**III ACANTONAMENTO NOTURNO DO IFCE – CANINDÉ**

O Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Ceará – Campus Canindé, propõem a realização do III Acantonamento Noturno. O evento é uma proposta da disciplina de Educação Física no Ensino Médio do curso de Licenciatura em Educação Física (5º Semestre) com a colaboração das turma de recreação e lazer do (e 4º semestre) e da turma de jogos e brincadeiras (2 º semestre) este acontecerá nas instalações do IFCE – Canindé, no dia 12 de março de 2020, a partir das 18:00h. O evento será direcionado para as turmas do Ensino Médio Integrado do campus (Eventos, Eletrônica e Telecomunicações). Na oportunidade os alunos passarão a noite na instituição e poderão vivenciar de 5 a 6 horas ininterruptas de atividades lúdicas, mobilizando-os a execução de atividades corporais bem como articulação de grupos e estratégias.

Dessa forma, vamos recordar e viver o mundo dos personagens infantis atuais e do passado, que ainda hoje encantam todos os jovens. Justifica-se a importância desta temática, no sentido de resgatar uma reflexão sobre o papel dos desenhos, lendas, contos, mitos e/ou histórias infantis no desenvolvimento social, cognitivo, afetivo, e de fantasias e sonhos, ou seja, quais mensagens são transmitidas e como são transmitidas aos jovens, da imaginação, das cores, dos desafios, da relação destes com o mundo real.

Logo, essa temática dentro do acantonamento, buscará refletir e reviver alguns personagens por meio vivências lúdicas, na busca por ressignificação que se propagam em épocas e períodos distintos, como por exemplo o Naruto, os mistérios da caverna do dragão, a liga da justiça, a chapeuzinho vermelho, entre outros. Enfim, podemos dizer que os personagens fazem parte da vida e formação dos jovens.

Desse modo, o III Acantonamento Noturno, traz como temática Personagens infantis, mostrando a diversidade de trabalhar a cultura corporal do movimento de forma interdisciplinar. Nessa perspectiva, a realização do III Acantonamento do IFCE-Canindé surge como um recurso pedagógico interessante para desenvolver determinadas habilidades físicas e emocionais dos alunos, tais como habilidades motoras especificas através da dança, jogos, da arte de interpretar, e ainda a independência, e a experiência em compartilhar e o trabalho em equipe. Dessa forma, culminará com o fortalecimento da ideia de que o ambiente escolar deve possibilitar o crescimento e a aprendizagem do aluno de forma diversificada, e por que não dizer também com alegria e diversão?

Portanto, o acantonamento vem propiciar aos alunos e professores um convívio diferente daquele proporcionado pela dinâmica da sala de aula, fazendo com que haja superação de dificuldades, desenvolvimento de hábitos de cortesia, respeito, convivência, além de estimular a socialização entre todos os participantes.

Quadro 1. Programação do evento 2020.

|  |
| --- |
| CRONOGRAMA ACANTONAMENTO |
| Nº | **ATIVIDADES** | **LOCAL** | **HORARIO** |
| 01 | Lanche IFCE | Cantina IFCE | 18:20 - 18:40 |
| 02 | Acolhida e contextualização do tema | Auditório | 19:00 – 19:15 |
| 03 | Acolhida 2 apresentações (s2 e s4) | Auditório | 19:20 – 19:30 |
| 04 | Atividade 1: Caixinha temática e a dança da laranja | Auditório | 19:35 – 20:05 |
| 05 | \*DRAMATIZAÇÃO NETO | Auditório | 20:10 – 20:15 |
| 06 | Atividade 2: Quebra cabeça | Asa | 20:20 – 20:50 |
| 07 | \*DRAMATIZAÇÃO NETO | Asa | 20:50 – 20:55 |
| 08 | Atividade 3: Estação meninas superpoderosas | Asa | 21:00 -21:35 |
| 09 | Atividade 4: circuito Mario Bros | Quadra | 21:45 – 22:15 |
| 10 | Lanche extra | Cantina IFCE | 22:20 – 22:35 |
| 11 | Atividade 5: Salas Temáticas (PAC MAN, FUNDO DO MAR, SENSAÇÕES E INVERTIDA)  | Salas bloco 3 | 22:40 – 23:15 |
| 12 | Atividade 6: Karaokê | Asa | 23:25 – 23:50 |
| 13 | \*DRAMATIZAÇÃO NETO | Asa | 23:55 - 00:00 |
| 14 | Atividade 7: Torta na cara  | Asa | 00:05 – 00:35 |
| 15 | Atividade 8: Circuito Bob Esponja | Área ao redor da Piscina | 00:45 – 01:30 |
| 16 | Atividade 9: Detetive e vítimaDRAMATIZAÇÃO NETO E DESFECHO DA ATIVIDADE | Quadra | 01:35 – 01:45 |
| 17 | Banho e Hora do sono | Alojamento | 01:50 - 06:30 |
| 18 | Café da manhã | Cantina IFCE | 07:10 – 07:30 |
| \*\* após o café todos os alunos deverão se dirigir para sua sala de aula para rotina normal de aulas |

