotiva e essa é a chave que abre a sensibilidade da criança para entender a vida” (DOMINGOS; DOMINGUES; BISPO, 2012, p. 6).

Desta forma, os alunos irão brincar se apropriando da história contada que se configura como possibilidade de sensibilizá-los para distintas vivências corporais e motoras. A fantasia e a imaginação propiciadas são claros indicadores do prazer advindos com a escuta e a contação de histórias, sendo ferramentas importantes para a compreensão e conhecimento da criança, propiciando a manifestação da corporeidade por meio da brincadeira (SANTOS 2014, apud MÁXIMO-ESTEVEZ, 1998).

Trata-se, desta maneira, segundo a BNCC (2018, p.214), da unidade didática “Brincadeiras e Jogos” “caracterizada pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si”. Os jogos e as brincadeiras configuram-se como ferramentas capazes de contribuir na comunicação, expressão, lazer e a cultura. Para tanto, busca-se suscitar nos alunos a possibilidade de criação e invenção de brincadeiras no coletivo a partir de uma contação de história específica. Ou seja, tendo a leitura como base é possível realizar a inferência de textos além de propiciar momento para a criação de atividades e brincadeiras de maneira coletiva que tenham a história contada como suporte. Os alunos, desta forma, pensam sobre personagens, espaços, cenários, ações e enredo para suas brincadeiras.

De acordo com Bracht (1996), movimentar-se envolve momento e possibilidade de comunicação com o mundo e as aulas de Educação Física se configuram como espaço para esse expressar. Segundo Bracht (2005, p. 4)

“as manifestações da cultura corporal de movimento significam (no sentido de conferir significado) historicamente a corporeidade e a movimentalidade –

são expressões concretas, históricas, modos de viver, de experienciar, de entender o corpo e o movimento e as nossas relações com o contexto – nós construímos, conformamos, confirmamos e reformamos sentidos e significados nas práticas corporais”. (BRACHT, 2005, p.4)

3.3.2 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa que os alunos sejam capazes de:

- Vivenciar a leitura assim como a brincadeira Gato e Rato por meio do livro “Gato pra cá Rato pra lá”;
- Realizar o exercício da imaginação, criação e invenção de brincadeiras por intermédio da leitura;
- Construir suas próprias brincadeiras e divertimento a partir da leitura de livros literários.

3.3.3 Conteúdo

- Jogos e Brincadeiras;
- Narração de livros;
- Criação de brincadeiras a partir da leitura.

3.3.4 Ano

1º ano do primeiro ciclo do Ensino Fundamental.

3.3.5 Tempo estimado

O tempo estimado para a realização da sequência é de uma aula de 60 minutos.

3.3.6 Previsão de materiais e recursos

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: alunos, professor, livro “Gato pra cá Rato pra lá” (escrito por Sylvia Orthof, ilustrações Graça Lima, Editora Rovelle) e quadra poliesportiva.

3.3.7 Desenvolvimento

Aula 1 – Quadra Poliesportiva

Os alunos se organizarão na quadra para ouvir a história do livro “Gato pra cá Rato pra lá” de maneira aleatória e de acordo com seu desejo. Após a leitura, o professor perguntará sobre o enredo, a interpretação da história, os personagens, assim como conversará sobre as possibilidades de se criar brincadeiras e jogos a partir da leitura de diferentes livros e narrativas. Posteriormente, será aberto espaço para que as crianças e o professor narrem a história a partir de suas percepções e enfoques.

Em sequência, o professor sugerirá a brincadeira Gato e Rato em que o gato deve conseguir pegar o rato. Todos os alunos estarão em roda sendo a Lua, Na narrativa a Lua busca proteger o rato do gato. Sorteia-se um para ser o rato, o qual ficará dentro da roda e outro aluno para ser o gato, fora da roda. Os demais alunos serão nomeados de lua protetora e estarão de mãos dadas em círculo. É importante destacar que a lua não pode soltar as mãos ao longo de toda a brincadeira. Para pegar o rato, o gato deverá passar por baixo das mãos dadas, mas os alunos desta parte da lua protetora se aproximarão neste momento com o intuito de diminuir o espaço entre eles fechando a porta para a passagem do gato. Caso o gato consiga entrar, a lua protetora abre o espaço da passagem para que o rato possa sair. Dessa forma, os alunos deverão fechar as passagens para que o gato não consiga sair. Caso ele saia, a lua protetora abre passagem para que o rato entre novamente e esteja protegido, não permitindo, neste momento, que o gato entre.

3.3.8 Desenvolvimento

A avaliação levará em consideração os seguintes aspectos: atitudinal, visando avaliar a disciplina e o comportamento do aluno auxiliando no momento de explicação e execução da atividade. Procedimental, compreendendo a capacidade de o aluno apreender o jogo, suas regras e o “fazer” da atividade. Assim sendo, identificar, durante as execuções das atividades, as dificuldades e compreensões dos alunos diante da realização das brincadeiras. Além disso, avaliação conceitual buscará identificar as compreensões dos alunos diante da história “Gato pra cá Rato pra lá”, assim como da brincadeira “Gato e Rato”. Uma vez que os alunos possuem, em

média, 13 (treze) aulas de Educação Física por trimestre (30 pontos), destaca-se para essas ações o quantitativo de 3 (três) pontos.

