

Como jogar

INTENÇÃO PEDAGÓGICA

Identificar práticas corporais como produções culturais e analisar formas de participação inclusiva.

1. Prepare

Imprima as 40 cartelas. Recorte as 12 chamadas da última página. Cada participante ou dupla recebe uma cartela.

2. Sorteie

Embaralhe as chamadas e leia uma pista por vez. Não diga a resposta antes de todos terem tempo de pensar.

3. Marque

Quem encontrar a resposta cobre a casa com uma ficha. Cada cartela tem 9 das 12 respostas possíveis.

4. Confira

Vale linha, coluna ou diagonal. Antes de declarar bingo, releia as três pistas marcadas e peça justificativas ao grupo.

MEDIAÇÃO

Peça exemplos locais e de diferentes comunidades. Evite apresentar uma prática como pertencente a uma cultura única e imutável.

EXEMPLO

Prática afro-brasileira em roda, com música e movimentos = capoeira.

CUIDADO

Trate diversidade cultural com respeito; não simule práticas tradicionais sem contexto e sem reconhecer suas comunidades.

Duração sugerida: 20 a 30 minutos. Adapte a mediação à sua turma.

Cultura corporal e inclusão

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 9º ANO

CARTELA 01

EF09

Patrimônio cultural

Acessibilidade

Dança popular

Ginástica

Capoeira

Jogo digital corporal

Esporte adaptado

Luta

Autoria

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 02

EF09

Capoeira

Autoria

Acessibilidade

Ginástica

Jogo cooperativo

Luta

Esporte adaptado

Prática de aventura

Dança popular

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 03

EF09

Luta

Jogo cooperativo

Lazer

Dança popular

Autoria

Esporte adaptado

Jogo digital corporal

Patrimônio cultural

Capoeira

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 04

EF09

Patrimônio cultural

Luta

Dança popular

Esporte adaptado

Ginástica

Acessibilidade

Autoria

Lazer

Capoeira

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Cultura corporal e inclusão

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 9º ANO

CARTELA 05

EF09

Jogo digital
corporal

Esporte
adaptado

Prática de
aventura

Patrimônio
cultural

Acessibilidade

Lazer

Capoeira

Dança
popular

Jogo
cooperativo

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 06

EF09

Autoria

Lazer

Patrimônio
cultural

Luta

Jogo digital
corporal

Esporte
adaptado

Acessibilidade

Ginástica

Jogo
cooperativo

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 07

EF09

Luta

Autoria

Patrimônio
cultural

Capoeira

Lazer

Dança
popular

Jogo digital
corporal

Acessibilidade

Prática de
aventura

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 08

EF09

Luta

Jogo digital
corporal

Prática de
aventura

Lazer

Dança
popular

Jogo
cooperativo

Ginástica

Patrimônio
cultural

Esporte
adaptado

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Cultura corporal e inclusão

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 9º ANO

CARTELA 09

EF09

Ginástica	Prática de aventura	Acessibilidade
Esporte adaptado	Jogo digital corporal	Capoeira
Lazer	Jogo cooperativo	Luta

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 10

EF09

Ginástica	Jogo digital corporal	Luta
Patrimônio cultural	Lazer	Acessibilidade
Autoria	Prática de aventura	Jogo cooperativo

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 11

EF09

Capoeira	Jogo digital corporal	Ginástica
Prática de aventura	Jogo cooperativo	Dança popular
Acessibilidade	Lazer	Esporte adaptado

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 12

EF09

Jogo digital corporal	Acessibilidade	Ginástica
Autoria	Dança popular	Luta
Esporte adaptado	Prática de aventura	Lazer

