

## Projeto copa do mundo 2018 ensino médio e fundamental

Projeto que trabalha também o tema transversal Pluralidade Cultural e permite aos alunos a descoberta e o conhecimento de diferentes culturas, por meio de pesquisas e troca de informações entre escolas de diversas regiões do Brasil e do Mundo.

Justificativa: Aproveitar esse acontecimento, para enriquecer e dar mais sentido às aulas, conhecer e saber um pouco mais sobre os outros países trabalhando também o tema transversal Pluralidade Cultural, Meio Ambiente, Saúde, Trabalho e Consumo, e permitir aos alunos descoberta e o conhecimento de diferentes culturas, por meio de troca de informações entre escolas de diversas regiões do Brasil e do mundo.

Objetivos: Este projeto visa um trabalho interdisciplinar, eventos desse tipo são excelentes temas motivadores para desenvolver os conhecimentos e as competências curriculares, o futebol assumiu um enorme espaço na nossa cultura, ele "desmonopolizou" os símbolos nacionais. Conhecer as várias etnias e culturas, valorizá-las e respeitá-las. Repudiar a discriminação baseada em diferenças de raça, religião, classe social, nacionalidade e sexo.

### **Etapa 1- Levantamento dos país onde será a sede**

- Pergunte a seus alunos se eles sabem onde vai ser a Copa do Mundo. Permita que eles se expressem livremente.
- Perguntar de quanto em quanto tempo é realizada a Copa.
- Questionar quantas vezes esse torneio foi realizado no Brasil.
- Dizer que Brasil é o único país que esteve em todas as Copas. Peça-lhes que olhem o globo para localizarem o país que será a sede.
- Conhecer os Estados onde acontecerão os jogos.
- Formar grupos e dividir entre eles as 12 cidades-sedes que acontecerão os jogos. (Fortaleza, Natal, Recife, Salvador, Brasília, Belo Horizonte, Rio de Janeiro, São Paulo, Curitiba, Porto Alegre, Cuiabá, Manaus. e solicitar que pesquisem sobre as mesmas.
- Perguntar quem já conhece o Mascote da copa (Fuleco), a origem do seu nome e o nome que foi dado a bola (Brazuca) definida por eleição realizada por votação pela internet.
- Pesquisar: bandeiras e números de países que irão participar da "Copa".

### **Etapa 2- Organizar os grupos para que apresentem as figuras ilustrativas em forma de mural.**

- Os grupos deverão pesquisar costumes, cultura, comidas típicas, clima e localização geográfica das cidades.
- Análise dos mascotes das Copas, que retratam o país-sede.

### **Etapa 3- Levantamento de trabalho e consumo**

- Pesquisar sobre a venda de televisores no Brasil. (Em jornais, revistas e no site abaixo)
- Custo dos Estádios que foram construídos para o evento.
- A Copa na Era digital.
- O negócio do Futebol.

#### **Etapa 4- Levantamento dos times que estarão na final**

- Pesquisar figuras e reportagens sobre os times que estiverem na final.
- Bandeiras e sua localização geográfica.

#### **Etapa 5- Encerrando e avaliando o projeto "Copa 2014"**

- Converse com sua turma sobre o projeto.
- Por que foi importante?
- O que eles mais gostaram de pesquisar?
- Em dupla, peça para eles registrarem essa experiência em forma de redação, e diga para que não se esqueçam do Título.

#### **Atividades que poderão ser desenvolvidas de acordo com as áreas do conhecimento.**

##### **Artes**

##### **Explosão de criatividade**

- Fantasias, bandeirinhas, faixas, cartazes...O Brasil vive um momento de grande criatividade popular. Cabe ao professor estimular a turma a produzir e interpretar as manifestações visuais encontradas nos estádios.

##### **Sugestões de atividades:**

- Análise do mascote da Copa, que retrata o país-sede. Criação de um para sala de aula.
- Estudo dos brasões e símbolos das seleções, com origem, influências estéticas, cores e formas utilizadas.
- Pesquisa de obras artísticas sobre o futebol (Cândido Portinari, um dos nossos maiores pintores, retratou um grupo de meninos disputando pelada em sua cidade natal "Futebol em Brodósqui").
- Interpretação de letras de músicas e gritos de guerra cantados pelas torcidas.
- Observação da arquitetura dos estádios, relacionando o estilo com o lugar que foram construídos.

##### **Ciências Naturais**

##### **Experiências de Campo**

- Já é tradição a Copa revelar novidades tecnológicas: Estádios ultramodernos, uniformes com fibra especial, dieta para aumentar o rendimento dos atletas, avanços em telecomunicações. Ótimas dicas para as aulas de Ciências.

### **Sugestões de atividades:**

- Demonstração de como as informações de imagem e som viajam de um ponto a outro do planeta. ( Leve uma corda para a classe e provoque uma ondulação de uma ponta à outra do fio. Mostre que não há nada sendo transportado por ela, só energia. O mesmo vale para o rádio e a televisão. Ondas invisíveis de som e imagem utilizam o espaço para se propagar, viajando em altíssima velocidade).
- Pesquisa sobre os efeitos do doping e comparação com aditivos e suprimentos alimentares usados em academias.
- Estudo do funcionamento do corpo dos atletas durante as partidas. O que é adrenalina? Quando ela é liberada? Quais os seus efeitos? Quais os nutrientes necessários para um bom preparo físico?

