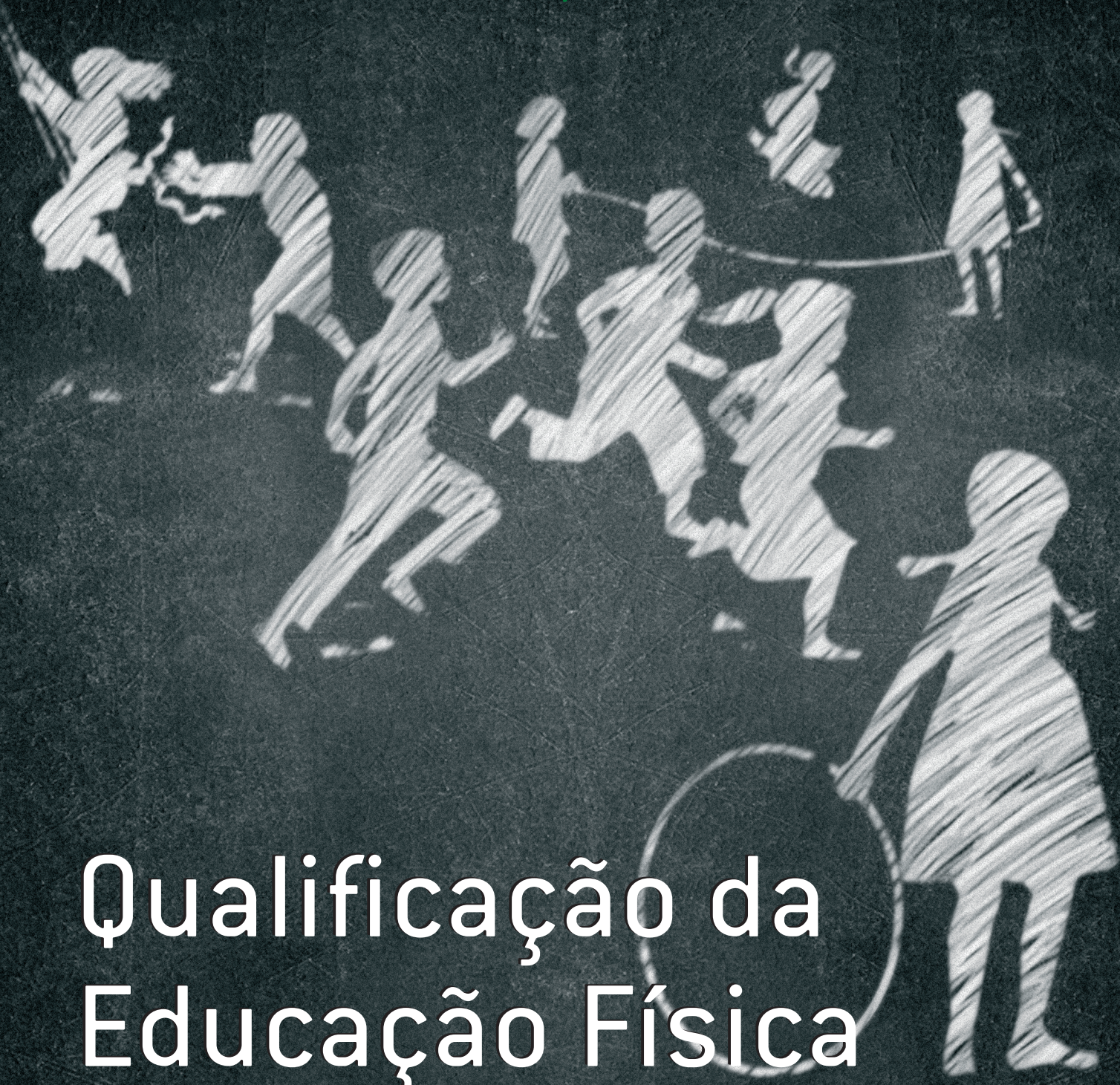


instituto
península



Qualificação da Educação Física Curricular

Reflexão e Sistematização da Prática
Pedagógica nas Escolas

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Qualificação da Educação Física Curricular:
Reflexão e sistematização da prática pedagógica nas
escolas/ (Organizadores: Caio Martins Costa, Igor
Armbrust, Willian Oliveira Teramoto). – São Paulo:
Instituto Esporte Educação, 2014. – (Coleção
Biblioteca Instituto Esporte Educação)

Vários Colaboradores.
Patrocínio: Instituto Península

Bibliografia.

1. Educação Física – Planejamento, objetivos
e Sequencias didáticas 2. Princípios do Esporte
Educativo – Estudo e ensino 3. Esporte como
conteúdo da cultura corporal 4. Pedagogia do
Esporte Educativo na Educação Física Curricular
5. Formação de professores – Princípios
metodológicos.

14-03384

CDD-372.86

Índices para catálogo sistemático:

1. Programa de Qualificação da Educação Física
Curricular: Educação física escolar 372.86

Copyright © 2014 Instituto Esporte Educação - todos direitos reservados
Instituto Esporte e Educação

Presidente: Ana Beatriz Moser

Diretora Financeira: Ana Marta Nogueira Rocha Neves

Coordenadora Operacional: Isabel Cristina Jaehrig

Coordenadores Pedagógicos: Adriano José Rossetto Junior, Alexandre Dezen Arena,
Ambleto Ardigó Junior, Bethania Myriam Brotto, Caio Martins Costa, Fabio Luis D'Angelo

Essa publicação é resultado do programa de Qualificação da Educação Física Curricular, desen-
volvido em escolas públicas das cidades de São Paulo e Ilhabela em Parceria com a Associação
Parceiros da Educação e financiado pelo Instituto Península.

Coordenação Geral: Ana Beatriz Moser

Organizadores: Caio Martins Costa, Igor Armbrust, Willian Oliveira

Colaboradores: Adriana Silva Rocha, Ana Carolina Franco da Silva, Ângela Machado de Vasconcelos,
Angélica Pereira, Chaiene Capp, Elisa Cerqueira Rodrigues, Fábio Ferreira Gonsalli, Ivana Grandino,
Jeferson das Neves, Jefferson André do Nascimento, Leandro Rodrigo Santos de Souza, Leonardo
Dourado Pimentel, Luiz Fabiano Seabra Ferreira, Núbia do Carmo Corredor, Mara Valeria Patrocínio,
Neidson Nunes Soares, Osvaldo Alves dos Santos Junior, Pedro Henrique Carbone Vidotti, Raphael
Freitas de Melo.

Projeto Gráfico: Samuel Graciano

Revisão: Elidia Novaes

Impressão: Paulo's Comunicação e Artes Gráficas

Agradecimentos

Agradecemos ao Instituto Península e à Associação Parceiros da Educação pelo convite ao Instituto Esporte e Educação para desenvolver o Programa de Qualificação da Educação Física Curricular nas escolas públicas de São Paulo e Ilhabela, criando espaços de formação continuada para potencializar o currículo local dentro das aulas de Educação Física nos diferentes ciclos de ensino-aprendizagem.

Em especial, agradecemos a todos os professores que participaram dos momentos de formação, validando um ambiente de troca de conhecimentos. Não podemos deixar de expressar também nossos agradecimentos e mencionar a importância das facilitadoras dos Parceiros da Educação que atuam diretamente nas escolas, dos gestores e equipe escolar que disponibilizaram os espaços e materiais para a realização das formações.

Instituto Esporte e Educação

Sumário

PALAVRAS INICIAIS	11
APRESENTAÇÃO DO PROGRAMA DE QUALIFICAÇÃO	
DA EDUCAÇÃO FÍSICA CURRICULAR.....	12
CONTEÚDOS E DESENVOLVIMENTO DO PROGRAMA.....	13
FORMAÇÃO DE PROFESSORES: PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS.....	15
PRINCÍPIOS DO ESPORTE EDUCACIONAL APLICADOS AOS CONTEÚDOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA.....	16
A ORGANIZAÇÃO DO PLANEJAMENTO POR SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS.....	19
SEMINÁRIO COMO ESPAÇO FORMATIVO	22
PROJETOS	
ESCRAVOS DE JÓ: BRINCADEIRA, MÚSICA E MOVIMENTAÇÃO CORPORAL.....	23
CORPO E MOVIMENTO: UM FESTIVAL DE POSSIBILIDADES.....	25
BAFO, QUE JOGO É ESSE?	27
ALUNOS CRIANDO CIRCUITOS DE ATIVIDADES MOTORAS RELACIONADAS AOS ESPORTES.....	30
VOLTA AO MUNDO ATRAVÉS DAS DANÇAS CIRCULARES.....	32
“LUTAS NA ESCOLA”	34
JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES	36
PRESENTE E PASSADO: JOGOS POPULARES.....	38
QUEIMADA E SUAS VARIAÇÕES	40
POSTURA DE ESTUDANTE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.....	42
JOGOS DESPORTIVOS ALTERNATIVOS DENTRO DA EDUCAÇÃO FÍSICA.....	44
AS OLIMPÍADAS VÃO À ESCOLA.....	46
CONSTRUINDO REGRAS E ORGANIZAÇÃO DE ROTINAS POR MEIO DOS JOGOS COOPERATIVOS.....	48
BRINCANDO COM RUGBY.....	50
BEISEBOL ESCOLAR: UM JOGO COLETIVO. O QUE PARECIA SER ESTRANHO VIROU HABITUAL.....	52
VOLEIBOL: ELABORAÇÃO DE EVENTO ESPORTIVO.....	54
A VIRTUALIZAÇÃO E A DESVIRTUALIZAÇÃO DOS CORPOS NOS JOGOS VIRTUAIS.....	56
BIBLIOGRAFIA CONSULTADA	58

{ Palavras iniciais

Meu sonho é que, um dia, todo professor deste país acredite de verdade que pode ser o catalisador para ajudar seus alunos a aprenderem. Que acredite que ele pode estimular cada criança e adolescente a se interessar pelas coisas da vida, da natureza e da arte. E possa despertar neles a curiosidade, através da qual cada um será guiado pelo interminável mundo do aprender, do gosto pelo aprender.

Nesse dia, o Brasil será um país diferenciado. No dia em que tivermos professores de qualidade para todos os brasileiros em idade escolar, e que cada um desses professores estiver bem preparado, cheio de entusiasmo para ensinar e aprender constantemente, também estaremos eliminando, finalmente e de forma eficiente, as diferenças sociais tão gritantes no país.

Comungando com esses ideais, minha família e eu estabelecemos o Instituto Península, com a missão de contribuir para a educação básica de qualidade de crianças e adolescentes no Brasil através da formação e do fortalecimento de professores como agentes multiplicadores de modernos métodos de ensino e aprendizagem.

Unindo essa nossa missão a uma das paixões da minha família, que é o esporte, nasceu a ideia deste projeto de qualificação da educação física curricular. Partimos em busca de parceiros competentes e nos encontramos, por um lado, com o excelente trabalho desenvolvido há mais de uma década pelo Instituto Esporte e Educação. Por outro, chegamos à Associação Parceiros da Educação, que nos possibilitaria atingir os professores de educação física da rede pública. E essa parceria a seis mãos frutificou de maneira espetacular.

O desenho da formação continuada proposto pelo Instituto Esporte e Educação e as valiosas contribuições da Associação Parceiros da Educação, que conhecem de forma única a rede pública, foram de uma riqueza imensa.

A qualidade do trabalho desenvolvido pode ser vista nas páginas que se seguem. Esperamos que este livro seja muito usado, pois acreditamos que ele seja uma boa referência para todos os que buscam a ampliação de habilidades e repertório em sua prática como professores de educação física. Desejamos também que aqueles em busca da melhoria constante sejam beneficiados pelos conteúdos aqui propostos. E que, em breve, tenhamos professores da mais alta competência em nosso país, elevando a qualidade de nossa educação ao patamar a que todos têm direito e que qualquer aluno brasileiro merece: a melhor!

Boa leitura

Ana Maria Diniz – Instituto Península

Apresentação do Programa de Qualificação da Educação Física Curricular

O Programa de Qualificação da Educação Física Curricular é resultado do estabelecimento de uma parceria entre o Instituto Esporte e Educação (IEE) e a Associação Parceiros da Educação, com apoio do Instituto Península. Visa atender a demanda de formação continuada dos professores de Educação Física que atuam na rede Pública, qualificando o ensino do esporte como conteúdo escolar.

O desenvolvimento do Programa teve início em agosto de 2012 em dois pólos na cidade de São Paulo: Escolas Públicas Estaduais da Zona Oeste e Sul do município. A partir de março de 2013, passou a acontecer também na Rede Municipal de Ilhabela. As escolas de São Paulo das regiões Oeste e Sul, assim como a Secretaria Municipal de Educação de Ilhabela, integram o Programa de Escolas Parceiras, no qual as escolas da capital e redes municipais de ensino aderem aos programas de formação e desenvolvimento da educação oferecidos pela Associação Parceiros da Educação, financiado pelo Instituto Península.

O Programa de Qualificação da Educação Física Curricular foi concebido a partir da metodologia desenvolvida pelo IEE junto às redes de educação e esporte de

vários Municípios, o que nos levou a privilegiar conteúdos contextualizados que facilitem e contribuam para a reflexão, a organização e a sistematização da prática e ação pedagógica por parte do professor.

A qualidade indicada no nome do programa se concretiza na construção de estratégias que favoreçam a aprendizagem dos conteúdos socialmente relevantes por todos os alunos, e está relacionada à construção de uma postura reflexiva sobre a prática pedagógica capaz de propiciar a ressignificação e a transformação do conhecimento e da cultura. Os conteúdos tidos como socialmente relevantes na Educação Física podem ser agrupados em blocos: jogos e brincadeiras, esportes, ginásticas, atividades rítmicas e danças, lutas. Esses conteúdos definem o recorte da cultura corporal possível de ser trabalhada nas escolas.