Vale salientar, diante do processo de avaliação de área da Educação Física, as contribuições de Silva (2010) de que a observação seja fundamental para que haja avaliação diária do aluno. Afinal, a aprendizagem não acontece da mesma maneira para todos os alunos, cada aluno traz consigo uma bagagem individual que deve ser considerada. Dessa maneira, salienta-se para a importância de que a observação da aprendizagem do aluno seja feita diária e individualmente, destacando-se para a necessidade de registros. Ao fim da aula, os alunos terão como tarefa de casa a exposição, por meio de desenho, da compreensão da brincadeira compreendendo aprendizados e percepções.

3.4 Ciranda dos Bichos

3.4.1 Contexto de utilização

A sequência didática apresentada tem como tema principal a brincadeira de roda utilizando como recurso de trabalho a apresentação do vídeo “Ciranda dos Bichos” da palavra cantada, disponível na plataforma do *Youtube*. O brincar traz consigo uma possibilidade rica e atrativa de socialização, experiência da ludicidade, assim como das emoções e expressões humanas. De acordo com Maffioletti (2004, p. 3), “a roda cantada constitui-se como um espaço privilegiado, onde a criança consegue criar para si o espaço do brinquedo coletivo.” Kishimoto (2017) destaca que, ao brincar, a criança não possui a preocupação de adquirir conhecimentos e/ou habilidades mentais ou físicas. Com isso, a proposta e o objetivo das aulas de Educação Física determinam os nortes, mas não são capazes de determinar a certeza da ludicidade presente naquele momento, uma vez que no jogo sempre está incluída a intenção lúdica do jogador. Trata-se, desta maneira, segundo a BNCC (2018, p.214), da unidade didática Brincadeiras e Jogos, “caracterizada pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si”.

A sequência utiliza a plataforma do *Youtube* como material de suporte para demonstração da brincadeira em roda, ou seja, o vídeo será utilizado no intuito de demonstrar os gestos e a execução coletiva da dança. A temática é pertinente e

importante de ser tratada em âmbito escolar, por meio da disciplina Educação Física, por contribuir de maneira global na formação autônoma dos alunos e desenvolver suas capacidades cognitivas, sociais e sua ludicidade. De acordo com Bracht (1996), movimentar se configura como momento e possibilidade de comunicação com o mundo.

3.4.2 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa que os alunos sejam capazes de:

- Cantar e dançar a música “Ciranda dos Bichos” da Palavra Cantada por meio da vivência da brincadeira de roda;
- Memorizar e realizar os movimentos corporais de acordo com as menções feitas ao longo da música (“Ciranda dos Bichos”);
- Interagir com o coletivo por intermédio da experiência da brincadeira cantada.

3.4.3 Conteúdo

- Jogos e brincadeiras;
- Brincadeiras de roda.

3.4.4 Ano

1º ano do primeiro ciclo do Ensino Fundamental.

3.4.5 Tempo estimado

O tempo estimado para a realização da sequência é de duas aulas de 60 minutos cada.

3.4.6 Previsão de materiais e recursos

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: alunos, professor, sala de aula com televisor *SmartTV* (acesso a *bluetooth* ou *usb*), caixa de som com entrada *usb*, *pen-drive* (com vídeo “Ciranda dos Bichos” disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=sIshEL-N1mA> em formato *mp4* e *mp3*) e

quadra poliesportiva. No anexo II, consta letra da música “Ciranda dos Bichos” para orientar o professor.

3.4.7 Desenvolvimento

Aula 1 - Sala de Aula

Primeiramente, afastar mesas e cadeiras, a fim de que seja criado um espaço para que as crianças estejam dispostas de maneira aleatória em um espaço que as permita movimentar e dançar. O professor explicará sobre a exibição de um vídeo da plataforma *Youtube* que apresenta uma brincadeira cantada em roda. Além disso, irá estimulá-los para a aprendizagem da música (anexo II), assim como para os gestos realizados ao longo de toda a música. Ao início da aula, será transmitido o vídeo “Ciranda dos Bichos” (disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=sIShEL-N1mA>, salvo em pendrive no formato mp4) em sala de aula por meio da televisão com acesso a *pen-drive*. Os alunos aprenderão a música e os movimentos da dança, os quais remetem aos seguintes personagens: jacaré, cascavel, caranguejo, peixe-boi, tuiuiu e criança.

Aula 2 - Quadra Poliesportiva

Ao início da aula, serão lembrados conjuntamente com os alunos a letra da música “Ciranda dos Bichos” e os gestos específicos referentes a cada animal da letra. Os alunos em pé organizarão uma roda, cantarão e dançarão a música “Ciranda dos Bichos” reproduzida por meio de uma caixa de som com entrada usb com o áudio da música “Ciranda dos Bichos” (disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=sIShEL-N1mA> salvo em formato mp3).

