
INSTITUTO FEDERAL FLUMINENSE

DESAFIO FINAL TERCEIRÃO: UMA GINCANA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

CLARA DA SILVA DOMINGUES RIBEIRO
MARIA FERNANDA DIAS DE PAIVA
MATEUS RIBEIRO VIANA DE ALMEIDA
TAÍS CORDEIRO DE SOUZA
THAYNÁ RIBEIRO CAMPOS MADUREIRA
ALEX FERREIRA RIOS
MÁRCIO CABRAL DA SILVA

CAMPOS DOS GOYTACAZES

2023

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	3
2. PRODUTO EDUCACIONAL PEDAGÓGICO	4
2.1 Planejamento	4
2.2 Aplicação	16
3. RESULTADOS E DISCUSSÕES	18
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
REFERÊNCIAS	19
ANEXOS	20

1. INTRODUÇÃO

O produto educacional pedagógico detalhado neste documento está vinculado ao Programa Institucional de Bolsa para Residência Pedagógica do Instituto Federal Fluminense, tendo como subprojeto a Educação Física. Este produto é fruto de um trabalho coletivo elaborado pelos estudantes bolsistas do curso de Licenciatura em Educação Física do Campus Campos Centro, sendo eles: Clara da Silva Domingues Ribeiro, Maria Fernanda Dias de Paiva, Mateus Ribeiro Viana de Almeida, Taís Cordeiro de Souza e Thayná Ribeiro Campos Madureira e tendo como preceptor o professor Alex Ferreira Rios e como docente orientador Márcio Cabral da Silva.

A instituição-campo participante do Programa de Residência Pedagógica onde foi apresentado esse produto educacional pedagógico denomina-se Colégio Estadual Constantino Fernandes U. A. 182637, inscrito no CNPJ 00704914/0001-33 e localizado na Rua Doutor Júlio Barcelos, 275 - Parque Benta Pereira - Campos dos Goytacazes, RJ, CEP: 28020-140. Nessa instituição são ofertados os seguintes segmentos: fundamental anos finais (diurno), ensino médio regular (diurno e noturno) e EJA: Fase I à Fase IV do ensino médio (noturno). O produto educacional pedagógico foi vivenciado pelas turmas 3001, 3002, 3003 e 3004 do ensino médio regular do período diurno.

Para a decisão do produto educacional pedagógico, houve uma reunião com todos os bolsistas e o preceptor na biblioteca do colégio em questão para debater e definir a data, tempo de duração, atividades e objetivos da gincana a fim de alinhar a proposta do preceptor com a ideias dos bolsistas.

O título do produto é “Desafio Final Terceirão” cujo objetivo geral é promover a socialização entre as turmas do terceiro ano do ensino médio através de uma gincana com atividades interdisciplinares, desenvolvendo capacidades físicas como precisão, agilidade, força, consciência corporal, noção espaço-temporal, mas também utilizando de conhecimentos de outras disciplinas a fim de incentivá-los a continuar a trajetória acadêmica. Além disso, tem como objetivos específicos: compreender os diversos conteúdos referentes às disciplinas por meio de recursos lúdicos, vivenciar a cooperação e a competição, praticar o respeito e outros valores éticos, além de refletir sobre as possibilidades da trajetória acadêmica pós ensino médio.

2. PRODUTO EDUCACIONAL PEDAGÓGICO

2.1 Planejamento

Para o planejamento do produto educacional pedagógico, foi necessário alinhar a ideia dos cinco bolsistas e do preceptor, com a disponibilidade do difícil calendário escolar dos alunos do terceiro ano do ensino médio. A partir disso, o projeto foi criado em cima da data e do tempo que teríamos no dia da aplicação do produto.

Para todos, inclusive o preceptor, era de extrema importância que independente do que fosse o produto educacional, o conteúdo aplicado em sala de aula durante todo o ano estivesse presente nas atividades, mesmo que de forma lúdica.