Para ensinar o esporte e demais manifestações da cultura corporal para todos, é preciso conhecer os alunos. E também as melhores estratégias educacionais, planejá-las e aplicá-las, registrando e avaliando para poder replanejar e desenvolver as estratégias de ensino com cada vez mais qualidade e intencionalidade.

O Programa de Qualificação da Educação Física Curricular tem como objetivo tornar o professor capaz de:

- Elaborar estratégias e desenvolver habilidades para mediar os desafios e conflitos pedagógicos presentes nos diferentes contextos de ensino do esporte;
- Utilizar os conhecimentos construídos na formação para enfrentar as situações novas e inesperadas que surgem no dia a dia da prática pedagógica;
- Desenvolver habilidades e competências para trabalhar em equipe;
- Respeitar e valorizar a cultura corporal local, atuando junto à comunidade em busca da valorização e desenvolvimento de crianças e jovens;
- Planejar, aplicar e avaliar em grupo o processo pedagógico, estruturando currículo, unidades didáticas e sessões /aulas para o ensino da Educação Física, colocando em prática os conceitos e princípios estudados na formação;
- Conscientizar-se da importância de uma prática reflexiva na sua atuação como professor.

O Programa de Qualificação da Educação Física Curricular foi desenhado para dialogar com a prática pedagógica dos professores através de instrumentos que permitam elaborar sequências didáticas, favorecendo a abordagem dos conteúdos de ensino nas dimensões conceituais, procedimentais e atitudinais. Esta ferramenta serve para organizar o processo de ensino a partir do diálogo com o aluno, ou seja, considera o aluno e seu conhecimento, interesses e necessidades como fundamentais para o desenvolvimento do planejamento. Desta forma, o planejamento é tratado como uma carta de intenções que adquire aplicabilidade a partir do diálogo com a realidade.

Essa abordagem do planejamento tem grande aceitação e adesão dos professores porque valida o conhecimento existente, promove o exercício de reflexão, registro do trabalho realizado, e fortalece a autoria do planejamento, o que resulta em aumento da autoestima e empoderamento do professor.

Previsto para ocorrer em um ano, o desenvolvimento do programa está distribuído em formação presencial e supervisão da prática, além de um seminário de boas práticas, o que conduz o desenvolvimento do programa ao longo da reflexão e da ação contextualizada na realidade escolar.

Procurando adequar o tempo destinado para formação continuada à rotina do cotidiano escolar, visando desorganizar minimamente a dinâmica das escolas com a saída dos profes-

Conteúdos e desenvolvimento do Programa

sores para a formação, o Programa de Formação foi distribuído ao longo do ano, dotado de objetivos específicos.

Os objetivos das formações presenciais consistem em: criar oportunidades para partilhar experiências e desenvolver aprendizagem coletiva com a troca de saberes e o desenvolvimento de trabalhos colaborativos voltados para currículo de Educação Física na rede pública.

Os principais conceitos e conteúdos estudados nesses momentos de formação são:

- Cenário Educacional e Mudanças de Paradigma em Educação;
- O Professor como Agente Transversal;
- Contexto Histórico do Esporte e Esporte Educacional;
- Planejamento, currículo e estrutura de ensino;
- O Jogo como recurso metodológico para o ensino da educação física;
- Avaliação dos processos de ensino e aprendizagem. Desenvolvimento de instrumentos de avaliação e socialização dos resultados;
- Eventos Esportivos – compreensão e construção do planejamento para atividades de esporte educacional no formato de evento (esporte para todos).
- Análise da lógica presente nos planejamentos dos professores; análise e reflexão sobre os documentos de orientação curricular;
- Apresentação e análise de sequências didáticas como norteadoras para os planejamentos;
- Metodologia de ensino – práticas e recursos metodológicos para ensino da educação física - Oficina de construção de jogos e materiais;
- Construção de sequências didáticas de acordo com as necessidades e demandas dos professores.

Iniciamos o programa de formação com um encontro de dezesseis horas com todos os professores participantes, seguido de quatro encontros de oito horas a cada três meses, com apresentação de conceitos e conteúdos para desenvolvimento dos projetos nas escolas, desenvolvimento de processos de sistematização e avaliação. Mensalmente, intercalados com os encontros descritos acima, foram promovidos encontros de quatro horas com os professores agrupados por ciclo infantil, fundamental e médio, destinados a trabalhar com grupos menores os planejamentos específicos.

Os encontros de supervisão da prática também ocorrem mensalmente. A participação dos professores se dá a partir da disponibilidade de horário, ou seja: é priorizado o acompanhamento das aulas nas escolas de cada região, e os professores são convidados a acompanhar a supervisão.

O principal objetivo dessa etapa da formação é acompanhar a prática pedagógica do professor na escola.

Trata-se de um passo muito relevante no processo de formação continuada, porque aproxima os formadores dos professores no desenvolvimento de uma aula. Junto com o professor, localizamos o momento em que a aula assistida converge dentro do planejamento, com as expectativas de aprendizagem das atividades desenvolvidas, as adaptações e mudanças no planejamento que foram necessárias e que tornam o planejamento vivo e significativo a partir desse diálogo com o aluno real. Por se tratar de um importante dispositivo no processo de formação continuada, as aulas e as reflexões promovidas junto com os professores durante a supervisão da prática são gravadas em vídeo e utilizadas como parte da pauta da formação mensal seguinte.

Fechando o programa de formação, é realizado um seminário de boas práticas, dedicado à comunicação do trabalho desenvolvido ao longo do ano. Abaixo, destacamos os conteúdos sistematicamente utilizados nas formações.

Número de Encontros	Horas por encontro	Conteúdo
Formação 01	16 horas	Currículo e Planejamento
Formação 02	4 horas + supervisão	Princípios do Esporte Educacional
Formação 03	8 horas	Sequências Didáticas
Formação 04	4 horas + supervisão	Foco em Expectativas de Aprendizagem
Formação 05	4 horas	Avaliação - Indicadores e Instrumentos
Formação 06	8 horas	Seminário Interno
Formação 07	4 horas	Planejamento do Semestre
Formação 08	8 horas	Evento de Esporte Educacional
Formação 09	4 horas + supervisão	Foco em Expectativas e Estratégias
Formação 10	4 horas	Eventos
Formação 11	4 horas	Preparação para o seminário
Formação 12	8 horas	Seminário de boas práticas

Os programas de formação continuada sempre fizeram parte da história de atuação do Instituto Esporte e Educação, inicialmente a partir da demanda de formação de professores para trabalhar o ensino do esporte educacional nos núcleos esportivos, criados junto às comunidades de baixa renda e com pouco acesso a cultura, esporte e lazer. O desenvolvimento dos programas de formação foi sendo aperfeiçoado no contato com as distintas demandas de cada região/realidade. Os programas de formação com ênfase no ensino do esporte educacional, sistematização e avaliação dos planejamentos tiveram seu alcance ampliado pelo desenvolvimento de programas de formação para redes públicas de ensino estaduais e municipais, a partir da parceria com Secretarias de Educação e Esporte.

Muito da fidelização dos professores ao programa de formação está baseado nos princípios metodológicos que norteiam o trabalho. Eles atribuem um significado à formação como processo contínuo de ensinar e aprender.

Formação de Professores: Princípios metodológicos

A) Princípio do Conhecimento Prévio

Considerar a realidade de atuação nos diferentes contextos e nos processos pelos quais os professores constroem seus conhecimentos, reconhecendo, respeitando e valorizando suas competências e conhecimentos desenvolvidos pela experiência e formações anteriores. Também conhecendo a realidade local, identificando a estrutura de trabalho e a cultura da comunidade onde atuam os professores, por meio das supervisões durante a formação e coordenação do projeto.

B) Princípio da Individualidade

Respeitar as características pessoais e as experiências de vida e profissionais de cada um, de modo a contribuir para a formação e estreitamento dos vínculos afetivos, construindo uma relação de confiança e transparência entre formadores e formandos.

C) Princípio da Construção Coletiva

Partir do pressuposto de que, se, por um lado, a construção do conhecimento é um processo individual, por outro é uma produção coletiva, fruto do trabalho compartilhado. A construção do conhecimento é efetivada em pequenos e em grandes grupos, constituídos pelos professores em formação e os coordenadores do IEE (Mediadores) durante a formação, reuniões pedagógicas e supervisão da prática, em um movimento de sinergia de conhecimentos, experiências, competências e habilidades no desenvolvimento pessoal e coletivo.

D) Princípio da Ajuda Ajustada

A avaliação constante do processo de formação, módulo a módulo, realizada pela equipe de formadores, tem por objetivo encontrar um ponto de equilíbrio en-

tre as expectativas de ensino e aprendizagem, tanto por parte dos formadores quanto dos formandos. O princípio da ajuda ajustada nos remete a pensar constantemente nos objetivos, conteúdos e estratégias para que a formação não esteja além ou aquém do potencial de aprendizagem do grupo e das possibilidades de desenvolvimento e aplicação de “dispositivos pedagógicos” (sequências didáticas e projetos) no contexto de atuação dos professores.

E) Atuação profissional como objeto de reflexão

Gerar uma atitude investigativa e reflexiva nos professores a partir de dados coletados da sua prática pedagógica, das demandas da realidade e necessidades da comunidade.

F) Predisposição à resolução de problemas

A resolução de problemas implica, em maior ou menor grau, em uma série de procedimentos complexos: analisar a natureza do problema, identificar os aspectos mais relevantes, avaliar e decidir entre as possíveis soluções, buscar recursos para sua solução, levantar hipóteses, transferir conhecimentos e ajustar estratégias utilizadas em outras situações que sejam pertinentes ao problema em questão, ou seja, ser crítico e reflexivo para escolher o melhor encaminhamento ao problema entre os vários possíveis. Tarefas como planejar, aplicar e avaliar, em grupo, sessões/aulas, colocando em prática os conceitos e princípios estudados contribuem para um pensar renovado e atualizado em relação à Educação Física.

Princípios do Esporte Educacional aplicados aos conteúdos da Educação Física

A Educação Física tem produzido e discutido muito sobre os conhecimentos próprios da área, levantando uma série de questionamentos que contribuem para as reflexões e avanços na formação profissional, cuja compreensão precisa ser compatível com a transformação do que se faz nos espaços educativos, seja a sala de aula, a quadra ou qualquer outro local que estimule intencionalmente o processo de ensino e aprendizagem. Por acreditar na busca conjunta e no compartilhamento da descoberta do saber que se decifra por meio do diálogo entre as pessoas que participaram do curso de Qualificação da Educação Física Curricular, o IEE promoveu momentos formativos a fim de consolidar princípios norteadores da prática pedagógica, associando os blocos de conteúdos da Educação Física Escolar aos princípios do Esporte Educacional.

Notadamente, a sociedade, de forma geral, tem concebido e valorizado diversas heranças culturais. A escola, entendida como espaço propício ao conhecimento, com suas respectivas estruturas disciplinares, tende a absorver e discutir as identidades e expressões culturais através dos currículos e matrizes. Neste caminho construtivo, o educador, profissional de Educação Física em questão, precisa escolher os temas que serão tratados, a distribuição entre as séries iniciais e finais e, ainda, cuidar dos prazos para as realizações e a aprendizagem dos educandos. Porém, muitas vezes, esse

educador não encontra espaços adequados, muito menos acompanhamento pedagógico para discutir suas formas de selecionar e aplicar tais saberes e conteúdos.

Pense por um instante: como selecionar um conteúdo ou assunto, organizá-lo num determinado tempo para dar conta de ensinar algo significativo e que gere aprendizagem aos alunos, útil no seu dia a dia? Talvez este seja um paradoxo que angustia e alimenta os profissionais de Educação Física para o estudo das compreensões desta área de conhecimento.

Podemos dizer que vivemos na era do conhecimento e que o paradoxo está justamente na diversidade de assuntos a nosso dispor. Para isso, é preciso estabelecer critérios para escolher o que os alunos necessitam e, ao mesmo tempo, atender aos interesses do grupo. Sabemos que, para cada escolha, existe uma renúncia - alguns conteúdos serão trabalhados com mais ênfase do que outros; talvez pela premência de destinar tempo a um assunto, aprofundando-o e desconsiderando outros.

Uma coisa é certa: boa parte dos profissionais e estudiosos da Educação Física considera que existem assuntos importantes, transmitidos de geração a geração, agrupados em blocos/eixos de conteúdos, que representam a diversidade cultural e que precisam ser acessados de maneira eficiente. Tais concepções plurais de cultura - aqui destacado o movimento como linguagem corporal - carregadas de expressões, criações e representações, constituem as produções sociais que são manifestadas na forma de jogos, esportes, danças, ginásticas e formas de lutas.

No contexto escolar, as manifestações da cultura corporal precisam ser interpretadas a partir da convivência com os outros e com o ambiente, propiciando uma atitude favorável à aprendizagem significativa, onde o conteúdo que se pretende ensinar precisa estabelecer relações com os conhecimentos prévios do aluno, ou seja, com aquilo que ele já conhece, com o significado de suas aprendizagens e conhecimentos anteriores.