3.4.8 Avaliação

A avaliação levará em consideração os seguintes aspectos: disciplina e comportamento do aluno auxiliando no momento de explicação e de execução da atividade. Tal avaliação contempla o processo atitudinal. Além disso, será feita uma avaliação conceitual ao fim da aula. Na segunda aula, o professor fará o movimento dos bichos e os alunos deverão responder sobre a qual animal se remete aquele gesto. A avaliação procedimental buscará avaliar o saber fazer, ou seja, a

compreensão dos movimentos, suas execuções, domínios e capacidade de transferências destes conteúdos (DARIDO, SOUZA JÚNIOR, 2007). Uma vez que os alunos possuem, em média, 13 aulas de Educação Física, por trimestre (30 pontos), destaca-se para essas ações o quantitativo de 3 pontos.

Vale salientar, diante do processo de avaliação de área da Educação Física, as contribuições de Silva (2010) de que a observação seja fundamental para que haja avaliação diária do aluno destacando que a aprendizagem não acontece da mesma maneira para todos os alunos e que cada aluno traz consigo uma bagagem individual que deve ser levada em consideração. Assim, salienta-se para a importância de que a observação da aprendizagem do aluno seja feita diária e individualmente, destacando-se para a necessidade de registros. Além disso, por meio de uma roda de conversa, realizar momento para que os alunos se expressem dizendo sobre suas percepções e sensações diante das vivências assim como suas avaliações e sugestões.

3.5 Frevo e Possibilidades

3.5.1 Contexto de utilização

A área da Educação Física, de acordo a BNCC (2018, p.218), apresenta a dança como unidade temática, a qual “explora o conjunto das práticas corporais caracterizadas por movimentos rítmicos, organizados em passos e evoluções específicas, muitas vezes também integradas a coreografias”. A sequência didática apresentada tem como tema principal o ensino da dança, especificamente o Frevo com o intuito de abordar, juntamente com os alunos, uma possibilidade de dança popular típica da região Nordeste do Brasil. De acordo com Tinhoão (1978), o Frevo é uma dança que carrega o ritmo e o pulsar carnavalesco nascida do povo com suas origens em Pernambuco. A temática é pertinente e importante de ser tratada em âmbito escolar, por meio da disciplina Educação Física, por contribuir de maneira global na formação autônoma dos alunos, desenvolver suas capacidades cognitivas, sociais assim como compreender e refletir sobre um estilo dessa dança típica do Brasil.

A sequência didática tem como objetivo reconhecer e vivenciar o Frevo diante dos distintos passos que o contemplam. Além disso, prima pela autonomia para a

elaboração da coreografia, uma vez que é pertinente à prática como procedimentos metodológicos que busquem incluir o diálogo corporal entre os sujeitos além de promover o estímulo da realização de trabalhos coletivos e colaborativos (VICENTE e SOUZA, 2011).

3.5.2 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa que os alunos sejam capazes de:

- Identificar o Frevo como dança popular Brasileira;
- Executar os movimentos corporais específicos do Frevo;
- Elaborar coreografia do Frevo pautada nos passos específicos da dança.

3.5.3 Conteúdo

- Danças;
- Dança popular brasileira: Frevo.

3.5.4 Ano

1º ano do Ensino Médio.

3.5.5 Tempo estimado

O tempo estimado para a realização da sequência é de 5 aulas de 50 minutos cada, totalizando 250 minutos.

3.5.6 Previsão de materiais e recursos

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: alunos, professor, televisor *SmartTV* (acesso a *bluetooth* ou *usb*), *pen-drive* com o arquivo em *mp4* do seguinte *link* (<https://www.youtube.com/watch?v=pSAZuaGEnal>), 5 caixas de som pequenas com entrada *usb* com leitura em *mp3*, cabo auxiliar com entrada de áudio, celular com recurso de vídeo, auditório e quadra poliesportiva. As músicas Festa do Interior (Gal Costa), Me Segura que senão eu Caio (Alceu Valença), Voltei Recife (Alceu Valença), Hino do Ceroula (André Rio) deverão estar disponíveis em arquivo *usb* com extensão *mp3*.

3.5.7 Desenvolvimento

Aulas 1 e 2 – Auditório

Aula realizada no auditório com acesso à *SmartTV*. Será feita uma aula expositiva abordando o Frevo como objeto de estudo e conhecimento. Destaca-se para a abordagem da dança como fruto da cultura brasileira, especificamente, de Pernambuco, dos diferentes tipos de frevo: frevo-canção e frevo-de-bloco assim como das suas possibilidades de passos. “A coreografia do frevo – o passo – nasceu da impetuosidade mesma da música, dinâmica, fogosa, agitada” (SUASSUNA; CAVALCANTI; CAMPOS, 1997, p. 223).

Os passos serão apresentados por meio do recurso digital da *SmartTV* utilizando um vídeo explicando cinco tipos de passos do Frevo disponível na Plataforma *Youtube* (<https://www.youtube.com/watch?v=pSAZuaGEnal>).

Posteriormente, será realizada a execução dos passos na quadra poliesportiva utilizando a caixa de som (leitor mp3) como recurso para tocar algumas possibilidades de músicas do Frevo, sendo: Festa do Interior (Gal Costa), Me Segura que senão eu Caio (Alceu Valença), Voltei Recife (Alceu Valença), Hino do Ceroula (André Rio). O primeiro passo a ser ensinado será o “Ponta de Pé Calcanhar”, em seguida, “Chutando de Frente Chutando de Lado”, “Saci Pererê”, “Ferrolho” e por último a “Tesoura”. Serão fornecidos diferentes estilos de músicas uma vez que o andamento da música dita o ritmo da mesma, sendo, portanto, momento da compreensão dos passos sob velocidades e ritmos distintos. Para as próximas aulas o professor irá sugerir que os alunos que tiveram recurso de áudio/caixa de som o levem para que cada grupo consiga realizar seu trabalho.