Dessa forma, surgiu a ideia da gincana, intitulada pelos bolsistas de “Desafio Final Terceirão”. O produto foi criado com a intenção de ser aplicado em apenas um dia, com a duração de no máximo quatro horas. Cada um dos cinco estagiários ficou responsável por uma parte do planejamento, onde incluía a coleta de materiais para a execução das atividades, compra de troféus, criação de planilhas de pontuação e claro, a concepção das atividades em si.

O Colégio Estadual Constantino Fernandes disponibilizou a quadra esportiva para que pudéssemos executar o produto sem maior deslocamento dos alunos. Os demais materiais utilizados para a gincana, foram coletados de formas variadas pelos bolsistas. Contando com a ajuda de amigos, professores e familiares.

Foi sorteado para as quatro turmas participantes uma cor para representá-los diante das atividades e que todos estivessem vestidos com a cor que representasse seu time, no dia da gincana. E assim o fizeram.

As atividades são divididas em níveis (1, 2 e 3) que correspondem a dificuldade de execução de cada uma e ao valor da pontuação (Anexo III). Dessa forma, quanto maior o nível, maior a pontuação. O time que somar mais pontos até o final da gincana, é considerado campeão geral.

Ao todo foram planejadas dez atividades que tem como objetivo o desenvolvimento das competências físicas dos alunos, tais quais: força, equilíbrio, flexibilidade, agilidade, entre outras. Além de buscar inserir outras disciplinas e competências durante as atividades, a fim de explorar outros conhecimentos adquiridos durante o ano pelos alunos.

Cada atividade foi executada obrigatoriamente por pelo menos um integrante de cada um dos quatro times participantes. De forma que, todos conseguiram se envolver e participar do projeto, independentemente de suas valências físicas.

O processo de planejamento do produto educacional pedagógico foi desafiador, mas a equipe conseguiu superar as dificuldades alinhando as ideias dos colaboradores e ajustando o projeto de acordo com as limitações de tempo impostas pelo calendário escolar. O resultado é um plano adaptado e viável para ser aplicado de maneira efetiva no dia designado.

O grande desafio se apresentou ao considerarmos a disponibilidade limitada dos alunos do terceiro ano do ensino médio, cujo calendário escolar se mostrava bastante rigoroso. Conscientes dessa realidade, nossa equipe reconheceu a importância de otimizar cada minuto de interação com os alunos, garantindo que o nosso produto educacional não apenas se encaixasse no tempo disponível, mas também fosse significativo e impactante.

A gincana de educação física para os estudantes do ensino médio foi realizada com sucesso, proporcionando uma manhã repleta de atividades físicas, desafios intelectuais e momentos de integração entre os estudantes. O evento teve como objetivo principal promover a prática esportiva, estimular o trabalho em equipe e fomentar valores como respeito e espírito esportivo.

A gincana de educação física foi um evento que atingiu seus objetivos, proporcionando momentos de diversão, aprendizado e integração entre os estudantes. O sucesso da gincana abre espaço para futuras atividades que promovam a prática esportiva e os valores positivos entre os estudantes do ensino médio.

ATIVIDADE 1

Nome: "Trilha Radical"

Materiais Necessários:

1. Cones ou fita adesiva colorida para marcar o percurso.
2. Objetos para criar obstáculos (caixas, pneus, cordas, etc.).
3. Cronômetro para medir o tempo.

Descrição:

A "Trilha Radical" é uma emocionante corrida de obstáculos onde os participantes terão que demonstrar agilidade, destreza e trabalho em equipe para superar os desafios.

Preparação do Percurso:

1. Marque um percurso no local da gincana usando cones ou fita adesiva colorida.
2. Distribua os obstáculos ao longo do percurso de forma a criar desafios variados.
3. Crie obstáculos que variem em níveis de dificuldade, como túneis feitos com caixas, cordas para pular, argolas para atravessar, entre outros.