Se, por um lado, os conteúdos culturais no ambiente escolar cumprem o papel de transmitir a tradição de práticas corporais construídas historicamente e favorecem a apropriação e o usufruto por parte dos alunos, enriquecendo suas possibilidades de lazer, participação social e inserção em grupos de referência, por outro lado, precisam ser renovados, pesquisados e descobertos para que sejam atuais e significativos para os educandos. Nesse sentido, os educadores precisam levar em consideração o acervo cultural dos educandos: o interesse que os alunos trazem como desejo de prática na escola, aquilo que já conhecem e de que gostam; ao mesmo tempo, não podem deixar de instigá-los para

conhecer outros conteúdos, novas práticas, temas e assuntos ligados à infância e adolescência, superando a resistência inicial daqueles que podem verbalizar “não gosto disso, não quero aprender isso”. Muitas vezes, tal recusa se dá por falta de conhecimento ou pela forma como esses conteúdos são apresentados, resultando em experiências de insucesso, exclusão e autoimagem negativa quanto à capacidade para praticar e se incluir no grupo.

Entendemos que, para abordar a cultura corporal como objeto de ensino e aprendizagem de forma significativa, é necessário que ela seja criada, recriada e transformada pelas pessoas nela inseridas. O ser humano, mais do que fruto, é um agente da cultura. Por este motivo, quando propomos na escola o desenvolvimento da cultura corporal como conteúdo da Educação Física, sugerimos que esteja articulado a princípios educacionais acordados e validados conjuntamente com o grupo de educadores e educandos, para efetivamente contribuir com o processo formativo e contínuo de todos os envolvidos.

O Instituto Esporte e Educação (IEE), ao longo dos últimos doze anos, vem desenvolvendo a metodologia de ensino do esporte educacional em parceria com escolas, redes de educação e esporte e núcleos nas comunidades de vários Municípios, priorizando e sintetizando cinco princípios que facilitam e contribuem para a reflexão, a organização e o planejamento da prática pedagógica do professor.

Os mesmos cinco princípios, apresentados para desenvolver o esporte em sua dimensão educacional, também se aplicam como referencial para o trabalho com os outros blocos de conteúdos da Educação Física. Contemplam a dimensão do direito a aprender e favorecem o desenvolvimento de uma postura ativa dos alunos frente à aprendizagem. Essa dimensão está voltada para a formação integral do ser humano, sendo a prática esportiva ou as outras manifestações da cultura corporal um fator de desenvolvimento global, capaz de promover uma leitura crítica do mundo em que o sujeito está inserido.

Os princípios do esporte educacional, também aplicados aos demais conteúdos da Educação Física Escolar e que se relacionam com o ambiente de ensino aprendizagem são:

INCLUSÃO DE TODOS: consiste em criar condições e oportunidades para a participação de todas as crianças e jovens no aprendizado do esporte, do jogo, da dança, da luta ou da ginástica, desenvolvendo habilidades e competências que possibilitem compreender, transformar, reconstruir e usufruir das diferentes práticas. Para isso, deve-se adaptar a prática a cada local e a suas necessidades específicas, pois as práticas devem sempre respeitar individualidades e potenciais de aprendizagem.

CONSTRUÇÃO COLETIVA: participação ativa de todos os envolvidos na estruturação do processo de ensino e aprendizagem do esporte, do jogo, da dança, da luta ou da ginástica. Sendo assim, é imprescindível que alunos, professores e comunidade sejam corresponsáveis e cogestores do planejamento, execução, avaliação e continuidade das atividades, programas e/ou projetos. Deve haver espaço para discutir em grupo, organizando aprendizagens e objetivos.

RESPEITO À DIVERSIDADE: perceber, reconhecer e valorizar as diferenças entre as pessoas no processo de ensino e aprendizagem em termos de raça, cor, religião, gênero, biótipo e níveis de habilidade, entendendo a diversidade como uma oportunidade de aprender a conviver com as diferenças, onde é importante diversificar a metodologia de ensino, favorecendo a aprendizagem compartilhada, a valorização das diferenças na convivência e na aprendizagem coletiva.

EDUCAÇÃO INTEGRAL: compreensão do esporte como parte da cultura corporal de movimento, e essa, como possibilidade de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo, psicomotor e sócio-afetivo. As ações pedagógicas devem abordar os conteúdos nas dimensões conceitual, atitudinal e procedimental. A educação integral é aquela que se propõe a ensinar bem, favorecendo o desenvolvimento de capacidades amplas de natureza cognitiva, física, afetiva, ética, estética, de inserção social ou de relacionamento interpessoal. Para isso, são propostas atividades que ampliem e fortaleçam o pensamento do educando, que ajudem a construir autonomia moral, solucionar problemas e superar desafios, a lidar melhor com as emoções e a aumentar sua integração social.

RUMO À AUTONOMIA: entendimento e transformação do esporte e das outras manifestações da cultura corporal como fatores de educação emancipatória, baseando-se no conhecimento, no esclarecimento e na autorreflexão crítica para superar modelos. Portanto, a autonomia constitui-se na capacidade dos atores sociais de analisar, avaliar, decidir, promover e organizar

sua participação e de outros nas práticas esportivas.

Respeitar o desenvolvimento no sentido de garantir uma educação esportiva ou de qualquer outra manifestação cultural de qualidade - que possa oferecer o aprendizado do gesto combinado com a possibilidade do gosto - é um eixo que norteia nossa prática. Consiste também em ampliar experiências motoras e sociais dos grupos, estabelecendo consciência de seus direitos, dando-lhes elementos para viver democraticamente. Acreditamos que a educação integral precisa ser anunciada intencionalmente através de conteúdos que auxiliem os educandos a conhecer e a conviver para fazer melhor.

É preciso estabelecer relações de cidadania e respeito com as escolhas por atividades, favorecendo aos educandos uma prática que estimule autonomia para a conscientização e apropriação dos espaços públicos em manifestações corporais educativas. Para que isto seja efetivo, compartilhamos com os professores que participaram do processo formativo, um método que busca sistematizar ações educativas por meio de princípios norteadores, além de discutir e criar ambientes de aprendizagem cujas intenções se pautaram nos principais objetivos para a prática significativa. Os objetivos refletidos e alinhados aos princípios são:

ENSINAR COMO DIREITO DE TODOS: É necessário garantir o direito de todo e qualquer cidadão à prática esportiva e à educação de qualidade. Todos têm o direito de praticar atividades físicas no espaço escolar; todo têm o direito de aprender sobre a cultura corporal, apropriar-se, ressignificar e usufruir dessa cultura, reconstruindo-a para as gerações seguintes.

Para atingir esse objetivo, é necessário:

- Incluir todos;
- Adaptar materiais, espaços e estruturas;
- Valorizar as diferenças;
- Garantir e conscientizar sobre o direito ao esporte;
- Refletir sobre o esporte na vida;
- Estimular o protagonismo

ENSINAR BEM PARA TODOS: Sem distinção de gênero, raça, credo, habilidades, biótipo, deve-se potencializar o ensino de técnicas para que se desenvolvam numa determinada prática, sem vistas ao alto rendimento, mas respeitando suas individualidades e formas de expressão. Ensinar 'bem' deve estar relacionado à evolução individual e também coletiva, sempre respeitando as possibilidades de aprendizagem.

Para atingir esse objetivo, é necessário:

- Respeitar as individualidades;
- Adequar para que todos aprendam;
- Acolher, estimular, falar, mostrar, manipular, corrigir, cobrar, motivar, exigir e avaliar;
- Estimular os vários sentidos;
- Seguir metodologia – orientação e intervenção;
- Jogar muito, com muitas/diferentes pessoas.

ENSINAR PARA A CIDADANIA: É fundamental que o educando consiga compreender suas práticas, discutir, participar de seu planejamento, ter iniciativa, lidar com emoções, entre outros comportamentos que, de certo modo, precisam conceder ganhos para além da manifestação cultural aprendida, ganhos para a vida, para a formação de uma vida cidadã.

Para atingir esse objetivo, é necessário:

- Abordar as dimensões atitudinais, conceituais e procedimentais das manifestações da cultura corporal.
- Construir as regras, comportamentos e valores positivos das manifestações da cultura corporal.
- Refletir a ética das diferentes manifestações culturais na vida.

Cabe aos profissionais de Educação Física assumir o compromisso de ensinar e aprender como parte de um processo no qual se discuta, pesquise, ensine e aprenda para valorizar toda e qualquer forma de expressão corporal proporcionada por movimentos, assumindo uma forma espontânea de compreensão do mundo em ação. O movimento expressivo na escola, seja por meio das atividades esportivas, danças, jogos, ginásticas ou lutas, precisa ser estimulado adequadamente para que os alunos desenvolvam suas potencialidades para a vida.

Organizar o planejamento a partir de sequências didáticas vem se constituindo num avanço em direção à melhoria da qualidade do ensino e da aprendizagem, possibilitando ir além da explicitação da lógica do ensino (o que e quando ensinar) para a lógica da aprendizagem (o que e como os alunos aprenderão). Favorece, assim, a ampliação do alcance do planejamento, o atendimento das questões emergentes e dos objetivos mais amplos.

Para trabalhar com sequências didáticas, devemos considerar que todo planejamento tem como ponto de partida o estabelecimento de objetivos para selecionar as expectativas de aprendizagem, ou seja, o que o professor espera que o aluno aprenda ao longo do processo, levando em consideração os conhecimentos anteriores dos alunos, suas capacidades e habilidades já desenvolvidas e os ritmos de aprendizagem.

Dentro de uma lógica de educação integral, é fundamental explicitar expectativas de aprendizagem nas suas dimensões conceitual, procedimental e atitudinal, pois permitem analisar quais situações de ensino (estratégias) são mais adequadas para favorecer a aprendizagem com ênfase em uma ou outra dimensão. Por exemplo, para se aprender um novo jogo, é necessário compreender suas regras, o espaço de jogo, os materiais utilizados e, a partir dessa compreensão, elaborar algumas estratégias iniciais de jogo em grupo, todas relacionadas à dimensão conceitual que antecede o próprio fazer - o jogar em si, relacionado à dimensão procedimental da aprendizagem. Desta forma, se um determinado grupo apresenta dificuldade em compreender as regras e estratégias de movimentação no espaço de jogo, conteúdos relacionados à dimensão conceitual, as atividades de ensino (estratégias) priorizarão inicialmente a compreensão, utilizando recursos visuais, como desenhar em um quadro, ou solicitar que alunos se movimentem para que outros visualizem o conceito de uma regra ou estratégia de jogo.

Da mesma forma, se para jogar são necessários alguns acordos quanto ao comportamento dos jogadores, por exemplo, acerca do cumprimento das regras em uma auto-arbitragem, as expectativas de aprendizagem serão atitudinais porque envolvem a aprendizagem das normas, valores e atitudes. Se, ainda no mesmo exemplo, o grupo compreende as regras, mas demonstra dificuldade em cumpri-las e assumir a auto-arbitragem, essa análise feita pelo professor permitirá planejar atividades de ensino voltadas para a dimensão atitudinal com maior ênfase, como situações planejadas para a reflexão sobre a ação de cada um durante o jogo, as rodas de conversa onde se promove a verbalização dos alunos quanto ao encaminhamento para a resolução de conflitos, discussão de sanções em caso de não cumprimento dos acordos, etc.

Essa riqueza de intervenções formativas, a partir dos con-

A Organização do planejamento por sequências didáticas

teúdos da educação física, pode ser potencializada quando as expectativas estão claras no planejamento.

Assim, as sequências didáticas se caracterizam por uma série ordenada e articulada de atividades visando objetivos claros, expressos como expectativas de aprendizagem. Pensar o processo pedagógico, obrigatoriamente, nos leva a relacionar os **objetivos** propostos, as **expectativas** de aprendizagem e o **método**, que norteará os educadores para uma ação pedagógica abrangente, orientada para o desenvolvimento integral dos alunos. Os caminhos, os meios e as rotas de acesso ao aprendizado comporão o processo de ensino, levando o aluno a uma compreensão do que foi ensinado.

As rotas de aprendizagem com a sequência de atividades de ensino são caminhos que só podem ser construídos juntamente com as pessoas envolvidas na ação, ou seja, com os alunos na dinâmica das aulas planejadas. Essa construção exige um olhar atento e a criatividade do educador, que precisa encontrar variações na forma de ensinar.

O educador precisa conhecer as características pessoais dos alunos, declarar as expectativas e criar estratégias para ajudá-los a compreender o objeto de conhecimento. Somente quando o educador é capaz de criar e oferecer aos alunos diferentes rotas para aprender é que se consegue promover aprendizagens significativas e du-

radouras. Para isso, o educador precisa tirar o aluno de sua zona de conforto, estimulá-lo a buscar algo, desafiá-lo e, finalmente, estimulá-lo a buscar seu desenvolvimento.

As sequências didáticas devem ser vistas como um instrumento em constante construção, capaz de promover o diálogo entre o aluno e o educador, com a realidade da escola e com os conhecimentos pertinentes às finalidades educativas propostas.

A avaliação prevista na sequência didática sobre as expectativas de aprendizagem servirá para que educadores e gestores reflitam quanto ao papel fundamental das intenções educativas declaradas, contribuindo para que os alunos percebam que podem aprender bem e sempre mais. A repercussão da avaliação do processo pedagógico não se limita ao que o aluno já sabe ou aprendeu, mas abrange suas potencialidades para aprender, relacionando-se com a construção de uma imagem do que compreende de si mesmo, num ambiente onde ocorre o convívio com os demais alunos.

A estrutura das sequências didáticas utilizadas pelo Instituto Esporte e Educação pode ser descrita a partir dos seguintes componentes:

OBJETIVO GERAL: Relacionado ao desenvolvimento de uma capacidade ampla, que pode ser de natureza cognitiva, física, afetiva, ética, estética, de inserção social ou de relacionamento interpessoal.

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM: Diz respeito ao objetivo geral e estabelece o que se espera que o aluno aprenda em um determinado período de tempo, considerando a faixa etária, o número de aulas previsto, as necessidades e interesses do grupo. Implica em contemplar a aprendizagem nas três dimensões do conhecimento de forma integrada: **conceitual, procedimental e atitudinal**.