**DESCRIÇÃO DOS MOMENTOS E ESPAÇOS UTILIZADOS**

**01. Acolhida e Contextualização do Tema**

Acolhida e Contextualização – Recepção dos alunos, e contextualização do tema: Personagens Infantis, informes de como ocorrerá o evento.

Local: Auditório

Responsáveis: Possidônio, Jhon e Raila

**02. Acolhida 2**

Apresentação Musical Infantil - S4 e dança/teatro infantil - s2

Local - Auditório

Responsáveis: Alunos(as) s2 e s4

**03. Iniciação Das Atividades Temática**

**3.1 Caixinha temática e Dança da laranja**

Local: Auditório

Duração: 30 min.

Responsáveis: Estela e Emanuel

Descrição: Caixa surpresa – Será Confeccionado uma caixa na qual será posto várias temáticas como: a máscara, o homem, aranha, bob esponja, chapeuzinho vermelho, os três porquinhos, perna longa, entre outros. A turma será orientada a escolher uma temática na caixinha, em seguida farão uma pequena interpretação da temática escolhida.

Objetivo: Proporcionar aos alunos o senso de criatividade e ludicidade.

**3. 2. Quebra Cabeça**

Local: asa

Duração: 30 minutos.

Responsáveis: Edênia e Neto.

Descrição: Os alunos serão divididos em equipes e será sorteado o número do quebra cabeça que deverão procurar. A equipe deverá definir os montadores e os caçadores. Cada equipe terá que encontrar as peças do quebra cabeça escondidas próximo a asa com temas de personagens infantis, existirá níveis de dificuldades diferentes (baixo, médio e alto). Vencerá a equipe que primeiro encontrar e montar corretamente o quebra cabeça.

**3.3 Estação meninas superpoderosas (s4)**

Local: Início Asa

Duração: 30 min

Responsáveis: Adrielle, Ana Kelly, Marcia, Victor, Alice, Aline, Darlison, Biandra e Gabriel

Objetivo: Ajudar a encontrar a Alice do país das armadilhas.

Descrição: A atividade se iniciará contextualizando o sequestro da Alice e os (as) alunos (as) serão convocados a ajudar no resgate, para isso terão que passar por alguns desafios e desvendar alguns enigmas pelo caminho.

Desafio 1 – será entregue um quebra-cabeça para cada representante da equipe (na qual estará escrito instruções para seguir setas e desvendar enigmas e charadas). Eles serão direcionados para hall, onde encontrarão a última seta que estará apontando para duas caixas com vários objetos, dos quais um pertence a Alice.

Desafio 2 – Será um relógio que nele haverá uma charada: o relógio deverá estar parado com os ponteiros em uma determinada hora que somando os dois números resultará o número de uma sala (sala 04).