Regras:

1. Os participantes serão divididos em equipes.
2. Cada equipe terá um membro de cada vez na pista, e eles deverão passar pelos obstáculos o mais rápido possível.
3. Caso um participante encalhe em um obstáculo, ele pode pedir ajuda aos companheiros de equipe.

Pontuação:

1. A cada obstáculo superado, a equipe ganha pontos.
2. Se um participante precisar de ajuda, a equipe perde um ponto.

Tempo Limite:

Estabeleça um tempo máximo para cada equipe completar a trilha. Se o tempo for excedido, a equipe não ganha pontos por aquele percurso.

Vencedores:

A equipe que completar o percurso no menor tempo e com mais pontos será declarada a vencedora.

ATIVIDADE 2

Nome: "Desafio do Conhecimento"

Materiais Necessários:

1. Um sino, botão com alarme ou qualquer objeto parecido.
2. Um papel com perguntas de conhecimentos específicos de alunos do terceiro ano do ensino médio.
3. Cronômetro para medir o tempo de resposta.

Descrição:

O “Desafio do conhecimento” tem como objetivo promover e testar o conhecimento dos alunos diante de perguntas relacionadas ao conteúdo aplicado durante o ano letivo.

Regras:

1. Os participantes serão divididos em equipes.
2. Um juiz sorteará uma pergunta aleatória para duas equipes de cada vez
3. Um integrante de cada equipe se posicionará na linha de partida
4. Após ler a pergunta, o juiz dará o sinal para que os jogadores passem por alguns obstáculos com a finalidade de apertar o botão de direito de resposta.
5. A equipe que apertar o botão tem 30 segundos para discutir a resposta e fornecer uma resposta final.

Pontuação:

1. Se a resposta estiver correta, a equipe ganha um ponto
2. Se a resposta estiver incorreta, a equipe adversária tem a chance de roubar a pergunta e ganhar um ponto extra.

Tempo Limite:

O jogo continua até que todas as perguntas sejam utilizadas ou até um tempo pré-determinado.

Vencedores:

A equipe que responder mais perguntas corretamente, ganha.

ATIVIDADE 3

Nome: "Corrida da Bandeira"

Materiais Necessários:

1. Bandeira de pano da cor do time (Amarelo, azul, vermelho e verde.).
2. Bambolês.

Descrição:

Nesse jogo, os alunos competiram em uma corrida de revezamento com um toque estratégico. Cada equipe terá sua própria “bandeira” (um pedaço de tecido colorido) que deve ser carregada e passar por um lado da quadra até o outro usando dois bambolês por um corredor de cada vez..

Preparação do Percurso:

1. Organizar equipes com o um número igual de corredores de 2 por equipes..
2. As equipes se alinham em uma linha de partida e a outra metade do time vai ficar do outro lado.
3. O primeiro corredor de cada equipe segura a bandeira. Quando o sinal de início é dado, o primeiro corredor deve correr até um ponto de retorno usando dois bambolês, onde ele passa a bandeira para o próximo corredor do outro lado da quadra.
4. O objetivo é completar a corrida de revezamento o mais rápido possível. Se a bandeira cair no chão, a equipe deve parar e pegá-la e voltar ao início antes de continuar.

Regras:

1. Os participantes serão divididos em equipes.
2. Cada equipe terá um membro na pista, e eles deverão passar pela quadra com os dois bambolês e não pode ficar fora deles o mais rápido possível.
3. Caso um participante pise fora do bambolê, ele deverá voltar para o início da prova.

Vencedores:

A equipe que completar o percurso no menor tempo e com mais pontos será declarada a vencedora.

ATIVIDADE 4

Nome: "Jogo da Máquina Humana"

Descrição:

Este é um jogo de equipe que desafia a criatividade e a coordenação. Os alunos formarão equipes e criarão “Máquinas” humanas com base em movimentos coordenados e encadeados.

Regras:

1. Cada equipe terá a tarefa de criar uma “máquina” composta por membros da equipe realizando movimentos específicos de forma sincronizada.
2. Cada membro da equipe desempenha um papel na máquina e os movimentos devem se encaixar perfeitamente.
3. Um exemplo pode ser a equipe criando uma máquina que imita um relógio gigante.