ESTRATÉGIAS: São atividades necessárias para desenvolver os conteúdos a fim de alcançar as expectativas de aprendizagem dentro da previsão do prazo da sequência didática, que pode ser: quinzenal, mensal, bimestral ou semestral.

As estratégias se relacionam diretamente com a forma de realização das práticas pedagógicas e as decisões e passos que serão dados a partir das respostas dos alunos durante o processo. Algumas perguntas contribuem para o educador checar seu planejamento, selecionar, organizar e distribuir as atividades:

Na sequência didática existem atividades:

- a) *que nos permitem determinar os conhecimentos prévios que cada aluno tem em relação aos novos conteúdos de aprendizagem?*
- b) *cujos conteúdos são propostos de forma que sejam significativos e funcionais para os meninos e as meninas?*
- c) *que podemos inferir que são adequadas ao nível de desenvolvimento de cada aluno?*
- d) *que representam um desafio alcançável para o aluno, quer dizer, que levam em conta suas competências atuais e as fazem avançar com a ajuda necessária, permitindo criar zonas de desenvolvimento proximal e intervir?*
- e) *que provocam um conflito cognitivo e promovem a atividade mental do aluno, necessariamente para que estabeleça relações entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios?*
- f) *que promovem uma atitude favorável, quer dizer, que são motivadoras em relação à aprendizagem dos novos conteúdos?*
- g) *que estimulam a autoestima e o autoconceito em relação às aprendizagens que se propõem, quer dizer, que o aluno pode sentir que, em certo grau, aprendeu, e que seu esforço valeu a pena?*
- h) *que ajudam o aluno a adquirir habilidades relacionadas com o aprender a aprender, que lhe permitem ser cada vez mais autônomo em suas aprendizagens?*

AValiação: Com a função de contribuir para a formação integral, a vivência cidadã e o desenvolvimento de competências, as avaliações - diagnóstica, reguladora e final - favorecem o processo de ensino que visa atender a diversidade, ensinar de diversas formas e colocar o aluno ativo no processo.

Para compor o processo avaliativo é fundamental considerar os indicadores de avaliação, cuja função é evidenciar o que o aluno aprendeu; e também os instrumentos de avaliação, que destinam-se a registrar o resultado da aprendizagem em relação às expectativas para aquela sequência didática.

Quando optamos por trazer para dentro do momento formativo o modelo de sequências didáticas, visamos trazer para reflexão as intenções de ensino

que as caracterizam e, de certo modo, explicitar a necessidade de uma intenção prévia do professor, que oriente sua escolha por uma ou outra situação de aprendizagem.

Neste sentido, acreditamos que o trabalho com sequências didáticas podem contribuir para:

- Uma ampliação da compreensão de processos de aprendizagem mais complexos, pois implicam na necessidade de pensar o ensino de conteúdos de maneira articulada com o estabelecimento de objetivos mais gerais e abrangentes;
- Que ocorra um envolvimento maior dos alunos no desenvolvimento das atividades, em processos de cogestão e planejamento participativo; que possam abrir mais espaço para a participação ativa dos alunos;
- Uma flexibilização do conceito de planejar, apoiado numa reflexão permanente sobre o que ocorre a cada passo do desenvolvimento das atividades;
- Uma ampliação no diálogo entre a disciplina específica e as demais disciplinas do currículo, assim como o diálogo com outras fontes de informação tais como: mídia, internet, comunidade, livros, jornais, revistas, entre tantas outras;
- Uma aproximação maior do educador com os interesses e potenciais dos alunos.

Figura representativa de Sequência Didática



Seminário como espaço formativo

A busca do ser mais, na condição de ser inacabado em constante aprendizado, é a condição de vida para o ser humano. É a busca do saber mais. A formação continuada dos profissionais de educação é uma dimensão importante e necessária para o alcance da qualidade na educação. Pensar em espaços e momentos de reflexão acerca dos desafios reais da escola, compartilhando ideias e caminhos que ajudem o professor a criar diversas oportunidades educativas, garantindo aos alunos novos saberes/aprendizagens é fundante para o processo de formação continuada de professores.

Entre as principais estratégias do *Programa de Qualificação da Educação Física Curricular*, o seminário se faz presente como espaço formativo. Acreditamos que a experiência de cada professor é singular, considerando os diferentes contextos das escolas nas quais lecionam. Porém, ela pode e deve ser compartilhada, indicando boas possibilidades na lógica de planejar, realizar e avaliar o processo ensino-aprendizagem.

Um dos conteúdos trabalhados durante o programa - a Sequência Didática - vem como aliada do professor, o documento vivo que, para além do ato de planejar, é capaz de registrar e reportar de forma sistematizada o caminho escolhido pelo professor no decorrer de suas aulas. Outra característica importante desse instrumento é a possibilidade de avaliar e ajustar não só o nível de aprendizagem dos alunos, mas tam-

bém a própria prática docente. Ao realizar uma sequência didática, o professor pode perceber se as expectativas de aprendizagem estão distantes dos conhecimentos que os alunos possuem acerca de determinado assunto. E elencar boas estratégias que causem desequilíbrios e conflitos nas dimensões conceitual (construir novas regras de um jogo), procedimental (jogar com bolas de diferentes tamanhos) e atitudinal (gerenciar jogos com mais autonomia), levando os alunos a se organizarem em busca de um novo conhecimento ou ampliarem o que já sabem.

Tendo em mãos o registro do seu trabalho estruturado nas sequências didáticas, o seminário se constitui no momento de partilhar o realizado, desenvolvendo no professor a importante competência de comunicar seu projeto pedagógico. Sabemos que os projetos estão e estarão sempre em aperfeiçoamento, nos ensinando a aprender juntos, são fruto do diálogo entre o ideal e o real.

Ao ser comunicado o percurso percorrido pelos professores, registrado como sequências didáticas, ele se torna formativo, favorece a reflexão sobre a prática pedagógica e a construção de inúmeros percursos semelhantes com grande potencial de diálogo com o aluno real.

Os relatos que virão a seguir são informações extraídas das Sequências Didáticas apresentadas em dois seminários pelos professores que participaram do Programa de Qualificação da Educação Física Curricular, ocorridos nas cidades de São Paulo e Ilhabela.

Tenham uma boa leitura!

Escravos de Jó

brincadeira, música e movimentação corporal

Local:

Escola Estadual
Mario Salles Souto
- Carapicuíba

Alunos:

3º e 4º anos do
Ensino Fundamental

**Período de
realização:**

1º e 2º bimestres de
2013 - 12 aulas

Professoras:

Mara Valeria Patrocínio
e Dirlayne Pizarro

**O que foi
feito e
com quais
objetivos:**

Esse projeto teve por objetivo principal ampliar o repertório motor e rítmico dos alunos, assim como o conhecimento sobre a brincadeira de roda “Escravos de Jó”. Sabendo que nessa antiga brincadeira de roda pode haver várias possibilidades de música e movimentação corporal, tivemos a intenção de promover momentos de lazer, resgate de atividades conhecidas por seus familiares e mostrar o quanto esta prática pode ser divertida e dinâmica. Aproveitando que o tema brincadeiras faz parte da matriz curricular de Educação Física do ciclo I, elaboramos uma proposta com momentos lúdicos que pudessem proporcionar diferentes possibilidades de aprendizagens a nossos alunos.

Como foi feito?

Iniciamos com uma pesquisa sobre as diferentes letras da música Escravos de Jó, e as apresentamos aos alunos, apoiadas por um CD. Conversamos sobre as diversas letras, seus significados e escolhemos uma para ser utilizada no trabalho. Os alunos, em indicação quase unânime, escolheram a mesma tocada pela escola nas trocas de aula, sinais de entrada, intervalos e saídas. A seguir, passamos a trabalhar ritmo, sendo que a sequência das atividades foi: brincadeira com objetos (estojos, borrachas, apontadores etc.) em duplas, trios e quartetos; brincadeiras com sólidos geométricos de madeira em grupos pequenos e grandes, até formarmos um único grupo por classe. Essas dinâmicas aconteceram em mesas e depois no chão. Com a confiança e conhecimento sobre as regras da brincadeira, passamos a brincar sem objetos, apenas com o movimento corporal, em círculos pequenos, grandes e depois sequencialmente num único grupo. Até então, a base desse jogo era o círculo. Algumas variações ainda foram feitas, como brincar de mãos dadas, sobre bambolês, levantando e descendo as mãos, girando etc. Para garantir um espaço de criatividade, solicitamos aos alunos que criassem novas formas de movimentos para o Escravos de Jó. Em pequenos grupos, escolhidos por eles, foram desenvolvendo coreografias e variações. Depois de montadas as dinâmicas, marcamos o dia para uma gravação das apresentações dos grupos que depois seriam assistidas por todos os alunos. Um grupo, escolhido pelos próprios alunos, participou de um evento em Carapicuíba, onde trocaram experiências com os de outras escolas. Após o evento, ficou a proposta de os alunos multiplicarem as vivências na própria escola.

Por que deu certo?

Os alunos já tinham conhecimento prévio da música, mas desconheciam seus significados e a brincadeira em si. O fato de descobrirem uma brincadeira que seus pais também conheciam favoreceu seu interesse, pois a intenção após cada aula era que os alunos levassem a experiência para suas casas. Como a dinâmica teve bom desenvolvimento, o interesse foi aumentando à medida que os desafios eram superados, tornando o brincar

mais divertido. Como instrumentos de avaliação, pudemos observar pelos vídeos que os alunos respeitavam-se durante as brincadeiras e que, nos momentos de criar novas formas de brincar, foram autônomos o suficiente, sem interferência na formação dos grupos ou nas práticas de criação. Pudemos perceber a alegria ao assistirem seus próprios vídeos e diante da possibilidade de participarem do evento de Carapicuíba.

Qual é a diferença que o trabalho fez?

Os alunos passaram a brincar, respeitando os movimentos e o espaço dos colegas. Respeitaram os princípios da brincadeira e puderam, de forma autônoma, criar novas formas de brincar com algo já popular e de forma convencional. Valorizaram seus movimentos e, depois, sentiram-se importantes ao representar sua escola em um evento.

O que nós aprendemos?

Aprendemos que é possível proporcionar aos nossos alunos algo além de uma simples aula, que a aula pode conter alegria, vontade de fazer e de criar. Que estimular a autonomia, dos alunos é algo indescritível. Que eles são capazes de nos surpreender com suas criações e que não devemos subestimá-los, achando que só alguns conseguirão. O novo pode impactar, mas com certeza, pode também ser revelador.



Corpo e Movimento

Um festival de possibilidades

Local:

Escola Municipal
Educandário D. Duarte
- São Paulo

Alunos:

1º ao 5º ano do
Ensino Fundamental
- 177 alunos

Período de realização:

2º e 3º bimestres de
2013

Professor:

Neidson Nunes
Soares



O que foi feito e com quais objetivos:

Desenvolvemos uma sequência didática com o intuito de mudar um pouco a prática dos alunos durante as aulas de Educação Física. Aproveitamos o interesse das meninas por atividades ritmadas e danças, sem deixar de verificar o gosto dos meninos por modalidades diferenciadas. A partir de um levantamento de opções, escolhemos, em conjunto com os alunos, as danças regionais e a ginástica.

Como foi feito?

O trabalho foi iniciado em conversas com todas as turmas do ciclo Fundamental I durante as aulas de Educação Física, para verificar o que achavam da prática excessiva do futsal e de brincadeiras e atividades recreativas sem objetivo específico. A partir da problematização, os alunos compreenderam a necessidade de buscar novas práticas, com objetivos definidos e com foco na preparação de um evento para coroar todo o esforço dos envolvidos na realização das atividades. Durante as aulas, os alunos se dedicaram a uma espécie de sequência de preparação para a realização do grande evento de apresentação para os pais e a comunidade escolar. Foram apresentados vídeos de diferentes modalidades das ginásticas, que serviram de inspiração para a criação de coreografias para as turmas de 4º e 5º anos. Para as turmas de 1º, 2º e 3º anos, as atividades foram mais direcionadas e focadas em movimentos específicos da ginástica. A professora de Artes ficou responsável por apresentar as danças regionais com um grupo de alunos, e desenvolveu uma apresentação com a Dança do Coco da Lagartixa. Após o período de preparação, foi realizado um evento com convite aos pais e responsáveis, no qual os alunos tiveram a oportunidade de mostrar o que haviam aprendido e desenvolvido durante as aulas.

Por que deu certo?

Mesmo ansiosos desde o início do projeto até o dia em que teriam a oportunidade de se apresentar para um grande público, o que mais motivava os alunos era a possibilidade de apresentação para os pais. Nas aulas, os ajustes organizados previamente propiciaram mais segurança aos alunos no momento do evento. No dia da apresentação, compareceram mais de cem pais e

responsáveis, contabilizando a avaliação do evento em 95% entre bom e regular. O projeto deu certo porque foi traçado um objetivo comum e as crianças se empenharam, encarando a enorme responsabilidade de realizar um evento em que se apresentariam para as pessoas de que mais gostavam.

Qual é a diferença que o trabalho fez?

O trabalho ajudou a ampliar o conteúdo das aulas de Educação Física, além de mostrar às crianças a possibilidade de realizar um trabalho em que todos participem sem exclusões e com um objetivo em comum. Os alunos mudaram a forma de encarar as aulas de Educação Física, aceitaram bem a ideia das aulas voltadas para a realização do projeto, rompendo com a visão de que as aulas deveriam ser voltadas apenas a jogos esportivos, viabilizando a interação entre meninos e meninas durante as atividades e na preparação para as apresentações. Outro ponto que chamou bastante atenção foi o protagonismo das crianças durante as aulas, na realização e criação de coreografias, e também no dia da apresentação, quando se mostraram muito maduros e comprometidos.