## **Educação Física**

### **Batendo um bolão**

A Educação Física faz ligação direta com o torneio. O professor pode enriquecer a vivência do aluno explicando regras, técnicas e jogadas para ele apreciar melhor as partidas pela TV e aprimorar as disputas na escola.

### **Sugestões de atividades:**

- Discussão sobre o regulamento atual do esporte, para propor novas regras para um torneio interclasses.
- Organização de partidas que misturem meninos e meninas. Vale futebol, vôlei, handebol, basquete...
- Visita a um clube para conhecer a rotina dos jogadores.
- Análise atenta dos jogos da Copa, identificando jogadas, táticas e movimentações.
- Discussão sobre as causas da violência nos estádios- e sugestões de como solucionar esse grave problema social.

## **Geografia**

### **O mundo num estádio**

Muito antes de se começar a falar em globalização, o esporte ignorava fronteiras. Os conhecimentos geográficos facilitam a interpretação dessas diferentes realidades que, a partir de junho, entrarão em campo.

### **Sugestões de atividades:**

- Pesquisa sobre aspectos físicos, sociais, econômicos dos país-sede da Copa,
- Levantamento dos espaços - públicos e privados - usados para a prática do futebol na vizinhança da escola.
- Confecção de um mapa com todos os países participantes da Copa, com destaque para o fuso horário de cada um. (o conceito de fuso horário).
- A Copa também dá sentido ao mapa-múndi e a muitos nomes, fatos e conhecimentos geográficos e históricos. (quem já tinha ouvido falar na

República dos Camarões antes de os "leões africanos" aparecem no cenário futebolístico, no Mundial de 1990); coloca no mesmo campo inimigos políticos (em 1998, os jogadores de Irã e Estados Unidos trocaram flores no gramado).

- Aproveitar a ocasião para explicar a dinâmica do sistema capitalista ( a quantidade de marcas de patrocínio estampadas nos estádios e nas roupas dos jogadores nos ajuda a ver que não é só o futebol que está em jogo, mas o comércio de produtos, os atletas estão inseridos num sistema econômico que vê tudo como mercadorias).

## **História**

### **Lances do passado**

No Brasil, o futebol é mais que um esporte. É uma manifestação cultural - com uma história. Investigar suas raízes e transformações é uma forma de ampliar o olhar sobre ele e imprimir-lhe outros significados.

### **Sugestões de atividades:**

- Pesquisa sobre o processo que transformou esse esporte em "paixão nacional"
- Identificação das características tipicamente brasileiras que estão sintetizadas no comportamento dos jogadores da nossa seleção
- Interpretação de charges que falem sobre a relação entre política e futebol
- Discussão sobre o patriotismo que surge na época da Copa, questionando pó que ele não se mantém vivo em outros momentos

## **Língua Estrangeira**

### **Estádio de Babel**

Campeonatos mundiais colocam em contato gente das mais diversas nacionalidades. O conhecimento de outros idiomas possibilita comunicação com essas pessoas e acesso aos universos culturais dos quais eles fazem parte.

### **Sugestões de atividades:**

- Troca de e-mails com estudantes de outros países
- Análise das expressões, imagens e gritos de guerra usados por torcedores das diferentes seleções
- Busca em jornais e sites estrangeiros de notícias que falem sobre o desempenho do Brasil no maior torneio de futebol do planeta
- Pesquisa sobre as origens do futebol na Inglaterra, pátria mãe da língua inglesa
- Criação de um site bilíngüe falando sobre o futebol brasileiro

## **Língua Portuguesa**

### **Papo mais coerente**

Poucos assuntos provocam tantas discussões acaloradas como o futebol. O domínio da língua portuguesa ajuda a construir argumentos coerente e a expressar as idéias com mais clareza e confiança.

### **Sugestões de atividades:**

- Pesquisa de expressões futebolísticas que foram incorporadas ao vocabulário corrente: qual o significado original de cada uma dessas expressões e o uso que ela ganhou no idioma fora do contexto esportivo
- Comparação da linguagem usada pelos locutores de rádio e televisão com o texto escrito nos jornais e nas revistas para descrever os jogos
- Exercícios para desenvolver a argumentação, habilidade fundamental em qualquer conversa

## **Matemática**

### **Jogo bem calculado**

São muitos os números envolvidos numa competição: pontos, gols, faltas, impedimentos... A Matemática oferece as ferramentas necessárias para a turma interpretar esses dados, ler tabelas e fazer projeções.

### **Sugestões de atividades:**

- Construção de gráficos para avaliar a evolução dos times
- Identificação de formas geométricas no campo
- Utilização de conhecimentos de geometria para entender as regras e as jogadas ensaiadas - que podem ser reproduzidas numa maquete
- Confeção de uma tabela com pontos ganhos, ranking de artilheiros, saldo de gols e outros dados significativos sobre o torneio
- Análise das informações de tabela da Copa do Mundo para solucionar problemas e fazer projeções estatísticas
- Criar problemas.

Projeto elaborado pela professora Rosana dos S. S. Corrêa. **Adaptação: Ivanilda Costa Cabral**