Aulas 3 e 4 – Quadra Poliesportiva

Realizadas na quadra poliesportiva utilizando a caixa de som (formato mp3) como recurso para reproduzir algumas possibilidades de músicas do Frevo, sendo: Festa do Interior (Gal Costa), Me Segura que senão eu Caio (Alceu Valença), Voltei Recife (Alceu Valença), Hino do Ceroula (André Rio). Para uma turma com 40 alunos sugere-se 5 grupos com 8 integrantes cada, os grupos serão numerados de forma

aleatória determinando, desta maneira, a ordem da apresentação. Destaca-se para a importância de o professor delimitar juntamente com os alunos o espaço destinado à apresentação a fim de que tenham a compreensão da elaboração considerando o espaço disponível para a apresentação (palco do auditório). Os alunos, após a vivência e experimentação dos passos de Frevo nas aulas anteriores, criarão uma coreografia da dança escolhendo uma das músicas apresentadas pelo professor. A aula se configurará como um dos espaços para a criação e elaboração da coreografia mediante auxílio do professor, desta maneira, cada grupo ocupará um espaço da quadra garantindo que cada um possa ouvir sua música e ter espaço para criação da coreografia.

Aula 5 - Auditório

Aula destinada à culminância da sequência em que cada grupo apresentará, de acordo com as ordens dos grupos, a coreografia elaborada para os demais colegas da turma no auditório. Os alunos que forem apresentar ocuparão o palco do auditório e os demais se assentarão nas cadeiras do mesmo para assistir à apresentação das danças. O professor levará a caixa de som (com acesso a usb) e ficará responsável pela execução da música de cada grupo, as quais serão previamente entregues pelos alunos, uma vez que foi dada a possibilidade de escolha dentre as mencionadas acima. Todas as apresentações serão gravadas pelo celular da professora. Destaca-se que, no momento da matrícula junto à Instituição, há a realização da assinatura de um termo autorizando o uso da imagem dos estudantes.

Posteriormente às apresentações dos alunos e à gravação das mesmas, os vídeos das apresentações serão postados na página do *Facebook* da Escola sob responsabilidade do professor de Educação Física, tanto para a postagem quanto com o acompanhamento dos comentários. Para aqueles que não possuem conta no *Facebook*, será criada uma para realização desta atividade, a qual permanecerá ativa para uso em próximas ações que apresente o *Facebook* como ferramenta de trabalho.

3.5.8 Avaliação

A sequência didática será avaliada no total de 10 pontos buscando realizar a avaliação conceitual, procedimental e atitudinal dos alunos. Ao final das explicações das aulas 1 e 2, o professor realizará uma roda de conversa buscando, desta maneira,

avaliar as compreensões dos alunos diante da origem da dança, assim como de seus passos, acessórios e tipos (conceitual). Serão também considerados os seguintes aspectos: disciplina e comportamento do aluno auxiliando no momento de explicação da atividade assim como na execução das mesmas ao longo das aulas destinadas ao Frevo (atitudinal).

Vale salientar, diante do processo de avaliação de área da Educação Física, as contribuições de Silva (2010) de que a observação seja fundamental para que haja avaliação diária do aluno destacando que a aprendizagem não acontece da mesma maneira para todos os alunos e que cada aluno traz consigo uma bagagem individual que deve ser levada em consideração. Dessa maneira, ressalta-se para a importância de que a observação da aprendizagem do aluno seja feita diária e individualmente, destacando-se, ainda, a necessidade de registros. O momento da execução e elaboração da coreografia será avaliado levando em consideração os comportamentos e as capacidades dos alunos em desenvolver a tarefa de maneira colaborativa e uniforme a todos (procedimental). A culminância da dança será avaliada levando em consideração o uso dos 5 passos apreendidos nas primeiras aulas. Não haverá cobrança da performance perfeita, mas destaca-se para a importância de compreender o avanço individual de cada aluno diante de suas possibilidades e desafios dos passos do Frevo.

Cada apresentação será gravada e o produto será disponibilizado pelo professor na página do *Facebook* da Escola compreendendo com processo da avaliação que cada aluno faça, pelo menos, um comentário para as apresentações dos demais grupos. Os comentários nos vídeos postados devem abordar o nome de alguns dos passos, conhecimento apreendido sobre o Frevo, pronunciamentos respeitosos, coerentes e coesos dos alunos. Destaca-se que, caso o aluno não possua conta no *Facebook* será oferecido, por meio do professor, acesso à conta da Escola para que seja garantido o direito do aluno de acessar assim como comentar nas publicações realizadas. Avaliação atitudinal: 1 ponto. Avaliação conceitual (roda de conversa nas aulas e comentários no *Facebook*, 2 pontos cada) totalizando 4 pontos. Avaliação procedimental: 5 pontos (realizada no dia da apresentação dos trabalhos).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho apresentou algumas sequências didáticas utilizando as tecnologias digitais como instrumentos e ferramentas pedagógicas, especificamente na área da Educação Física.