O que nós aprendemos?

Aprendemos que é possível, através de diálogo e reflexão com os alunos, discutir as aulas e realizar atividades diferenciadas para aumentar o conhecimento sobre a cultura de movimento e sobre as atividades inerentes à Educação Física. Aprendemos que, quando se organiza algo a partir de sequências didáticas com expectativas de aprendizagem bem definidas, torna-se mais fácil o processo de avaliação e que, por meio de um instrumento bem elaborado, este processo se torna mais fácil e natural.



Bafo, que jogo é esse?

Local:

Escola Estadual
Heidi Alves Lazzarini
- São Paulo

Alunos:

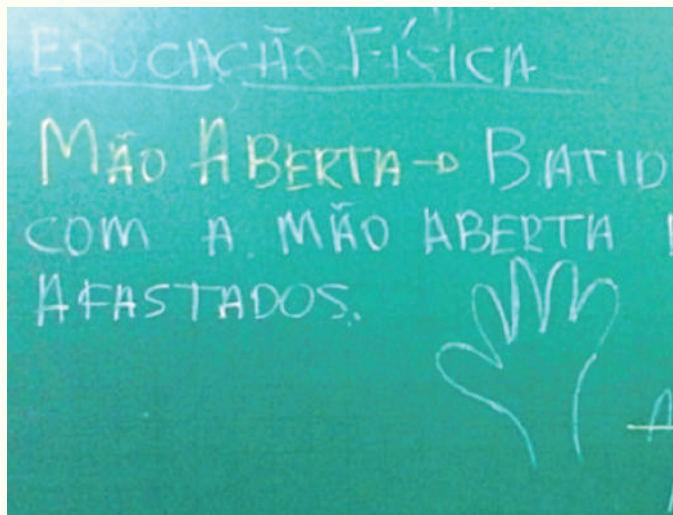
3º e 4º anos do
Ensino Fundamental

Período de realização:

1º semestre de
2013

Professor:

Leandro Rodrigo
Santos de Souza



O que foi feito e com quais objetivos:

Ao iniciar o ano letivo, diagnosticou-se que, em diversos espaços da instituição, a maioria dos alunos do sexo masculino jogava cards (bafo) nos intervalos/recreios, nos horários de entrada e de saída. Durante o mapeamento do jogo, muitos alunos afirmaram jogar cards também fora da instituição escolar. Tal fato nos fez questionar a ausência das meninas nestes jogos e o modo como o jogo estava sendo desenvolvido na instituição escolar. Para o desenvolvimento deste projeto, foi necessário desconstruir¹ e analisar o jogo com o objetivo de os alunos aprenderem mais sobre cards, suas principais características e locais em que ocorrem; vivenciar diferentes tipos e formatos de jogos de bafo; tomar contato com suas múltiplas batidas e jogadas, conhecidas e/ou executadas por seus protagonistas; reconhecer, valorizar e contextualizar a manifestação corporal de movimento que compõe o repertório da cultura de movimento popular.

Como foi feito?

Nas primeiras aulas do projeto, foi necessário mapear a manifestação cultural selecionada (jogo do bafo) para saber quais conhecimentos os educandos possuíam sobre o objeto de estudo e como se posicionavam frente aos discursos presentes no dia a dia dos alunos e alunas. Para o mapeamento, foram feitas as seguintes perguntas:

- Vocês utilizam figurinhas ou cards para jogar?
- Existe diferença entre figurinhas e cards?
- Todas as pessoas batem cards?
- Quem são as pessoas que colecionam cards?
- Por que bater cards?
- Quais são os locais em que podemos bater cards?
- Por que vocês não podem brincar na rua?

Após o mapeamento, passamos a experimentar os jogos durante as aulas, em vários espaços da escola - pátio, estacionamento, nas proximidades da quadra e na quadra. Durante as partidas e os jogos, solicitei aos alunos e alunas que se organizassem em duplas, trios, quartetos e em grupos maiores.

1 - A desconstrução não teve como objetivo destruir o jogo, mas observá-lo em partes, com a intenção de compreendermos a mecânica do jogo, seus fundamentos, as jogadas e suas regras, a fim de que todos os educandos pudessem conhecer o jogo e participar dele.

Início da vivência do jogo de bafo nas aulas

Organizados em grupos, os alunos compartilhavam os conhecimentos que possuíam sobre o jogo, regras, fundamentos, jogadas de ataque e defesa. Em seguida, faziam apresentações identificando as batidas realizadas conforme os nomes. Isso viabilizou a demonstração de diversos fundamentos que compõem o jogo de bafo e melhorar o entendimento sobre o jogo. Concluída a descrição dos principais fundamentos e batidas do bafo, voltamos a explorar os jogos para que pudéssemos por em prática os fundamentos apresentados e descritos pela turma nas aulas.

Observando os educandos jogarem nas aulas, notei que alguns alunos e alunas, além de realizarem os diversos fundamentos do bafo, também falavam palavras como: tudo, tudo do meu jeito, nada, inclines e outras. Perguntei a alguns deles qual era o significado, o que eles queriam dizer com aquelas palavras e em que elas interferiam no momento dos jogos. Os alunos responderam que os nomes funcionavam como estratégias de ataque e defesa, como se fossem jogadas inerentes a determinados tipos de jogos. Após essa descrição, voltamos a jogar, agora com o objetivo de executar as jogadas apresentadas

e descritas pela turma durante as aulas de descrição. Ao longo dos jogos, pude perceber que havia um grupo ou outro que não falava nada e não executava nenhuma das jogadas apresentadas nas aulas. Conversando com os alunos desses grupos, entendi que eles optavam por jogar mudos e, quando o jogo era mudo, só podiam fazer determinadas batidas. Também explicaram que, quando o jogo era Tudo, valiam todas as jogadas.

Com o fim das descrições dos fundamentos, jogadas e tipos de jogos, os educandos tinham um caderno semelhante a um guia ou manual do jogo de bafo. Solicitei que cada aluno construísse em casa no mínimo quatro cards e trouxesse nas aulas seguintes para jogarmos, pois os cards que usavam habitualmente nos jogos eram comprados e eu gostaria de vê-los confeccionando algo próprio. Dando continuidade ao projeto, jogamos com as cards confeccionadas pelos educandos e convidamos as turmas dos primeiros anos para assistirem uma apresentação do jogo de bafo. Após a apresentação, a turma convidada jogou bafo com os alunos que estavam apresentando as batidas, as jogadas e as regras do jogo. Finalizamos o projeto com a confecção das próprias caricaturas.



Por que deu certo?

Compreendendo a escola atual como lugar determinado para a socialização do patrimônio cultural de movimento, a Educação Física passou a observá-la a partir dos olhares que, muitas vezes, estão fora dos muros das instituições escolares, em sua busca por entendê-los e questioná-los.

Sabemos que o jogo de bafo, objeto de estudo do projeto, é uma manifestação que está ou esteve presente no dia a dia de muitas crianças e raramente é tratado com seriedade no currículo da Educação Física Escolar e no próprio ambiente escolar.

O Projeto foi iniciado em um momento em que os meninos eram os principais jogadores e conhecedores do jogo, enquanto as meninas, em sua maioria, eram apenas expectadoras e tinham pouco conhecimento sobre o jogo. Com as atividades propostas nas aulas, desconstruímos o jogo, possibilitando a todos os educandos conhecerem e entenderem o jogo, suas regras, fundamentos, jogadas, tipos de jogos e locais onde ocorrem. Pudemos observar os educandos jogando em diversos locais do ambiente escolar, como: quadra, pátio, estacionamento, corredores, nos momentos de entrada, saída e nos intervalos da instituição e também em outros lugares fora dos muros escolares.

Qual é a diferença que o trabalho fez?

O projeto contribuiu para que os educandos ampliassem e aprofundassem seus conhecimentos sobre o jogo, bem como suas regras, fundamentos/batidas, jogadas e tipos de jogos a partir de seus próprios conhecimentos compartilhados. Dessa forma, o trabalho possibilitou a todos os educandos o conhecimento sobre o jogo, onde o diálogo entre todos os envolvidos (professor/aluno e aluno/aluno) fosse a principal ferramenta para desconstrução do velho jogo – praticado por avôs e avós nos tempos de molecagem, o que foi fundamental para a (re)construção do novo jogo – um jogo refletido e recriado pelas novas gerações – essencial para estabelecer o conhecimento. A participação dos educandos nos momentos de análise, reflexão, discussão e debate permitiu sistematizar e organizar um jogo que vem sofrendo inúmeras alterações e, conseqüentemente, gerando variações. Assim, os educandos se posicionaram como os principais detentores de conhecimento do jogo estudado.

O que nós aprendemos?

Nós aprendemos a observar com mais atenção as brincadeiras, os jogos, as danças, as lutas, as ginásticas e os esportes presentes no dia a dia dos educandos fora dos muros escolares, e ver como são levados, a partir dessa prática, para dentro da instituição escolar, embora na maioria das vezes ou quase sempre acabem sendo ignorados e até proibidos no ambiente escolar.

No caso do Projeto, o jogo de bafo entrou na instituição por meio dos educandos e durante o mapeamento das atividades e brincadeiras feito por eles ao longo das férias escolares, o jogo passou a ser conteúdo das aulas de educação física.

Por fim, aprendemos que, ao utilizar o conhecimento prévio dos educandos na desconstrução e na construção de novos conhecimentos, os educandos perceberam que são detentores e protagonistas do próprio conhecimento.

PARA SABER MAIS:

Durante o projeto construído com os alunos da Escola, elaboramos uma lista com todos os fundamentos, batidas e jogos de bafo. Pode ser acessada em <http://lenovick.blogspot.com.br/2013/11/bafo-que-jogo-e-esse.html>



PROJETO

Alunos Criando Circuitos de Atividades Motoras Relacionadas aos Esportes

Local:

Escola Estadual Nair
Hiroko Kono Hashimoto
- São Paulo

Alunos:

4º ano do
Ensino Fundamental

Período de realização:

1º semestre de
2013

Professor:

Fábio Ferreira Gonsalli



O que foi feito e com quais objetivos:

No início do planejamento verifiquei que as crianças chegavam para as aulas de Educação Física apenas pensando em jogar futebol. Então, propus um desafio com a intenção de apresentar um projeto com diferentes práticas esportivas que os levassem a conhecer o próprio corpo, ampliando suas habilidades e capacidades motoras – habilidades que antecedem a aplicabilidade dos inúmeros esportes com o intuito de um melhor aproveitamento nos esportes em geral.

Como foi feito?

No ano anterior eu já havia realizado um trabalho com estes alunos sobre lateralidade, espaço e tempo, entre outros aspectos relacionados ao corpo. Neste ano de 2013, pelo fato de estarem no 4º ano, eles ansiavam pela prática dos esportes coletivos. Com isso, iniciamos de forma diferente, trabalhando as capacidades físicas e habilidades motoras, e aproveitando o conteúdo da aula para fazer um *link* com os esportes e seus fundamentos.

Inicialmente foi montado um circuito onde trabalhamos algumas capacidades físicas e motoras do tipo: velocidade, agilidade, coordenação motora, equilíbrio e força. Logo após a conclusão do circuito fizemos um bate papo, onde relacionávamos cada exercício feito por eles com movimentos dentro de inúmeras modalidades esportivas. Após essa etapa conceituamos a definição de cada capacidade física e habilidade motora. Foi solicitada uma pesquisa sobre aulas de circuitos, a ser feita na sala de informática utilizando a internet como fonte de pesquisa. A partir dessa pesquisa e das atividades vivenciadas pelos alunos, foi proposto que eles montassem um circuito com exercícios mais próximos de movimentos dos esportes para que pudessemos colocar em prática o que haviam compreendido nas aulas de educação física.

Os alunos foram divididos em grupos e, em cada aula, dois grupos se apresentavam perante os colegas, o que gerava certa ansiedade e maior motivação entre eles. Tal proposta concedeu aos alunos a oportunidade de colocar em prática seus conhecimentos planejados previamente.

Como desdobramento foi realizado um evento na própria escola, onde os alunos do 4º ano apresentaram uma mini-aula para as turmas do 2º ano, demonstrando num circuito o que se trabalhava em cada exercício, e para quais modalidades esportivas eles poderiam transferir aqueles conhecimentos adquiridos.

Por que deu certo?

Sabendo que os alunos já possuíam pré-requisitos corporais como noção de espaço e tempo, e que faltava-lhes um pouco mais de conhecimento e maior aplicabilidade das capacidades físicas e habilidades motoras, o desenvolvimento deste projeto permitiu-lhes despertar um novo olhar para que eles dessem maior ênfase a exercícios envolvendo movimentos, aspectos motores e físicos, presentes em diversas modalidades esportivas. Com isso, foi possível ampliar seu repertório motor, dando-lhes mais subsídios para resolução de problemas encontrados na prática esportiva realizada durante as aulas de educação física e até mesmo no seu dia a dia.

Qual é a diferença que o trabalho fez?

Devido ao interesse que os alunos demonstraram pelas modalidades esportivas, o trabalho desenvolvido teve forte significado para a garotada, motivando-os e envolvendo todos efetivamente na proposta. Através deste projeto os alunos puderam estabelecer uma relação entre conhecer e praticar, associando os movimentos a cada modalidade esportiva com a qual eles se identificavam, relacionando-os a exercícios criados dentro do circuito. Além disso, com este trabalho, foi possível resgatar aqueles alunos muitas vezes tachados como alunos “fracos”. E também as alunas que até então não podiam participar ativamente das aulas de educação física e das modalidades esportivas específicas, limitadas apenas a um canto da quadra, pulando corda. Pude perceber que, após o trabalho, os alunos passaram a ter uma presença mais ativa e protagonista nas aulas, um novo olhar para as modalidades esportivas e um maior interesse por outras modalidades que não praticavam antes.