Desafio 3 – Ao descobrirem o número da sala e chegarem lá encontrarão uma cartola com algo escrito quase ilegível e um espelho. Perto da cartola terá uma dica do que fazer para descobrir a charada (na dica terá: use a cartola em frente ao espelho para descobrir o próximo passo)

Desafio 4 – O próximo passo é encontrar a seta vermelha na recepção onde estará apontando para dois recipientes cheios de papeis dobrados, os quais apenas um papel em cada um dos recipientes estará escrito a charada final. No papel estará uma conta que terá que ser solucionada. O resultado será o número da sala a qual a Alice (sala 08) estará presa e dentro da sala ela estará com cordas e cadeados nos pulsos, distante dela haverá uma caixa cheia de chaves a qual os participantes terão que pegar e tentar descobrir qual abrirá os cadeados e salvar a Alice levando de volta a ASA.

**3.4 Circuito Mário Bros (s4)**

Local: Quadra

Duração: 30 min

Responsáveis: Lucas Nunes, Markes, Mateus, Rafael e Jonas

Objetivo: Vivenciar alguns desafios do jogo do Mário Bros.

Descrição: Será feito uma breve contextualização sobre o jogo do Mário Bros e da ideia do game no circuito, em seguida será apresentado aos alunos todo o circuito e os objetivos de cada equipe. Dessa forma, a turma será dividida em turma do Luigi e turma do Mário, representados pelas cores verdes e vermelha, sendo distribuídas fitas de identificação. O circuito conta com 5 etapas.

**ETAPA 1. CORRIDA DE SACOS:** dispostos no início do trajeto que estará precisamente identificada com uma faixa no chão demarcando a largada. Dois representantes de cada equipe irão se posicionar nessa marca e cada um receberá um saco, onde deve por seu corpo dentro, ao sinal de um apito, os mesmos deverão percorrer um trajeto retilíneo até chegar na próxima etapa.

**ETAPA 2. PASSAGEM PELO TÚNEL:**  ao chegar nessa etapa, os dois participantes podem retirar os sacos e devem percorrer trajeto também retilíneo por dentro de um túnel feito com tatames repletos de obstáculos dentro.

 **ETAPA 3. LABIRINTO/ TEIA DE ARANHA:** após concluir o trajeto do túnel, os participantes terão que passar por um trajeto que se assemelha a teias de aranha, que serão cordões/barbantes colocados em todas as partes do trajeto de forma aleatória. Nessa etapa os participantes terão que pegar o máximo de moedas que irão estar em vários locais dessa etapa e levar até a caixa do seu grupo. Ressaltando que será contado o tempo geral de cada equipe e as moedas fazem seu tempo reduzir.

**ETAPA 4. TÚNEL SPEED:**  ao chegar nessa etapa, os demais membros da equipe estarão sentados e formando uma fila indiana, para que ao chegar nessa etapa os participantes deverão passar por cima de todos os componentes de sua equipe e ao final, caso tenha pego, colocar as moedas dentro da caixa que representa a sua equipe.

 **ETAPA 5. COLINA DOS MONSTROS:** chegando nessa etapa, os participantes devem tentar recuperar as bandeiras que representam respectivamente sua equipe, Luigi (verde) ou Mário (vermelho), que vai estar posicionada em uma área da quadra, porém não podem ser atingidos pelas bolas arremessadas pelos monstros. Caso aconteça, devem ir até a linha de largada e tocar a mão do próximo integrante da sua equipe, que tentará resgatar a bandeira. Se conseguirem recuperar a bandeira sem ser atingido, o participante deve trazer essa bandeira para sua equipe e também deve tocar na mão do próximo integrante da sua equipe, dando a permissão para percorrer o trajeto, sendo que ao final dará desconto e tempo, maior dos que as moedas. Sempre lembrando as equipes que o tempo estará sendo marcado em todo momento desde o apito inicial até o último membro a sua equipe completar o trajeto.

\*A execução da atividade poderá sofrer alterações conforme o número de participantes.