Desta forma, suscita para a possibilidade e a importância de que o trabalho no ambiente escolar seja balizado utilizando as tecnologias digitais como ferramentas de suporte e apoio ao processo e contexto pedagógico. Percebe-se que há uma evolução significativa na aprendizagem e reflexão dos conteúdos por meio das tecnologias digitais. Além disso, destaca-se para um nível maior de envolvimento empreendido pelo estudantes ao longo de aulas tendo as tecnologias digitais como suporte.

Acredita-se, desta maneira, que inserir o uso de tais recursos às práticas pedagógicas enriquece a possibilidade de trabalho, auxilia na reflexão dos conteúdos e gera um contexto motivador para os alunos, uma vez que eleva o nível de interesse e de engajamento.

A inserção de ferramentas digitais em âmbito escolar, mais especificamente nas aulas de Educação Física, possibilita a orientação de um trabalho problematizador desenvolvendo a percepção e a formação crítica e reflexiva dos sujeitos diante das práticas corporais vivenciadas. Configura-se, desta maneira, como material de suporte para a problematização e compreensão dos conteúdos abordados. Além disso, auxilia para o trabalho com o conteúdo pedagógico de forma diferenciada, promove a motivação dos alunos e colabora com a formação dos estudantes como sujeitos autores e protagonistas do conhecimento.

Vale destacar a importância de que o docente esteja envolvido e disposto em permanecer-se em constante formação buscando, desta maneira, qualificar e aperfeiçoar suas práticas pedagógicas. É fundamental que o profissional balize o trabalho a partir de novos caminhos a fim transformar e reconstruir as práticas pedagógicas reconhecendo as tecnologias digitais como ferramenta e instrumento de suporte.

REFERÊNCIAS

- ANOREXIA DISTÚRBIOS ALIMENTARES. 2019. Publicado pelo canal Brasil Escola. 1 vídeo (5 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AM6FDrPqP5c>. Acesso em: 10 de out. de 2019.
- ANOREXIA NERVOSA. COMO IDENTIFICAR? PSQUIATRA MARIA FERNANDA CALIANI EXPLICA. 2017. Publicado pelo canal Neurologia e Psiquiatria TV. 1 vídeo (9 min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=i_j7oPGltw4. Acesso em: 10 de out. de 2019.
- ANOREXIA NERVOSA, SAIBA RECONHECER OS SINAIS. 2018. Publicado pelo canal Sophie Deram. 1 vídeo (11 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=d4OhgaKEY9g>. Acesso em: 10 de out. de 2019.
- BELO HORIZONTE, **Desafios da Formação: Proposições Curriculares Ensino Fundamental Educação Física, Rede Municipal de Educação de Belo Horizonte**. Belo Horizonte: Secretaria Municipal de Educação, 2012.
- BRACHT, V. Educação física no 1º grau: conhecimento e especificidade. **Revista Paulista de Educação Física**, São Paulo, p.23-28, 1996. Supl. 2. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/rpef/article/view/139640>. Acesso em 22 de nov. de 2018.
- BRACHT, V. Cultura Corporal, Cultura de Movimento ou Cultura Corporal de Movimento? In: SOUZA JÚNIOR, M. **Educação Física Escolar: teoria e política curricular, saberes escolares e proposta pedagógica**. Recife, p. 97-106, 2005. Disponível em: < http://reiipefe.com/wp-content/uploads/2015/12/BRACHT_Cultura-corporal-de-movimento.pdf >. Acesso em: 20 de out. de 2019.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular Educação É A Base (BNCC)**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit e.pdf. Acesso em 26 de out. de 2019.
- CORDÁS, T. A. Transtornos Alimentares: classificação e diagnóstico. **Revista de Psiquiatria Clínica**, v. 31, n. 4, p. 154-157, 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rpc/v31n4/22398>. Acesso em: 10 de out. de 2019.
- COSTA, N. M.R. **Atividades de Educação Física**. In: Cenfopeducacaofisica. Junho de 2012. Disponível em: <<https://cenfopeducacaofisica.files.wordpress.com/2012/06/sugestc3b5es-de-atividades.doc>>. Acesso em: 22 de Nov. de 2018.
- DARIDO, S. C.; SOUZA JÚNIOR, O. M. **Para ensinar Educação Física: Possibilidade de intervenção na escola**. Campinas, SP: Papyrus Editora, 2007.
- DOMINGOS, A. A.; DOMINGUES, A. S. O. L.; BISPO, K. S. Storytelling midiático: a arte de narrar a vida como ferramenta para a Educação. **VI Colóquio Internacional “Educação e Contemporaneidade”**. 20 a 22 de setembro de 2012. Disponível em: http://educonse.com.br/2012/eixo_08/PDF/78.pdf. Acesso em: 21 de abr. de 2019.

FLEITLICH, B.W., LARINO, M.A., COBELO, A., CORDÁS, T.A. Anorexia nervosa na adolescência. **Jornal de Pediatria**. São Paulo, vol. 76, supl. 3, 2000. Disponível em: <<http://www.jped.com.br/conteudo/00-76-S323/port.pdf>> Acesso em 16 de Out. de 2019.