O que nós aprendemos?

Durante a execução deste projeto aprendemos que, por menores que sejam nossos alunos, não podemos deixar de lhes dar voz, não podemos trabalhar com aquela antiga educação onde os alunos só recebiam as informações e as reproduziam. Devemos sim trabalhar a autonomia, a criticidade e fazer com que estas novas aprendizagens tenham maior significado em suas vidas, e que possam ser utilizadas tanto no ambiente escolar quanto no seu dia a dia.



PROJETO

Volta ao mundo através das Danças Circulares

Local:

Escola Estadual
Dr. Francisco Brasiense
Fusco
- São Paulo

Alunos:

1º ano do Ensino
Fundamental

Período de realização:

1º semestre de
2013

Professora:

Elisa Cerqueira
Rodrigues



O que foi feito e com quais objetivos:

Foi realizada uma roda de conversa para entender o que as crianças sabiam a respeito das danças de roda. Nesse primeiro momento percebi que não tinham o hábito de cantar e dançar, e que muitos até se incomodavam com tal possibilidade. Depois, questionei-os sobre as crianças do mundo, se eles as imaginavam dançando, se elas dançam em roda e o que dançam. Senti necessidade de estreitar os laços entre eles e apresentar uma atividade capaz de promover o contato e o respeito entre todos. Iniciamos, então, as vivências de danças de roda brasileiras e, posteriormente, de outros países a fim de despertar atitudes e valores positivos, necessários à convivência em sociedade.

Como foi feito?

Depois de entender o que as crianças pensavam sobre as danças de roda, propus vivências de danças de roda brasileiras. Algumas danças, independente do país de origem, são representações artísticas de uma história, seja ela de amizade, família, respeito, amor ou outros temas. Sendo assim, antes de algumas danças, contava a história por trás delas. Algumas das danças brasileiras vivenciadas nas aulas de Educação Física foram: abraço; serpente; miau; cacau, cada bicho tem; caveira, peixe vivo, eu perdi o dó da minha viola e boneca de lata. Passamos a vivenciar danças de roda internacionais para as crianças perceberem que existem outras crianças dançantes no mundo, e que devemos respeitar as manifestações de outros povos. Nesse repertório, foram apresentadas as seguintes danças: Monsieur L'ours (França); Le Pied, La Main (Chile); Hoki Poki (Israel); Tzigale Bigale Bum (Israel); Donguri Koro (Japão); Tia Anica de Loulé (Portugal); Hoe Ana (Taiti); Taco y Punta (Espanha) e Let's Get Together (Estados Unidos). Além das danças de roda, foram apresentadas músicas folclóricas e outras inventadas pela professora, além de algumas aprendidas em cursos. Conforme as crianças iam demonstrando interesse, eu ia acrescentando atividades no planejamento, sempre com canto e dança.

Por que deu certo?

Atribuo o sucesso do projeto ao interesse das crianças, às estratégias utilizadas e às próprias características das danças de roda, que incitam os participantes a se sentirem à vontade e parte do grupo, integrantes da co-

munidade, de um todo indivisível. As crianças se mostraram motivadas, respeitadas e pediam as danças de que mais gostavam, sempre que eu chegava à sala.

Qual é a diferença que o trabalho fez?

Todos, independentemente de gênero, crença ou grupo social participaram efetivamente das atividades propostas. Mesmo os que demonstraram receio e timidez no início integraram a roda ao longo do trabalho. As crianças passaram a tratar-se com mais respeito, assim como suas vontades, seus espaços e ações. A atividade proporcionou momentos de liderança compartilhada entre as crianças, com entusiasmo nítido. Além disso, elas tiveram contato com manifestações de diferentes culturas, ouviam e cantavam em vários idiomas e puderam desenvolver coordenações sensório-motoras, educar o senso de ritmo, fluência e fluxo. Apesar das coreografias fixas de algumas danças, por fazerem parte do folclore mundial, há possibilidade de a criança realizar os movimentos com características próprias depois que se apropria dos gestos e se sente à vontade. Este fato promoveu autonomia, uma vez que a criança pode ser ela mesma e ousar, sem medo de errar, pois as danças de roda permitem o erro e, mais que isso, o vêem como possibilidade de uma nova tentativa, ou seja, uma melhora.

O que nós aprendemos?

As crianças sempre me surpreendem, a infância é uma fase maravilhosa de descobertas, tentativas, provocações. Quando realizo esse tipo de atividade, aprendo muito com os pequenos. Espero enfrentar os preconceitos de uma sociedade que vê a dança como sinônimo de bagunça, algo mundano, vulgar. As danças, muitas vezes, são vistas como atividade para mulheres, improvável para homens. Logo, questiono: que sociedade é esta que impede a criança de se manifestar através de uma prática tão pura e verdadeira? Neste projeto, aprendi que, apesar de estarmos inseridos numa sociedade muitas vezes machista, de controle do tempo e do ritmo dos corpos, ainda podemos encontrar solo fértil e plantar sementes novas, que se desenvolverão para o bem da humanidade. Acreditar e cuidar das crianças nos permitirá um futuro digno e respeitoso.

PARA SABER MAIS:

<http://www.triom.com.br/estudos/dancas-circulares/>

<http://www.dancacircular.com.br/>

<https://www.facebook.com/pages/Dan%C3%A7as-Circulares-Sagradas-Sacred-Dance/206041533103>

http://www.semeiadanca.com.br/quem_somos.htm

<http://www.dancascircularesj.com.br/>



PROJETO

Lutas na escola

Local:

Escola Estadual
Professora Flora Stella
- Carapicuíba

Alunos:

1º ao 5º ano do
Ensino Fundamental

Período de realização:

2º bimestre de
2013

Professoras:

Adriana Silva Rocha e
Núbia do Carmo
Corredor



O que foi feito e com quais objetivos:

O trabalho foi realizado a partir de uma Sequência Didática do planejamento anual com a finalidade de apresentar uma nova perspectiva de movimento para novas habilidades motoras dos alunos, além de mostrar a diferença entre briga e luta, enumerando alguns valores desta última, como respeito, integridade e bondade, durante os rituais de apresentação das diferentes lutas.

Como foi feito?

O trabalho foi feito a partir de uma sondagem a respeito do que os alunos conheciam sobre lutas. A sugestão dada pelas professoras foi aprender um pouco de lutas de quatro países diferentes – Capoeira (Brasil), Judô (Japão), Kung Fu (China) e Taekwondo (Coreia do Sul). A partir de filmes como Kung Fu Panda, Besouro e outros vídeos de competições, os alunos realizaram algumas pesquisas na internet, com apresentação de seminários e reflexões sobre o que estavam compreendendo em relação ao tema. Juntos, pudemos explorar algumas ideias dessas lutas para aprender um pouco mais da história de cada uma, suas regras, vestimenta e tradição. A partir desses conhecimentos iniciais, foi proposta a vivência de alguns jogos de combate adaptados à realidade escolar e com regras bem esclarecidas, para que os educandos tivessem uma noção melhor de ataque e defesa. No final da sequência didática, foi solicitado que os alunos criassem, em grupo, alguns jogos de combate com regras e cumprimento de início de combate.

Por que deu certo?

O trabalho deu certo porque teve o envolvimento total dos alunos, com apoio da própria escola. Além disso, as crianças tiveram interesse pelo tema, praticando com motivação e atenção. Na criação dos jogos de combate, pudemos observar o quanto eles se dedicaram ensinando regras e formas particulares de cumprimento. Nós, professoras, nos dedicamos a transmitir algo novo com entusiasmo, mas aprendemos muito com a criatividade dos alunos, algo que extrapolou as nossas expectativas.

Qual é a diferença que o trabalho fez?

As crianças puderam vivenciar uma prática diferenciada, como desdobramento da sequência didática. Participaram de um evento em Carapicuíba, envolvendo cinco escolas reunidas, onde puderam compartilhar seu aprendizado de jogos de combate e também aprender novas práticas, percebendo maior autonomia e sentido para o aprendizado. Foi uma experiência inesquecível ver os alunos explorando diferentes atividades da cultura corporal. Alguns deles chegaram a relatar que, depois dessa troca de conhecimento, saíram em busca de algum tipo de luta fora da escola.

O que nós aprendemos?

Aprendemos que, quando se tem algo novo a ensinar, se tem muito a aprender e a trocar. Quando se tem motivação, vem logo a empolgação, e o novo leva à curiosidade e ao interesse. Trabalhar o tema “lutas na escola” nos fez ver a importância do novo, do algo a mais, que precisamos para inovar e transformar a Educação Física Escolar, porque para ensinar algo novo, é preciso pesquisar e estudar também.



PROJETO

Jogos e Brincadeiras Populares

Local:

Escola Estadual Dona
Maria Alice Crissiuma
Mesquita - Carapicuíba

Alunos:

4º ano do
Ensino Fundamental

Período de realização:

2º bimestre de
2013

Professora:

Ana Carolina Franco
da Silva



O que foi feito e com quais objetivos:

Esse projeto teve por objetivo aumentar o repertório motor de alunos com idades entre 8 a 9 anos, através de diferentes jogos e brincadeiras populares.

Partindo dos conhecimentos prévios dos alunos sobre jogos e brincadeiras mais e menos conhecidas, estabelecemos as regras, as habilidades motoras e espaços apropriados para a prática.

Como foi feito?

Iniciamos o projeto com uma pesquisa para saber o que os alunos conheciam sobre jogos e brincadeiras. Utilizamos um questionário para verificar quais atividades eram mais e menos conhecidas. Antes de iniciarmos as brincadeiras ou jogos, estabelecíamos quais regras passariam a valer em determinada atividade. Os alunos opinavam também quanto aos locais e materiais a serem utilizados. Realizamos duas brincadeiras por aula, as quais os alunos podiam modificar em diferentes variáveis, como espaço, materiais e quantidade de pessoas. Nesses momentos, surgiam muitas propostas por parte dos alunos, o que demonstrou seu grande interesse. A cada brincadeira, fomos sugerindo novos desafios, incentivando novas aprendizagens motoras, sociais e cognitivas. Uma das brincadeiras que os alunos mais exploraram foi “Coelho sai da toca”. Os alunos propuseram diferentes formas de jogar, burilando espaço, material, tempo e regras. Ao final, eles construíram um mural com registro das atividades em desenhos. As aulas foram elaboradas sempre com o objetivo de conhecer mais jogos e brincadeiras, novas estratégias e incentivar o bom desempenho dos alunos na criação de novas regras.

Por que deu certo?

Talvez pela forma como tudo foi conduzido, dando espaço de escuta aos alunos e momentos de criação, onde todos puderam falar e sugerir formas de jogar. É um tema que não necessita de muitos materiais, apenas as regras e a cooperação de todos e que também respeita o conhecimento dos alunos, o que ajudou no desenvolvimento do projeto.

Qual é a diferença que o trabalho fez?

O trabalho contribuiu para que os alunos ampliassem seu conhecimento sobre jogos e brincadeiras populares, principalmente nas salas em que foi realizado o trabalho. Às vezes na minha aula prática, os alunos falam: Professora, vamos brincar de alguma brincadeira do projeto? Eu sempre concedo uns minutos para eles brincarem. Acho que já estou tendo o retorno positivo do projeto, que foi gratificante para eles.

O que nós aprendemos?

A relação aluno e professor gerou muitos aprendizados que vão além dos muros da escola. Estamos na vida deles constantemente e queremos sempre o melhor para eles. Um ambiente escolar adequado proporciona prazer aos alunos durante as aulas. O agradecimento deles é muito gratificante. Ensinar crianças e perceber que cada vez mais estão se desenvolvendo, crescendo como pessoas. Isso é muito honroso e fico feliz pelo sucesso do trabalho.



PROJETO

Presente e Passado

Jogos populares

Local:

Escola Estadual
Nidelse Martins de
Almeida - Carapicuíba

Alunos:

3º e 4º anos do
Ensino Fundamental

Período de realização:

3º e 4º bimestres de
2013

Professora:

Chaiene Capp



O que foi feito e com quais objetivos:

Este projeto tem como ponto de partida a necessidade do desenvolvimento da autonomia em sala de aula. Seu objetivo foi fazer com que as crianças participassem de diferentes atividades corporais através de jogos e brincadeiras conhecidas (do presente) e não conhecidas (do passado) por eles, desenvolvendo atitudes cooperativas, característica marcante de alguns jogos, assim como a autonomia e o respeito mútuo.

Como foi feito?

Num primeiro momento, confeccionamos uma lista de jogos e brincadeiras, estabelecendo os conceitos e diferenciando jogos de brincadeiras. Os alunos organizaram grupos de trabalho e cada grupo escolheu uma atividade da lista para ensinar aos demais, independente de ser ou não conhecida por eles. Cada grupo ficou responsável por ministrar uma aula durante o mês de maio, com data estabelecida em sorteio. Após cada apresentação, os alunos eram avaliados com notas de 0 a 5 por seus colegas e professor, quanto à apresentação oral da atividade e sua organização. Após esta primeira etapa, os alunos assistiram o filme “O menino maluquinho” para observar as brincadeiras daquela época.