**ATIVIDADE BONUS**

**FASE DO FANTASMA:** Os participantes ficarão dispostos de um lado da quadra, sendo que ao meio da quadra ficará o recepcionista fantasiado de um fantasma de costas para os participantes. Os participantes perguntam ao fantasma dizendo assim: “fantasma, fantasmão que horas são?”. O fantasma responde uma hora qualquer (apenas horas inteiras). Dependendo da hora que o fantasma responder, os participantes devem dar um número de passos em direção ao outro lado da quadra de acordo com a hora falada pelo fantasma. Se o fantasma responder “meia-noite”, ele indicará aos participantes que devem ficar paralisados. Onde o participante que se mexer deve voltar para o começo. Ganha a atividade bônus a equipe que tocar a mão do fantasma.

**PARTE FINAL:** quando todos os membros de cada equipe tiverem feito o trajeto, serão apurados os tempos de cada equipe e os objetos que cada uma pegou durante o percurso do circuito. Ganhando dessa fora a equipe que tiver mais objetos e consequentemente menos tempo que a outra.

**AVALIAÇÃO:** será feito um momento de diálogo entre os participantes, apresentando quais ações motoras, cognitivas e afetivas foram desenvolvidas durante a realização do circuito. Fazendo uma análise interpessoal sobre as vivencias dos mesmos nas atividades propostas e fazendo o elo entre jogos eletrônicos com a educação física.

**3.5 BLOCO SALA TEMÁTICA**

Os participantes serão divididos em quatro grupos e vivenciarão uma das salas temáticas e em seguida poderão compartilhar com os demais as suas vivencias.

**3.5.1 Pac-Man**

Local: sala de aula 05 bloco 3

Duração: 30 min

Responsáveis: John, Claudio, Luana

Descrição: O jogo acontece com Pac-Man personagem principal, ele tem que comer todas as pastilhas (garrafas pet) do labirinto sem ser atingido pelos fantasmas.

Objetivo: Interação dos participantes, despertar sentido de agilidade, criar estratégias

**3.5.2 No Fundo Do Mar**

Local: sala de aula 07 bloco 3

Duração: 30 min

Responsáveis: Edilani Sampaio, Karla Karoline, Marilia Bento, Vanessa Rocha, Vinicius Brito e Vitoria Braga

Descrição:vivenciar atividades que remetam os desenhos do fundo do mar.

**1. PESCARIA –** os alunos pescarão uma figura que remeterá a alguma criatura do mar (peixe, estrela-do-mar, cavalo-marinho, polvo, etc) e farão o que estiver escrito nela que, pode ser um desafio, uma pergunta, etc;

**2. BRINCADEIRA DA POP (PEIXONALTAS)** dependendo do número, os alunos serão divididos em duas equipes. Um participante por vez de cada equipe, terá que imitar a dança de um dos responsáveis que fizer. Depois de tentar de fazer a dança duas vezes ele receberá um enigma para decifrar através de emojis com o tempo de até 30 segundos. Um membro de uma equipe responde depois o da outra equipe. Se um errar, dará a vez para o oponente que terá a chance de acertar o enigma que o adversário perdeu e o que será dado a sua equipe a sua equipe. Ganha a equipe que chegar primeiro a 20 pontos – um enigma certo vala 2 pontos e um pego da outra equipe vale 1 ponto.

**3. O CANTO DA SEREIA -** ainda em duas equipes, os responsáveis pela sala colocarão uma música aleatória e quando parar de tocar a música, o aluno da vez terá que completar a música corretamente. Quem não acertar terá que sortear e cumprir um desafio. Se um errar, dará a vez para o oponente que terá chance de acertar a música que o adversário perdeu e o que será dado a sua equipe. Ganha a equipe que chegar primeiro a 20 pontos – uma música certa vale 2 pontos e um desafio um desafio cumprido vale 1 ponto. O desafio deve ser cumprido por todos da equipe.

**4. DANÇA PARA SAIR DA SALA** – será colocado o jogo Just Dance no Xbox. Os alunos terão que dançar e acertar para sair da sala.