Pontuação:

1. As equipes são julgadas com base na criatividade, coordenação e precisão de seus movimentos.

Tempo Limite:

O jogo continua até que todas as equipes se apresentem.

Vencedores:

A equipe que for mais criativa.

ATIVIDADE 5

Nome da Brincadeira: "Ovo na Colher"

Materiais Necessários:

1. Ovos cozidos com casca
2. Colheres de metal

Descrição:

Os participantes recebem uma colher e um ovo. O desafio é equilibrar cuidadosamente o ovo na colher enquanto percorrem um trajeto determinado. Cada equipe escolhe um participante para competir, o vencedor é aquele que completa o percurso primeiro sem deixar o ovo cair da colher.

Preparação do Percurso:

1. Determine um ponto de partida e de chegada.
2. Distribua um ovo e uma colher para cada participante
3. Posicione os participantes em paralelo em cima do ponto de partida.
4. Use um sinal sonoro para indicar o começo da brincadeira.

Regras:

1. Cada equipe deverá escolher um integrante para representá-los.
2. Caso o ovo caia da colher durante o trajeto, o participante deverá voltar ao ponto de partida e recomeçar o percurso.
3. Não é permitido usar as mãos para segurar ou ajudar a equilibrar o ovo na colher.

Tempo Limite:

Estabeleça um tempo máximo de acordo com a disponibilidade de horário da gincana. Em caso de nenhum participante ter concluído o trajeto, vence quem estiver mais perto da linha de chegada.

Vencedores:

O participante que concluir o trajeto sem burlar as regras.

ATIVIDADE 6

Nome: "Túnel do Tempo"

Materiais Necessários:

1. Bambolês

Descrição:

O "Túnel do tempo" é uma atividade de agilidade, coordenação motora, percepção de espaço e de tempo.

Preparação do Percurso:

O percurso será feito dentro das dimensões da quadra e será realizado 1 equipe por vez.

Regras:

Cada grupo deverá escolher 2 pessoas para realizarem a atividade, uma menina e um menino, obrigatoriamente. Cada dupla terá três chances de lançar o bambolê ao longo da quadra. Um participante irá realizar o lançamento, o outro participante deverá passar dentro do bambolê o máximo de vezes que conseguir, sem tocá-lo/derrubá-lo.

Pontuação:

Cada vez que ele passar dentro do bambolê somará 1 ponto, que serão contabilizados ao final dos 3 lançamentos.

Tempo Limite:

A dupla deverá efetuar os 3 arremessos em 5 minutos. Caso o tempo acabe, será contabilizada a quantidade de pontos até o momento.

Vencedores:

A dupla que contabilizar a maior pontuação.

ATIVIDADE 7

Nome: "Campo Minado"

Materiais Necessários:

1. Cones
2. Bolas
3. Bambolês
4. Fita

Descrição:

O "Campo Minado" é uma atividade de cooperação, concentração e confiança. Será realizado simultaneamente.

Preparação do Percurso:

O percurso será feito dentro das dimensões da quadra.

Regras:

Cada grupo deverá escolher 3 integrantes para realizarem a atividade. A equipe escolherá 1 participante para ficar vendado e os outros 2 deverão orientá-lo para que ele atravesse a quadra sem encostar em nenhuma "bomba", caso o participante encoste em alguma, deverá ser levado pelos juízes ao começo do percurso. O participante vendado terá que achar a fita que corresponda a cor de sua equipe.

Pontuação:

A equipe que concluir o desafio primeiro ganhará dez pontos. A segunda equipe sete pontos, a terceira cinco pontos e a última três pontos. Caso não conclua dentro dos dez minutos, não ganhará nenhum ponto.

Tempo Limite:

As equipes deverão concluir o desafio dentro de dez minutos para conquistar a pontuação.

Vencedores:

A equipe que concluir o percurso, no tempo limite e de acordo com a classificação.