GUIMARÃES, Michelle. **Jogo da memória colorido e para colorir - Para imprimir**. Disponível em: <<https://professoramichellee.blogspot.com/2016/08/joga-da-memoria-colorido-e-para-colorir.html>> Acesso em: 20 de Jun. de 2018.

HENRIQUES, M. R., MACHADO, B. C. e GONÇALVES, O. F. Anorexia Nervosa: A Validação Divergente de uma Narrativa Protótipo. **International Journal of Clinical and Health Psychology**, v.2, n. 1, 2002. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1822/3025>> Acesso em: 16 de Out. de 2019.

KISHIMOTO, Tizuko (Org.). O Jogo e a Brincadeira Infantil *In*: KISHIMOTO, Tizuko (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. São Paulo: Cortez, 2017. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=lang_pt&id=On02DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=educa%C3%A7%C3%A3o+f%C3%ADsica+escolar+jogos+de+mem%C3%B3ria+brincadeira&ots=u7IHycVu3v&sig=HiIDDE9MfIC8RsZORqHbrF8bbn8#v=onepage&q=habilidade%20mental&f=false>. Acesso em: 22 de Nov. de 2018.

MAFFIOLETTI, L de A. **Cantigas de Roda**. Revista Pátio: Educação Infantil. Porto Alegre, RS. Ano II nº 4 (abril/julho) 2004. ISSN 1677-3721 Disponível em: <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40740486/2004_Brincadeiras_Cantadas_Maffioletti.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1559395097&Signature=dIk0yrg9P%2BhA0jz6sUQ7v14rY%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3D1995_Cantigas_de_roda.pdf> Acesso em 31 de Mai. de 2019.

MÁXIMO-ESTEVEZ, Lídia. **Da Teoria à Prática: educação ambiental com as crianças pequenas ou o fio da história**. Porto, Portugal: Porto Editora Ltd., 1998.

ORTHOFF, Sylvia. **Gato pra cá, rato pra lá**. 1. ed. Ilustrações Graça Lima. Rio de Janeiro: florescer, 2018.

PALAVRA CANTADA IMITANDO OS BICHOS. 2014. Publicado pelo canal Palavra Cantada Oficial. 1 vídeo (2,15 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sIshEL-N1mA>. Acesso em 31 de mai. de 2019.

PASSOS DO FREVO. O Baú da Camilinha. 2017. Publicado pelo canal O Baú da Camilinha. 1 vídeo (2,33 min) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pSAZuaGEnal>>. Acesso em: 12 de Out. de 2019.

SANTOS, M. R. E. **A Contação de história na Educação Infantil na Escola**. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Pedagogia Modalidade a Distância da UFPB) Universidade Aberta do Brasil. Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Conde, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/4280/1/MRES06022015.pdf>> Acesso em: 21 de Abr. de 2019.

SILVA, J. F. **Métodos de avaliação em Educação Física no Ensino Fundamental**. [s.n.], 2010. Tese (Doutorado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas 2010. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/bitstream/REPOSIP/274761/1/Silva_JosiasFerreirada_D.pdf>. Acesso em: 23 de Nov. de 2018.