**3.5.3 A Sala Invertida**

Local: sala de aula 06 bloco 3

Duração: 30 min

Responsáveis: Edenia, Neto, Jhon, Possidônio

Descrição: A sala remeterá a uma reflexão sobre o outro lado de alguns personagens infantis, ex. Hello Kitty, é provavelmente a gatinha mais popular do mundo. Sua marca está estampada em materiais escolares, em objetos de decoração etc, mas será que ela é tão fofinha assim? O que será verdade?

Objetivo: Conhecer e refletir sobre o outro lado de alguns personagens infantis e popular.

**3.5.4 Sensações**

Local: sala praticas corporais - bloco 3

Duração: 30 min

Responsáveis: Alunos s2, Thaidys

Descrição:

Objetivo:

Alojamentos sala 8 feminino e sala 10 masculino

**3.6 KARAOKÊ**

Local: asa

Duração: 30 min.

Responsáveis: Sabrina Cardoso e Anny Isabely.

Descrição: serão disponibilizadas músicas antigas e atuais que marcaram animações infantis, no qual os alunos irão cantar em dupla ou solo as músicas que preferirem.

Objetivo: Resgatar as músicas que marcarão os desenhos infantis mais populares.

**3.7 TORTA NA CARA**

Local: asa

Duração:30 min

Responsáveis: Jonas e Kelle

Descrição: a atividade terá início com a divisão dos participantes em duas equipes, logo após as equipes irão se posicionar cada uma de um lado, serão realizadas perguntas relacionadas ao tema do evento, as perguntas poderão ser objetivas e com alternativas, a cada rodada será feita uma pergunta para cada equipe, se a mesma acertar acumulará pontos e terá o direito a dar torta na cara da equipe adversária, caso erre o direito passa para a outra equipe.

**3.8 CIRCUITO BOB ESPONJA**

Local: ao lado da piscina

Duração: 30 min

Responsáveis: Márcio e Danilo.

Objetivo: Desenvolver o trabalho em equipe através de atividades lúdicas e recreativas.

**1ª ATIVIDADE**

Com uma esponja todas as equipes terão à sua vez de ir ao recipiente com águas encherem o copo até que consiga passar uma bola que está no copo para o copo seguinte, completando os cinco copos para outra atividade.

**2ª ATIVIDADE: CAMA DE GATO**

Cada participante terá que passar por baixo da cama de gato, porém, levando um copo com água, é importante que esse com água mantenha-se cheio, para que a água complete o recipiente que será do outro lado da cama de gato.

**3ª ATIVIDADE: ENCHENDO O BALDE**

 Após terminar a atividade da cama de gato, cada componente ficará em frente ao recipiente destinado à sua equipe, quando todos estiverem na fila, irão se sentar e com um recipiente irão passar a água por cima de suas cabeças até que consigam encher o outro recipiente que estará no final da fila.

**4ª ATIVIDADE: CADA GOTA CONTA**

 Com uma flanela ou camisa as equipes irão revezar fazendo com que a água que está no recipiente da atividade anterior encha uma garrafa pet, vence a equipe que encher a garrafa primeira.

**3.9 Detetive e vítima (SCOOBY DOO )**

Local: quadra

Duração: 30 minutos.

Responsáveis: Lara, Neto, Raí, Anderson

Objetivo: Descobrir qual é o papel do detetive, assassino e vítima através de um mistério contado por dramatizações.

**4. PREPARAÇÃO PARA DORMIR**

Orientar os participantes para o banho, depois conduzi-los aos respectivos alojamentos.

Responsáveis: Edenia, Silvio, Gleison, Glaydson

**5. CAFÉ DA MANHÃ**

Ao acordar todos irão se preparar para o dia de estudo, serão conduzidos para o café da manhã organizados pelos cuidadores e depois liberados para suas atividades estudantis do dia.

Responsáveis: Edenia, Silvio, Gleison, Glaydson

**PROPOSTA PEDAGÓGICA INTERDISCIPLINAR DA EDUCAÇÃO FÍSICA**

**IFCE CANINDÉ**