ATIVIDADE 8

Nome: "Jogo da Velha Humano"

Materiais Necessários:

1. Fitas
2. Cones
3. Discos

Descrição:

O famoso “Jogo da Velha” é um grande querido nas competições. Os alunos deverão usar suas habilidades motoras e também usar o raciocínio lógico de forma rápida.

Preparação do Percurso:

O percurso será feito dentro das dimensões da quadra. As equipes se enfrentarão na fase eliminatória e depois na final.

Regras:

Cada grupo deverá escolher cinco pessoas para realizarem a atividade. As equipes se organizarão em filas, após o apito cada aluno de uma equipe, deverá correr até a “velha”, pegar o seu objeto correspondente e marcar. Ele deverá voltar ao local de saída e tocar na mão do outro integrante de sua equipe para que ele possa fazer o percurso. Cada equipe só poderá mexer na peça correspondente ao objeto escolhido no início da partida. Se algum integrante mexer no objeto de outro grupo, a equipe será eliminada da prova.

Pontuação:

Cada disputa valerá cinco pontos para a equipe vencedora.

Tempo Limite:

Não há tempo limite.

Vencedores:

A equipe que conseguir realizar a sequência de três objetos horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente.

ATIVIDADE 9

Nome da Brincadeira: "Cabo de Guerra"

Materiais Necessários:

1. Uma corda longa e grossa
2. Cones

Descrição:

Uma corda é dividida igualmente ao meio e um lenço amarrado marca o meio da corda. De cada lado dela fica uma equipe. Para cada equipe são dispostos três cones a esquerda e três cones a direita com o objetivo de delimitar o espaço de deslocamento lateral dos integrantes e sinalizar o fim da brincadeira. Quando a brincadeira começa, cada equipe começa a puxar a corda para seu lado.

Preparação:

1. Delimite o espaço de deslocamento dos participantes com o cone.
2. Certifique-se de que há igualdade no número de integrantes nos dois times.
3. Posicione a corda de forma que o lenço fique exatamente no meio do espaço determinado para a execução da atividade.
4. Use um sinal sonoro para indicar o começo da brincadeira.

Regras:

1. Não é permitido colocar a corda debaixo dos braços ou entre as pernas.
2. Caso um integrante derrube os cones de delimitação, o time é desclassificado.
3. Não é permitido sentar ou deitar no chão.

Tempo Limite:

Não há um tempo limite para essa atividade.

Vencedores:

Ganha a equipe que puxar a corda até o lenço localizado no meio ficar alinhado com o primeiro cone da respectiva equipe.

ATIVIDADE 10

Nome da Brincadeira: "Chute ao travessão"

Materiais Necessários:

1. Uma bola de futsal
2. Travessão (GOL de Futebol)

Descrição:

O jogo de chute ao travessão é uma atividade empolgante e desafiadora que envolve habilidade e precisão. Esta modalidade esportiva é popular entre amigos, equipes esportivas amadoras e até mesmo em eventos recreativos como o nosso. Abaixo estão as regras básicas para realizar um jogo divertido e competitivo de chute ao travessão.

Preparação:

1. Marque uma distância específica entre o local de chute e o travessão. Essa distância pode variar dependendo do nível de habilidade dos jogadores.
2. Determine a ordem de chutes. Pode ser decidido por sorteio, por rodadas sucessivas ou outras formas de escolha justa.

Regras:

1. Chutes Alternados: Os jogadores ou equipes se revezam para realizar chutes ao travessão. Após um chute, é a vez do próximo participante.
2. Pontuação: Cada jogador ou equipe ganha pontos ao acertar o travessão. A precisão é crucial, e o travessão é a única parte do gol que concede a pontuação.
3. Número de chances: Estabeleça um número predeterminado de chances para cada jogador ou equipe. Isso pode variar de acordo com a preferência, mas geralmente, um número igual de oportunidades é dado a cada participante.
4. O vencedor: O jogador ou equipe com mais pontos no final do jogo é declarado vencedor. Em caso de empate, podem ser realizadas rodadas adicionais de chute ao travessão até que um vencedor seja determinado.