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Cultura corporal e inclusão

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 9º ANO

CARTELA 13

EF09

Prática de
aventura

Jogo
cooperativo

Acessibilidade

Luta

Capoeira

Dança
popular

Lazer

Esporte
adaptado

Autoria

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 14

EF09

Ginástica

Jogo
cooperativo

Lazer

Capoeira

Luta

Esporte
adaptado

Autoria

Jogo digital
corporal

Patrimônio
cultural

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 15

EF09

Acessibilidade

Prática de
aventura

Ginástica

Jogo
cooperativo

Lazer

Autoria

Luta

Capoeira

Dança
popular

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 16

EF09

Acessibilidade

Autoria

Prática de
aventura

Jogo digital
corporal

Jogo
cooperativo

Esporte
adaptado

Patrimônio
cultural

Lazer

Capoeira

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Cultura corporal e inclusão

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 9º ANO

CARTELA 17

EF09

Capoeira

Patrimônio
cultural

Lazer

Ginástica

Autoria

Jogo
cooperativo

Acessibilidade

Prática de
aventura

Dança
popular

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 18

EF09

Patrimônio
cultural

Prática de
aventura

Esporte
adaptado

Luta

Lazer

Ginástica

Autoria

Jogo digital
corporal

Acessibilidade

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 19

EF09

Jogo
cooperativo

Ginástica

Dança
popular

Patrimônio
cultural

Luta

Acessibilidade

Esporte
adaptado

Prática de
aventura

Autoria

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 20

EF09

Lazer

Jogo digital
corporal

Dança
popular

Ginástica

Luta

Esporte
adaptado

Autoria

Patrimônio
cultural

Capoeira

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Cultura corporal e inclusão

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 9º ANO

CARTELA 21

EF09

Dança popular

Capoeira

Patrimônio cultural

Lazer

Esporte adaptado

Luta

Acessibilidade

Jogo digital corporal

Jogo cooperativo

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 22

EF09

Luta

Esporte adaptado

Autoria

Dança popular

Patrimônio cultural

Jogo digital corporal

Capoeira

Jogo cooperativo

Acessibilidade

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 23

EF09

Ginástica

Autoria

Prática de aventura

Capoeira

Patrimônio cultural

Jogo digital corporal

Acessibilidade

Esporte adaptado

Lazer

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 24

EF09

Ginástica

Capoeira

Jogo cooperativo

Lazer

Autoria

Acessibilidade

Patrimônio cultural

Dança popular

Jogo digital corporal

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Cultura corporal e inclusão

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 9º ANO

CARTELA 25

EF09

**Patrimônio
cultural**

**Jogo
cooperativo**

Lazer

Autoria

Acessibilidade

**Jogo digital
corporal**

**Dança
popular**

**Prática de
aventura**

Capoeira

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 26

EF09

**Jogo
cooperativo**

Lazer

Autoria

**Dança
popular**

**Prática de
aventura**

Acessibilidade

Luta

Ginástica

**Jogo digital
corporal**

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 27

EF09

**Jogo
cooperativo**

**Patrimônio
cultural**

**Jogo digital
corporal**

**Dança
popular**

**Esporte
adaptado**

**Prática de
aventura**

Lazer

Capoeira

Ginástica

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 28

EF09

Autoria

**Dança
popular**

**Patrimônio
cultural**

Luta

**Jogo digital
corporal**

Capoeira

**Prática de
aventura**

Acessibilidade

Ginástica

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Cultura corporal e inclusão

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 9º ANO

CARTELA 29

EF09

Dança popular

Luta

Acessibilidade

Prática de aventura

Patrimônio cultural

Esporte adaptado

Capoeira

Lazer

Jogo cooperativo

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 30

EF09

Ginástica

Luta

Jogo cooperativo

Jogo digital corporal

Capoeira

Lazer

Patrimônio cultural

Esporte adaptado

Prática de aventura

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 31

EF09

Acessibilidade

Capoeira

Jogo digital corporal

Patrimônio cultural

Lazer

Esporte adaptado

Autoria

Ginástica

Jogo cooperativo

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 32

EF09

Dança popular

Ginástica

Acessibilidade

Jogo digital corporal

Luta

Autoria

Patrimônio cultural

Esporte adaptado

Prática de aventura

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Cultura corporal e inclusão

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 9º ANO

CARTELA 33

EF09

**Patrimônio
cultural**

Luta

**Dança
popular**

Acessibilidade

**Jogo
cooperativo**

Ginástica

**Esporte
adaptado**

Capoeira

**Prática de
aventura**

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 34

EF09

Acessibilidade

**Jogo
cooperativo**

**Esporte
adaptado**

Ginástica

**Prática de
aventura**

Lazer

**Dança
popular**

**Jogo digital
corporal**

Autoria

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 35

EF09

**Prática de
aventura**

**Jogo digital
corporal**

Capoeira

Luta

**Dança
popular**

Ginástica

**Esporte
adaptado**

**Jogo
cooperativo**

Autoria

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 36

EF09

**Jogo digital
corporal**

Acessibilidade

Capoeira

**Prática de
aventura**

**Dança
popular**

Lazer

Ginástica

Luta

**Jogo
cooperativo**

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Cultura corporal e inclusão

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 9º ANO

CARTELA 37

EF09

Patrimônio
cultural

Jogo
cooperativo

Prática de
aventura

Autoria

Luta

Capoeira

Ginástica

Jogo digital
corporal

Esporte
adaptado

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 38

EF09

Prática de
aventura

Capoeira

Lazer

Acessibilidade

Patrimônio
cultural

Luta

Autoria

Ginástica

Dança
popular

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 39

EF09

Jogo
cooperativo

Patrimônio
cultural

Dança
popular

Autoria

Prática de
aventura

Luta

Ginástica

Esporte
adaptado

Jogo digital
corporal

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

CARTELA 40

EF09

Esporte
adaptado

Autoria

Lazer

Patrimônio
cultural

Prática de
aventura

Luta

Jogo
cooperativo

Capoeira

Dança
popular

Marque com fichas. Linha, coluna ou diagonal = bingo.

Cultura corporal e inclusão

CADERNO ZERO / EDUCAÇÃO FÍSICA / 9º ANO

Cartas de chamada

Leia somente a pista; revele a resposta depois da marcação.

01

Prática afro-brasileira em roda que reúne música, jogo e movimentos.

RESPOSTA

Capoeira

02

Dança ligada a celebrações e tradições compartilhadas por uma comunidade.

RESPOSTA

Dança popular

03

Prática corporal de oposição com técnicas e regras para o confronto controlado.

RESPOSTA

Luta

04

Modalidade com recursos ou regras ajustados para ampliar a participação.

RESPOSTA

Esporte adaptado

05

Jogo em que participantes buscam um objetivo comum, em vez de eliminar colegas.

RESPOSTA

Jogo cooperativo

06

Atividade corporal com desafio em ambiente planejado e gestão de riscos.

RESPOSTA

Prática de aventura

07

Conjunto de movimentos organizados que pode assumir fins expressivos, de aprendizado ou condicionamento.

RESPOSTA

Ginástica

08

Jogo mediado por tecnologia em que movimentos do corpo fazem parte da interação.

RESPOSTA

Jogo digital corporal

09

Tempo e atividade escolhidos por prazer, descanso ou convivência, fora de obrigação profissional.

RESPOSTA

Lazer

10

Condições e recursos que removem barreiras de participação no espaço e na atividade.

RESPOSTA

Acessibilidade

11

Criação, por participantes, de novas formas, regras ou sequências de uma prática.

RESPOSTA

Autoria

12

Saberes e práticas transmitidos, recriados e valorizados por comunidades ao longo do tempo.

RESPOSTA

Patrimônio cultural