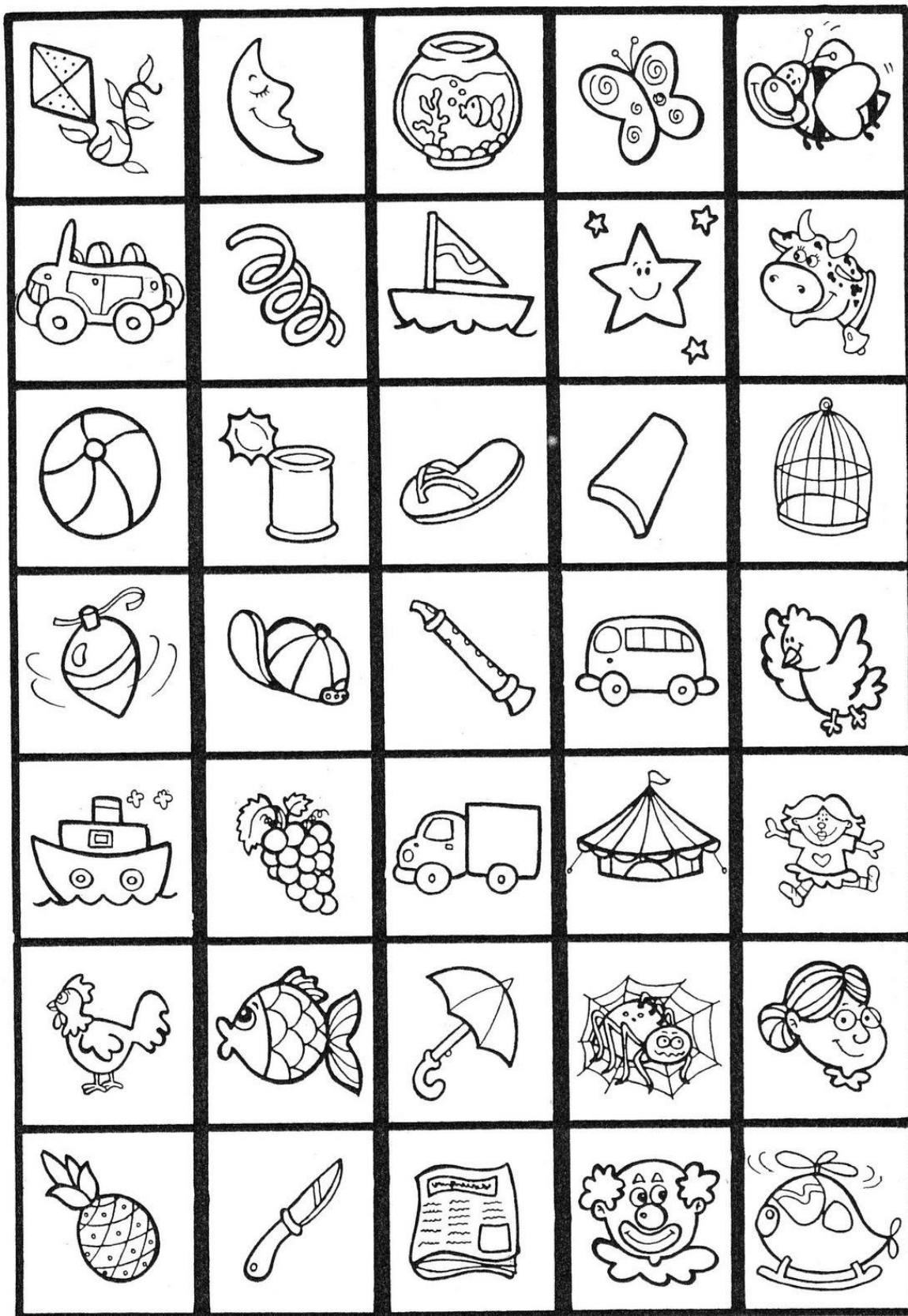
STRIPCREATOR. 2017. Publicado pelo canal Núcleo de Tecnologia Educacional de Coxim. 1 vídeo (10 min e 25 sec)2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0SrjW_2vWOE>. Acesso em: 10 Out. 2019.

SUASSUNA, A. CAVALCANTI, P. CAMPOS, R. C. O Nordeste e sua música. **Estudos Avançados**, v. 11, n. 29, p. 219-240, 1997. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ea/v11n29/v11n29a12.pdf>>. Acesso em 02 Jul. 2019.

TINHORÃO. J. R. **Pequena história da música popular brasileira (da modinha à canção de protesto)**. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1978.