O segundo momento levou os grupos a escolherem uma nova atividade para ensinar aos colegas de outras salas. Nesse momento, as atividades (de uma única sala) aconteciam todas ao mesmo tempo, em forma de rodízio. A cada aula, uma sala/turma era responsável por organizar as atividades nas estações, enquanto as outras vivenciavam os jogos e brincadeiras propostos. Após a segunda etapa, os alunos fizeram uma pesquisa de campo investigando os jogos e brincadeiras praticados por seus parentes mais velhos quando eram crianças.

Para finalizar, acrescentamos à lista inicial os jogos e brincadeiras vivenciados no momento de interação com outras salas e que não estavam listados, assim como os jogos e brincadeiras apresentados na pesquisa de campo e no filme. Com a lista reconstruída, fizemos um bingo de brincadeiras: na cartela, eles escreveram as atividades de que mais gostaram. Seguiu-se o sorteio. E como produto final desta experiência, os alunos confeccionaram dois brinquedos com garrafa pet: o bilboquê e o vai e vem.

Por que deu certo?

O formato estabelecido para realização do projeto foi muito significativo no desenvolvimento da autoconfiança e autonomia, pois os alunos falaram sobre um assunto de que tinham conhecimento. Após cada apresentação, no momento em que os grupos eram avaliados, todos puderam expor opiniões tanto sobre a sua própria participação quanto a participação dos colegas. Assim, pudemos pautar o que é certo e errado, o que foi respeitoso com o próximo e o que não foi; e se houve atitudes cooperativas e solidárias. Dessa forma, a participação efetiva do aluno durante todo o processo foi o que fez com que o projeto tivesse bom andamento e resultados eficientes.

Qual é a diferença que o trabalho fez?

Ao observar a organização das atividades de forma autônoma e a maior disposição dos alunos ao participarem de atividades corporais e expositivas, pode-se dizer que o objetivo do projeto foi alcançado. Os alunos conseguem distinguir jogos e brincadeiras, assim como as variações que ocorrem em uma mesma atividade. Foi dessa forma que puderam perceber que, na verdade, todas as brincadeiras ditas antigas estão no repertório atual de atividades, tendo sofrido algumas variações.

O que nós aprendemos?

O trabalho mostrou que as crianças são capazes de aprender uns com os outros, com apenas a mediação do adulto, muitas vezes esse aprendizado é até mais eficaz por “falarem a mesma língua”.

Ao considerar os conhecimentos prévios das crianças, foi possível perceber que o envolvimento e o interesse nas atividades de outras épocas, foi muito maior, isso poderia não ter acontecido se os alunos fossem tratados apenas com receptores de conhecimento.



PROJETO

Queimada e suas Variações

Local:

Escola Estadual
Ludovina Credídio
Peixoto - São Paulo

Alunos:

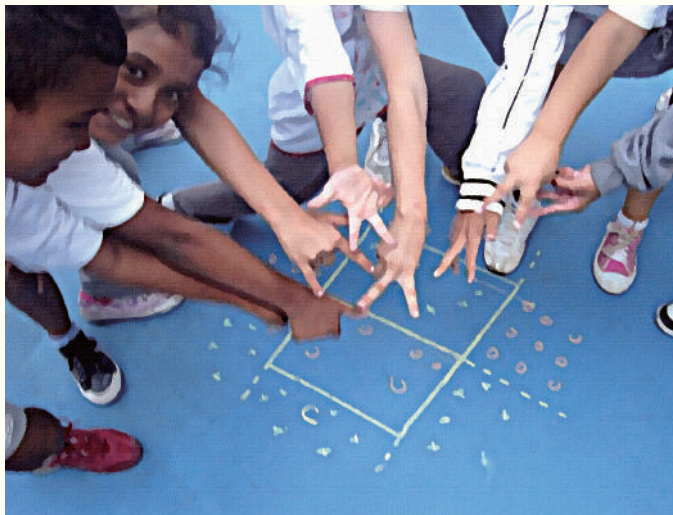
4º ano do
Ensino Fundamental
- 45 alunos

Período de realização:

Março 2013

Professora:

Ivana Grandino



O que foi feito e com quais objetivos:

Este projeto foi realizado com o objetivo de ampliar e aprofundar os conhecimentos dos alunos na temática de jogos, com o foco nos jogos de queimada. Para iniciar o trabalho, realizamos uma conversa e propusemos um jogo com intenção de saber o que de fato eles conheciam sobre a queimada. A partir desse diagnóstico, durante as aulas, fizemos modificações nas variáveis do jogo (espaço, tempo, pessoas e materiais), ampliando o desafio a suas habilidades e capacidades, o que poderia gerar novas aprendizagens e conhecimento mais profundo.

Como foi feito?

Etapas 1: Para saber o que os alunos conheciam sobre queimada, realizamos uma roda de conversa e levantamos informações com relação às regras e formas de jogar. A observação da prática do jogo também foi uma estratégia importante, pois ajudou a demonstrar que os alunos não dominavam o jogo plenamente e que apresentavam dificuldades em lidar com situações de conflito durante as partidas.

Etapas 2: Apresentei aos alunos as diferentes maneiras de jogar queimada, entre elas a queimada 4 cantos, queimada das garrafas e a queimada quadra cheia. Com essas opções, deixei-os à vontade para escolherem a queimada que iríamos jogar. Durante seis aulas, variamos o espaço e tempo de jogo, o número de participantes e os materiais. Foi possível observar que os alunos começaram a perceber as diferentes propostas e que, a cada novo desafio ou conflito, ampliavam seus conhecimentos e, em última análise, jogavam melhor.

Etapas 3: Ao experimentar diferentes maneiras de jogar, tivemos algumas conversas para retomar as regras aprendidas. A cada jogo, os alunos representavam os espaços da quadra através de desenhos no chão, para que todos pudessem relembrar as regras e estilos de jogo. Era também um momento para se pensar em estratégias de jogo.

Em um outro momento, solicitei aos alunos que registrassem essas experiências através de desenhos e textos, em uma avaliação teórica. Alguns alunos ainda não alfabetizados, fizeram sua avaliação oral junto à professora.

Etapa 4: Para finalizar, os alunos escolheram a queimada que mais gostavam de jogar e foram para a prática. Este momento foi importante para confirmar minhas observações e perceber que os alunos conseguiam jogar melhor, resolver situações adversas com muito mais autonomia, pois suas solicitações junto à professora foram se reduzindo. Ou seja, eles estavam dominando melhor o jogo.

Por que deu certo?

A diversificação dos jogos favoreceu bastante o processo de ampliação e aprofundamento das diferentes maneiras de jogar a queimada. Quando oferecemos uma diversidade de jogos onde desafios com variações de regras, números de jogadores, espaço e material estão presentes, criamos parâmetros que favorecem comparações e escolhas, o que auxiliará no processo de aprendizagem. Outra questão muito significativa foi o planejamento e reflexão sobre o trabalho sendo desenvolvido junto com nossos formadores. Esta assessoria foi de fundamental importância para que pudéssemos sair de uma zona de conforto e buscar novas práticas de sucesso.

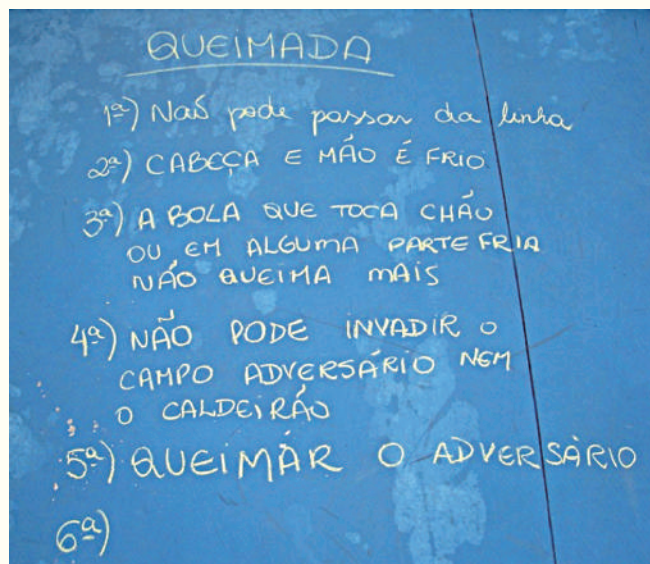
Qual é a diferença que o trabalho fez?

A sistematização reflexiva deste trabalho proporcionou uma postura melhor dos alunos perante o grupo e a professora, agregando não só seus aspectos conceituais e procedimentais, mas também os atitudinais, promovendo uma extensão valorosa para as aulas seguintes. Os alunos passaram a perceber que tinham potencial de criar, construir e atuar nas atividades realizadas, como protagonistas do seu processo de aprendizagem.



O que nós aprendemos?

É imprescindível sairmos da zona de conforto em que muitas vezes nos colocamos. Nossos alunos têm grande potencial, muitas vezes subestimado quando fazemos com que eles não se sintam capazes. Nesta proposta, plantamos uma nova semente de saberes significativos dentro do conteúdo de jogos, onde nossos alunos puderam atuar, opinar, resolver, mediar e cooperar, valorizando seus espaços e a si mesmos. Precisamos sair mais da escola e trocar experiências com outras pessoas que possam contribuir mais para nossa prática pedagógica. Estamos sós, isolados e ansiosos por novos desafios. Queremos aprender mais, ensinar melhor e fazer com que nossos alunos leiam o mundo com mais clareza e autonomia.



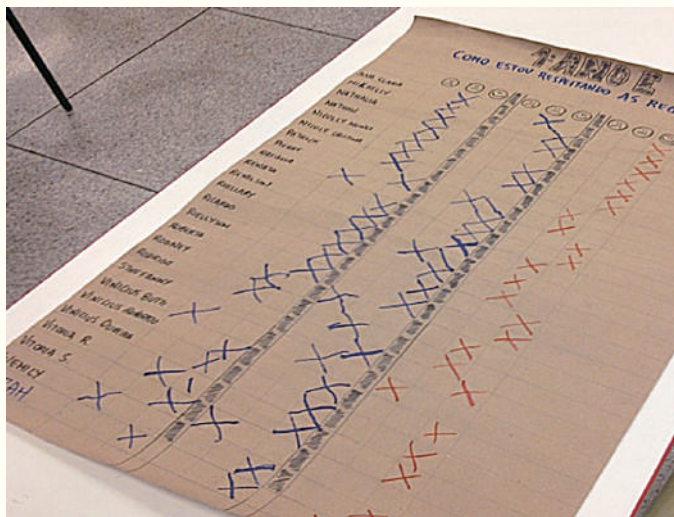
Postura de estudante nas aulas de Educação Física

Escola Estadual
Dr. José Américo de
Almeida - São Paulo

1º ano do
Ensino Fundamental -
120 alunos

1º e 2º bimestres de
2013 - 12 aulas

Jefferson André do
Nascimento e Raphael
Freitas de Melo



O que foi feito e com quais objetivos:

Nosso projeto teve por objetivo desenvolver o acervo motor e aspectos cognitivos, atitudinais, afetivos e sociais dos alunos. Isso se deu através de brincadeiras populares com foco na postura de estudante. Estabelecemos rotinas diárias para as aulas de educação física com momentos iniciais em roda de conversa, realização das atividades propostas e reflexão sobre a prática em nova roda de conversa. As expectativas de aprendizagem eram orientadas para que os alunos praticassem brincadeiras conhecidas pelo grupo, compreendessem suas regras e ainda criassem novas formas de brincar, escutando os colegas e os professores durante os diálogos e combinados de jogos.

Para darmos início ao projeto, fizemos o mapeamento das atividades através do seguinte questionamento “Quais brincadeiras e jogos os alunos conheciam?”. A partir desse ponto, procuramos estabelecer a compreensão das regras, a organização dos espaços para as atividades e o respeito pelos colegas e o professor. Durante as rodas de conversa, os alunos poderiam opinar e ampliar as brincadeiras.

A partir do mapeamento, decidimos iniciar pelas brincadeiras de roda, para que todos pudessem se ver e ouvir, em práticas que não demandavam grande espaço e eram de fácil organização. Em seguida, ampliamos o espaço e a organização para brincadeiras de locomoção, como: coelho sai da toca e brincadeiras de pegador, com regras simples e de fácil execução. Durante as discussões e reflexões que ocorriam nas rodas de conversa, ampliamos a complexidade das regras e promovemos variações das brincadeiras vivenciadas. A partir dessas experiências, os alunos criaram coletivamente uma nova brincadeira - o Coelho Pegador. Com isso, eles foram instigados a produzir um painel com as brincadeiras em forma de desenhos. Também elaboramos um cartaz autoavaliativo, onde os alunos mediram sua participação, postura de estudante durante todos os momentos da aula e respeito pelas regras, possibilitando aos alunos analisar e compartilhar sua percepção de comportamento com os colegas.

Por que deu certo?

O mapeamento inicial norteou nosso trabalho e estimulou os alunos durante as aulas, pois foram valorizadas as atividades que os grupos já conheciam e vivenciavam fora da escola. A realização das atividades com modificações sugeridas pelos alunos possibilitou novas formas de brincar. Com o cartaz autoavaliativo, o trabalho ficou mais claro para os alunos, que perceberam a importância do comportamento, da “postura de estudante” que todos precisavam adotar para a fluidez das aulas

e os momentos de ouvir o outro e de falar. Na primeira autoavaliação, os alunos relacionaram sua resposta a seu estado de espírito durante a atividade. Com isso em mente, nós entrevistamos durante as rodas de conversa apontando o que realmente deveriam avaliar. Com isso, os alunos passaram a ser mais observadores e críticos quanto à própria postura/comportamento e à postura/comportamento dos colegas durante todos os momentos da aula.

Qual é a diferença que o trabalho fez?