Tempo Limite:

Não há um tempo limite para essa atividade.

Vencedores:

Ganha o jogador ou equipe com mais pontos no final do jogo e é declarado vencedor.

2.2 Aplicação

Este tópico do projeto tem a finalidade de mostrar a diferença entre a parte teórica e a parte prática, a questão do planejamento com a aplicação de fato do projeto e toda sua execução, descrevendo o funcionamento real da gincana, a forma de aplicação e os percalços durante as atividades. Sendo assim, servindo de aviso prévio para que seja levado em consideração, aos demais estudantes e professores que se basearem nesse produto, os fatores externos ao planejamento e suas adaptações de acordo com o ambiente/escola em que será aplicado.

A aplicação da gincana aconteceu no dia 14/11/2023 (terça-feira), na quadra da escola. Neste dia, os alunos não tiveram aula teórica, apenas aplicação de uma prova do 4º bimestre e em seguida estariam liberados para ir embora, e os alunos do 3º ano liberados para a participação na gincana.

Para estimular a participação efetiva dos alunos na execução do projeto, o professor considerou como avaliação prática na disciplina de Educação Física totalizando 50/100 pontos, ou seja, os alunos que participassem já alcançariam a média escolar bimestral. Entretanto, alguns alunos já haviam conseguido a média anual para a disciplina e optaram por não participar.

A ideia inicial era que a gincana tivesse duração média de 3h, com alguns espaços de tempo entre as atividades para que os alunos conseguissem participar seguramente, sem chegar a exaustão e que o máximo possível de alunos participassem das diferentes atividades.

Um outro fator que serviu como dificultador do processo foi o calor registrado no dia, temperatura máxima prevista de 30°C, com sensação térmica podendo chegar aos 40°C. Então, em determinado momento, alguns alunos começaram a ser liberados, visto que já haviam participado da atividade a qual foram designados.

O início previsto para o começo da gincana seria as 7:30, porém devido a aplicação das provas, a gincana só teve início depois das nove horas. Com o passar do tempo a temperatura foi aumentando, impossibilitando a execução completa do planejamento.

A primeira etapa foi a separação das quatro equipes nos vértices da quadra, para avaliação da caracterização (critério de pontos extras), elaboração de grito de guerra, que também teria pontuação, escolha dos representantes e início das atividades. Essas pontuações extras seriam de escolha dos estagiários e professores de forma democrática.

A primeira atividade “maquina humana”, foi explicada para todos e os alunos teriam o tempo total da gincana para pensar e executar como última atividade do dia. Entretanto, essa atividade não foi finalizada, devido ao encerramento prematuro da gincana.

A segunda atividade foi o “ovo na colher”, executada fielmente pelos alunos, gerando muitas risadas e pedido de revanche.

A terceira foi o “cabo de guerra”, e essa atividade durou maior tempo pois tinha disputas feminino e masculino e também 3º lugar. Foi uma atividade bem divertida e aceita pelos alunos, contou com a participação do professor Vanderlei Quitete na explicação e execução, além de toda a diversão.

A quarta atividade foi o “túnel do tempo” que gerou grandes risadas dos alunos se espremendo para passar dentro do bambolê em movimento.

A quinta atividade foi de dificuldade alta, uma atividade de precisão usando bolas e raquetes de tênis para acertar no alvo. Muita correria e gritaria, mas apenas uma dupla conseguiu manter a calma e conquistar a pontuação total da prova. Essa foi uma atividade extra ao planejamento, levada como plano B caso alguma outra atividade não desse certo e foi bem aceita pelos alunos.

A sexta atividade foi o “desafio do travessão” onde rolou uma tensão entre os jogadores de futmesa e futevôlei da escola, fazendo uma pressão nos alunos escolhidos como craques da turma.