VICENTE, Ana V.; SOUZA, Giordani G. Q. de. Ensino do frevo: reflexões e sugestões. In: _____. **Traçados musculares: saúde corporal e ensino do frevo**, Recife: Editora Associação Reviva, 2011. Disponível em: <[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31965387/ensinodofrevo.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEnsino_do_frevo_reflexoes_e_sugestoes.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIATUSB6BAJ5UIZKOK%2F20200328%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200328T231500Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEM3%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2FwEaCXVzLWVhc3QtMSJHMEUCICMXCkCsMN69%2FC2aVuiuGs%2BFqEduXvyrdAsPZPxBgIY4AiEAnJEg0LvbQRLekAv5Gr95eru31QGTStmjf6Ss5SW3Ka4qvQMIxv%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2FARAAGgwyNTAzMTg4MTEyMDAiDHBxKG%2BI4qMvm31XWCqRA6j6maVO2JM6REwe3lbLKh5giGnodeWcgl6EUA%2BYJQBZNVNHdi2kibODn%2FpXyYzSK6OwuSkgOx4xZR0KnUjImcmcd0ok%2BkH4jBnVr1wCgEB2uZLQdKEq3rWwO%2B02I6%2FRfvqjAjMytJVhySEVre3clcl%2BxpVClfZg6imDx2MUyIQX9366Z1BTiU1cJ8srgdeU0XJ9BGLQvzHVR7kdnOtkEGo5C%2BWiYRONx7bM0b5ZRR4G1fyOdYxJM35XlfgkPHJ%2BnY6goUebMU7ppq%2FRjPMhMO8annvbXkYiEGJILozS8GcocCN7gEW%2BuNi58LdhzVaLxmpmNfEeDvtfLEoczn0owFe6S%2FQjts9h%2FQNoIE47I%2BtYzFDw%2B8ZI2MTbr2SuRv5qVm6yFwjJ6zmv27rz80bM8qyJ6Oz6cQC%2B32UjrYF7V3Zy12kYuggUQXiqxNuA3MGCA1W4hMGrECL59IBG9f7ydMSx0drzE31wzHNrv2xe8ZLjbMSW5xJPxXNuINVPLQxyCAFdcTxFt%2F2kKNa36TighNcYMLjv%2FvMFOusBclL4UjMtq72xqObtpsRLk0z4wfhpMlnQRqor5ldGUKehct8tDi604Vhg%2FZnSfpM3pwaWBFiGXWLNljsRJRjqt6GimK9EF833qzBHGMYLqs2HNA2p4tewpInLh1vlwC1A2IA%2FKWGsTyhEEXM8LkSvTpAbpg5DvAyaF2RwRpSYzzrobNwQeD97GQIkGMLrb6eg7PLLS5UQaOqFsiAFB%2FC8rWnA9pdsJrmM5Advp02ao1jtZUt8qDb9upZ5K8paBE3vE7E20XyXkR9sCpAw6j8CD6odbLWj8ZRIVMTKXhLzY5GXwuqRVyUImXng%3D%3D&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=d5d50e0267f32ccf10c5243a74c56653803bf2d1bde24d189c422d7b42096da5](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31965387/ensinodofrevo.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEnsino_do_frevo_reflexoes_e_sugestoes.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIATUSB6BAJ5UIZKOK%2F20200328%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200328T231500Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEM3%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2FwEaCXVzLWVhc3QtMSJHMEUCICMXCkCsMN69%2FC2aVuiuGs%2BFqEduXvyrdAsPZPxBgIY4AiEAnJEg0LvbQRLekAv5Gr95eru31QGTStmjf6Ss5SW3Ka4qvQMIxv%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2FARAAGgwyNTAzMTg4MTEyMDAiDHBxKG%2BI4qMvm31XWCqRA6j6maVO2JM6REwe3lbLKh5giGnodeWcgl6EUA%2BYJQBZNVNHdi2kibODn%2FpXyYzSK6OwuSkgOx4xZR0KnUjImcmcd0ok%2BkH4jBnVr1wCgEB2uZLQdKEq3rWwO%2B02I6%2FRfvqjAjMytJVhySEVre3clcl%2BxpVClfZg6imDx2MUyIQX9366Z1BTiU1cJ8srgdeU0XJ9BGLQvzHVR7kdnOtkEGo5C%2BWiYRONx7bM0b5ZRR4G1fyOdYxJM35XlfgkPHJ%2BnY6goUebMU7ppq%2FRjPMhMO8annvbXkYiEGJILozS8GcocCN7gEW%2BuNi58LdhzVaLxmpmNfEeDvtfLEoczn0owFe6S%2FQjts9h%2FQNoIE47I%2BtYzFDw%2B8ZI2MTbr2SuRv5qVm6yFwjJ6zmv27rz80bM8qyJ6Oz6cQC%2B32UjrYF7V3Zy12kYuggUQXiqxNuA3MGCA1W4hMGrECL59IBG9f7ydMSx0drzE31wzHNrv2xe8ZLjbMSW5xJPxXNuINVPLQxyCAFdcTxFt%2F2kKNa36TighNcYMLjv%2FvMFOusBclL4UjMtq72xqObtpsRLk0z4wfhpMlnQRqor5ldGUKehct8tDi604Vhg%2FZnSfpM3pwaWBFiGXWLNljsRJRjqt6GimK9EF833qzBHGMYLqs2HNA2p4tewpInLh1vlwC1A2IA%2FKWGsTyhEEXM8LkSvTpAbpg5DvAyaF2RwRpSYzzrobNwQeD97GQIkGMLrb6eg7PLLS5UQaOqFsiAFB%2FC8rWnA9pdsJrmM5Advp02ao1jtZUt8qDb9upZ5K8paBE3vE7E20XyXkR9sCpAw6j8CD6odbLWj8ZRIVMTKXhLzY5GXwuqRVyUImXng%3D%3D&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=d5d50e0267f32ccf10c5243a74c56653803bf2d1bde24d189c422d7b42096da5)>. Acesso em 01 Jul. 2019.

ANEXO I – Jogo da Memória



ANEXO II – Letra da música Ciranda Dos Bichos

CIRANDA DOS BICHOS

PALAVRA CANTADA

A dança do jacaré quero ver quem sabe dançar.
 A dança do jacaré, quero ver quem sabe dançar.
 Rebola para lá, rebola para cá
 E abre o bocão assim.
 Remexe o rabo e nada no lago
 Depois dá a mão para mim.

A dança da cascavel, quero ver quem sabe dançar.
 A dança da cascavel, quero ver quem sabe dançar.
 Rebola para lá, rebola ondulado
 E estica o pescoço assim.
 E sobe no galho, balança o chocalho
 Depois dá a mão para mim.

A dança do caranguejo, quero ver quem sabe dançar.
 A dança do caranguejo, quero ver quem sabe dançar.
 Rebola para lá, rebola para cá
 Belisca o meu pé assim.
 E mexe o olho e ande de lado
 Depois dá a mão para mim.

A dança do peixe boi, quero ver quem sabe dançar.
 A dança do peixe boi, quero ver quem sabe dançar.
 Rebola para lá, rebola para cá
 E abre a boquinha assim.
 Me dá um beijinho e nada um pouquinho
 Depois dá a mão para mim.

A dança do tuiuiu, quero ver quem sabe dançar.
 A dança do tuiuiu, quero ver quem sabe dançar.
 Rebola para lá, rebola para cá
 E voa no ar assim.
 E sobe um pouquinho e desce um pouquinho
 Depois dá a mão para mim.

A dança da criançada, quero ver quem sabe dançar.
 A dança da criançada, quero ver quem sabe dançar.
 Rebola para lá, rebola para cá
 Faz uma careta assim.
 E dá uma voltinha, sacode a cabeça
 Depois dá a mão para mim

Compositores: Sandra Peres/Zé Tatit