Ao todo, foram executadas apenas metade das atividades planejadas. Aos alunos, foram distribuídos picolés, logo em seguida, houve a premiação geral e entrega dos troféus.

Embora todos os problemas, a aceitação e participação dos alunos foi muito significativa e houve um *feedback* positivo em relação a proposta de gincana como forma de encerramento anual.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados da gincana revelaram uma participação entusiasmada e engajada por parte dos alunos. Os alunos demonstraram habilidades diversas, incluindo trabalho em equipe, criatividade e resolução de problemas, conforme enfrentavam uma série de desafios. Os participantes envolveram-se ativamente em atividades físicas, intelectuais e artísticas. No entanto, também identificamos áreas potenciais de melhoria, como a necessidade de garantir um dia exclusivo para a aplicação da atividade, sem que os alunos dividam o seu tempo com outras tarefas. Esses resultados destacam a importância contínua de eventos como este na promoção do espírito escolar e no desenvolvimento integral dos estudantes.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluímos que a gincana realizada para as turmas de terceiro ano do ensino médio (3001, 3002, 3003 e 3004) na residência pedagógica de educação física do Instituto Federal Fluminense foi positiva, promovendo os últimos momentos de interação, trabalho em equipe, diversão e aplicação dos conhecimentos adquiridos durante todo o ano na matéria de Educação Física no Colégio Estadual Constantino Fernandes. Vivenciamos momentos desafiadores, obstáculos, mudanças, porém enriquecedores, experiências que nos permite observar e vivenciar a realidade da profissão enquanto ainda concluímos nossa formação.

REFERÊNCIAS

CALDO BOM. **Corrida do Ovo.** Disponível em:

<https://caldobom.com.br/festa-junina/corrida-do-ovo.html#:~:text=Os%20jogadores%20deve,m%20equilibrar%20o,A%20divers%C3%A3o%20%C3%A9%20a%20mesma!>. Acesso em: 09 nov. 2023.

LOPES, Patricia. Equipe Brasil Escola. **Cabo de Guerra.** Disponível em:

<https://brasilescola.uol.com.br/educacao-fisica/cabo-guerra.htm>. Acesso em: 09 nov. 2023.

SILVA, Elizabeth Regina Freire da. Casa dos Amarelinhos. **Jogo da velha humano com coordenadas.** Disponível em:

<https://www.casadosamarelinhos.org.br/creal/lojinha-da-velha-humano-com-coordenadas/#:~:text=Os%20jogadores%20tiram%20par%20ou,outra%20jogador%20entre%20as%20pe%C3%A7as.> Acesso em: 09 nov. 2023.

ANEXOS

ANEXO I - Tabela de atividades

DESAFIO FINAL TERCEIRÃO

MAQUINA HUMANA (Nível 2)

3001	
3002	
3003	
3004	

OVO NA COLHER (Nível 1)

3001	
3002	
3003	
3004	

CABO DE GUERRA (Nível 2)

3001	
3002	
3003	
3004	

TUNEL DO TEMPO (Nível 2)

3001	
3002	
3003	
3004	

CAMPO MINADO (Nível 3)

3001	
3002	
3003	
3004	

ANEXO II - Continuação da tabela de atividades

DESAFIO FINAL TERCEIRÃO

DESAFIO DO TRAVESSÃO (Nível 3)

3001	
3002	
3003	
3004	

JOGO DA VELHA (Nível 2)

3001	
3002	
3003	
3004	

TRILHA RADICAL (Nível 2)

3001	
3002	
3003	
3004	

CORRIDA DAS BANDEIRAS (Nível 2)

3001	
3002	
3003	
3004	

DESAFIO DO CONHECIMENTO (Nível 1)

3001	
3002	
3003	
3004	

ANEXO III - Tabela de pontuação

DESAFIO FINAL TERCEIRÃO

PONTUAÇÃO GERAL

3001	
3002	
3003	
3004	

Nível 1: 10, 5, 3 e 1.
Nível 2: 15, 10, 5 e 2.
Nível 3: 20, 15, 10 e 3