O trabalho possibilitou o aumento da atenção dos alunos nas rodas de conversa, o respeito por regras e combinados estabelecidos. Isso melhorou de maneira eficaz a fluidez das aulas e a criação de novas formas de brincar autonomamente, ou seja, os alunos passaram a brincar mais e com mais qualidade.

O que nós aprendemos?

Que a valorização do que o aluno traz em sua bagagem cultural é muito importante no processo de ensino aprendizagem, por proporcionar o compartilhamento de experiências entre os alunos e a possibilidade de vivência de novas formas de brincar, viabilizando a aprendizagem significativa e ressignificada. A intervenção do professor como provocador e agente de reflexão permite a conexão entre o que os alunos sabem e seu potencial para aprender, algo primordial para a reflexão dos alunos nessa faixa etária, assim como a apresentação e demonstração das atividades para o grupo.



PROJETO

Jogos Desportivos Alternativos dentro da Educação Física

Local:

Escola Estadual Prof. Daniel Paulo Verano Pontes - São Paulo

Alunos:

6º ao 9º ano do Ensino Fundamental - 600 alunos

Período de realização:

2º bimestre de 2013

Professores:

Jeferson das Neves e Ângela Machado de Vasconcelos



O que foi feito e com quais objetivos:

Em consonância com a proposta curricular do Estado de São Paulo e os Parâmetros Curriculares Nacionais, desenvolvemos com os alunos o aprendizado de esportes escolares alternativos - esportes pouco trabalhados nas unidades escolares.

Como perspectiva de aprendizagem, o projeto ofereceu aos alunos maior conhecimento sobre as práticas alternativas, para que conseguissem entender e se expressar motoramente a partir de uma modalidade esportiva diferenciada – Tchoukball. Também, procurou envolver os alunos para se tornarem protagonistas desses eventos. Ainda na expectativa de aprendizagem, mais do que aplicar suas regras e adaptá-las às situações de jogo, foi intencional a promoção de discussões e de questionamentos críticos sobre os princípios éticos do jogo, buscando refletir sobre os valores morais e traçar um paralelo com os valores da atual sociedade.

Como foi feito?

O trabalho envolveu uma Sequência Didática que visava promover o entendimento pleno do jogo em seu âmbito histórico e cultural, uma vez que história e tradição são inerentes ao ser humano. Também buscava estabelecer uma relação entre os princípios morais e éticos do jogo e a atual sociedade. Para melhor compreensão das estratégias, as atividades foram organizadas em seis etapas:

1ª etapa: Junto com os alunos, foi feito levantamento de esportes alternativos coletivos a ser trabalhados no 2º bimestre. Em breves intervenções dos professores, cada um dos esportes mencionados na discussão foi explicado sinteticamente. Depois, por votação, os alunos elegeram o Tchoukball como o esporte a ser desenvolvido no período.

2ª etapa: Em seguida, a modalidade Tchoukball foi sucintamente conceituada. Divididos em grupos, os alunos receberam a tarefa de pesquisar esse esporte mais profundamente, elaborando um trabalho escrito e apresentações orais em seminários.

3ª etapa: Após as apresentações pelos grupos, os professores aprofundaram o tema com vídeos sobre os princípios éticos e morais em que se fundamenta o Tchoukball, além de esclarecer seu funcionamento, regras, sistemas de jogo, formações táticas e arbitragem.



4ª etapa: Após a compreensão conceitual do jogo, foram planejadas algumas aulas para que os alunos tomassem contato com o posicionamento em quadra, os deslocamentos, passes, arremessos, situações de faltas e penalidades, além de adaptarem as regras para tornar o jogo possível sem perder a imprevisibilidade.

5ª etapa: Dando sequência ao espaço formativo, os alunos foram organizados em grupos, em busca de soluções para a montagem dos dois quadros de remissão, utilizados no jogo de Tchoukball, pois esse era um material de que a escola não dispunha.

6ª etapa: A cada etapa de descoberta, sobrepujaram-se novos jogos e regras, e a adaptação de materiais. Alunos e professores discutiam o que poderia ser alterado para realizar melhores jogos, mais próximos do formato oficial. Com isso, foi possível jogar com as regras oficiais e sem a intervenção de arbitragem, ou seja, os alunos autoarbitravam suas partidas.

Por que deu certo?

No decorrer do processo de aprendizagem, verificou-se que a maioria dos alunos já conhecia diversos tipos de esportes coletivos, como futebol, futsal, handebol, basquetebol, voleibol, entre outros - esportes com inúmeros pontos em comum. Isto facilitou muito a compreensão do jogo, suas regras e princípios. Mas outro fator importante foi a escolha do tema pelos alunos; esse fato ocasionou um maior envolvimento em todo o processo, possibilitando também a integração, inclusão e socialização de todos. Outro ponto a ser destacado foi o processo de autonomia, evidenciado

pelas contribuições feitas tanto na elaboração e improvisação do quadro de remissão como nas modificações e adaptações das regras e espaços do jogo. Tudo isso permitiu um envolvimento maior dos alunos em todas as etapas do processo de aprendizagem. Através de um bate-papo com os alunos e de registros por escrito, ficaram caracterizadas a participação e o envolvimento total dos alunos. Eles assumiram a propriedade, o direito a esses conhecimentos; isso é, tomaram posse. E esse foi um grande diferencial para o sucesso do trabalho.

Qual é a diferença que o trabalho fez?

As atividades em grupo e com boa qualidade tanto das apresentações dos trabalhos feitas pelos alunos, dos vídeos assistidos e da própria prática do jogo de Tchoukball permitiram que os alunos conhecessem um esporte alternativo. Eles jogaram o Tchoukball, sentiram dificuldades iniciais no contato com as regras oficiais, a estrutura tática, os princípios éticos e morais desse esporte. Mas quando surgiram modificações estruturais no jogo para torná-lo mais dinâmico e atraente, foi visível o entusiasmo de todos, com ênfase na inclusão e integração. Assim também foi com a compreensão e aceitação das regras, condutas e princípios que norteiam o esporte. Somente ao longo das aulas e de suas práticas foi possível iniciar o resgate da autonomia e cooperação em grupo.

O que nós aprendemos?

É fundamental ampliar a prática esportiva dentro das escolas, pois cada vez mais, o esporte, desde que bem desenvolvido, pode proporcionar momentos ricos de aprendizagem, oportunizando experiências mais diversificadas. Durante os momentos do planejamento, saber utilizar estratégias para o oferecimento de princípios como a inclusão de todos numa prática ativa, operar diferentes funções nos espaços de aula e transformar coletivamente as formas de jogar, contribui significativamente com o processo de formação integral dos alunos. Acreditamos que durante a prática do movimentar-se, o aluno terá o poder do autoconhecimento, do desenvolvimento de sua capacidade crítica, criativa e reflexiva que permita um bem estar físico e mental, sendo também um instrumento de promoção social.

PROJETO

As Olimpíadas vão à Escola

Local:

Escola Estadual
Ludovina Credídio
Peixoto - São Paulo

Alunos:

1º ao 5º ano do
Ensino Fundamental -
450 alunos

Período de realização:

3º bimestre de
2012

Professora:

Ivana Grandino



O que foi feito e com quais objetivos:

Com este projeto queríamos despertar no aluno o interesse pela apreciação do evento esportivo, conhecer o ritual olímpico, praticar uma modalidade olímpica e conhecer suas regras (adaptando-as se necessário), conhecer e valorizar eticamente as dificuldades de uma competição esportiva. Dessa forma, criamos um cenário de situações que se aproximasse ao máximo de um evento esportivo mundial.

Como foi feito?

O atletismo é uma modalidade de pouca visibilidade no Brasil, tanto midiaticamente como na sua prática cotidiana, exceto as provas de corrida que se multiplicam pelas ruas das grandes cidades. A proposta inicial deste projeto foi escolher e adaptar a modalidade mais simples e não casual, que precisasse de poucos recursos materiais e que também despertasse interesse nos alunos. Com isso, chegamos à corrida com revezamento e salto em distância. Fizemos uma sensibilização inicial do evento olímpico e suas características, com pesquisas na internet abordando características das modalidades (atletas de destaque, vídeos de provas oficiais, arenas e posicionamento dos atletas). Com os vídeos, os alunos já puderam perceber algumas regras marcantes das modalidades. Foi quando aprofundamos e sistematizamos, já em quadra, uma prática da modalidade em si. Alguns materiais, como bastões, giz, cronômetro estavam à disposição dos alunos, mas os ajustes de espaço e posicionamento de funções foram conquistados pelos próprios alunos, à medida em que se envolviam e tomavam a frente do projeto.

Com o desenrolar do projeto, pude observar que os alunos não apresentavam grandes dificuldades na execução das modalidades, mas que reconheciam seu potencial e se esforçavam positivamente para se superar. Os registros iniciais feitos pela professora se tornaram instrumentos de avaliação dos próprios alunos, ainda mais motivados pelas vivências, buscando recursos para melhorar suas marcas. Nessa etapa do projeto, os próprios alunos eram capazes de captar e registrar suas evoluções. A finalização do projeto se deu com a abertura de um evento olímpico e suas competições finais, oferecendo uma premiação a todos os alunos da escola, com medalha de participação. E adicionalmente, para aqueles que se destacaram, medalhas de ouro, prata e bronze.

Por que deu certo?

Todo projeto, quando sistematizado e planejado, tem muito mais chance de dar certo. Aliado a isso, outro fator de grande importância foi o apoio pleno da equipe gestora para que pudéssemos comprar as medalhas, oferecendo também os materiais necessários para que se efetivassem as etapas do projeto. Houve também uma parceria muito valiosa: o apoio das professoras de sala aos alunos, incentivando-os e contextualizando situações da sala de aula com o projeto. Quanto aos alunos, podemos salientar que expor-lhes o que era o projeto, seu propósito e finalidade despertou interesse e envolvimento durante a realização da proposta.

Qual é a diferença que o trabalho fez?

Após o projeto, ficou marcada a importância de oferecer às crianças outras possibilidades e conteúdos da área de Educação Física, expandindo seu repertório cognitivo, motor e social. Os alunos percebiam a importância da cooperação, mesmo nas situações competitivas, e atuavam muito positivamente junto aos colegas. Eles certamente se sentiram parte integrante do processo de ensino-aprendizagem e também pertencentes a sua escola.

O que nós aprendemos?

Aprendemos que é possível proporcionar o novo aos nossos alunos; que é necessário dar espaço para uma nova forma de fazer aula; e que se faz necessário sair da zona de conforto em que muitas vezes nos colocamos. É preciso também sair de cena e dar espaço e voz aos alunos, pois é deles que vem a verdadeira avaliação de nosso trabalho.



PROJETO

Construindo regras e organização de rotinas por meio dos jogos cooperativos

Local:

Escola Municipal
Eurípedes Ferreira
da Silva - Ilhabela

Alunos:

1º ano do
Ensino Fundamental

Período de realização:

3º bimestre de
2013

Professor:

Luiz Fabiano
Seabra Ferreira



O que foi feito e com quais objetivos:

As intervenções propostas neste projeto visaram a percepção e aprendizagem de regras e organização de rotinas nas aulas de educação física por meio dos jogos cooperativos. Foram selecionadas atividades nas quais as crianças puderam vivenciar e compreender a necessidade de regras para que fossem atingidos os objetivos propostos. Essas atividades enfatizavam o trabalho em equipe. Dessa forma, elas puderam interagir no processo de organização e construção das regras durante as aulas.

Como foi feito?

Inicialmente foi realizada uma roda de conversa na qual os alunos puderam expressar suas ideias sobre a necessidade de organização das aulas, para que as experiências pudessem ser qualitativamente compartilhadas. Situações comparativas em diferentes contextos foram expostas pelo professor: em casa, na rua, na escola e em vários locais onde determinados comportamentos regrados são exigidos para que se produza uma boa convivência entre as pessoas. Eles demonstraram entendimento sobre a necessidade de elaborarmos regras para o bom andamento das aulas. Na sequência, foram expostos alguns conceitos sobre organização de rotinas, tais como: Para que serve a fila? Qual o objetivo de os alunos saírem e retornarem para a sala de aula andando? Qual o objetivo de iniciarmos as aulas com uma roda para a prática do alongamento? (saudação ao sol – prática do yoga). Foram desenvolvidas as seguintes atividades cooperativas: nó humano; rouba-bandeira com regras adaptadas para a faixa etária; corrida do bastão (revezamento); caranguejo; bola em cima/bola embaixo; bola no algo; João Bobo e massagem relaxante.

Por que deu certo?

O trabalho em equipe favoreceu a aprendizagem devido ao compartilhamento entre os alunos. No decorrer das aulas, diversos conflitos surgidos serviram como exemplos para que os alunos pudessem perceber que, sem organização e respeito às regras, seria muito mais difícil realizarmos as atividades conforme as orientações do professor. Isso aconteceu no início, no meio e no final das aulas - em certos momentos, foi necessário interromper o andamento das atividades para ressaltar a importância de os alunos respeitarem as regras de organização, convivência e respeito mútuo.

Qual é a diferença que o trabalho fez?

Após dois meses de atividades, foi possível observar que a maioria dos alunos havia compreendido a necessidade de uma rotina para que as aulas tivessem sucesso, atingindo os objetivos propostos pelo professor. No entanto, alguns alunos insistiram em manifestar comportamentos contrários às regras definidas pelo grupo, o que acabou gerando conflitos entre eles, pois quem estava efetivamente envolvido e participante acabava chamando a atenção dos alunos que desrespeitavam os combinados. Nesse contexto, alguns alunos mais ativos foram auxiliando os demais, que tinham maior dificuldade em se adequar às regras preestabelecidas, compartilhando experiências positivas.

Foi elaborado um quadro comparativo no qual os alunos puderam autoavaliar seus comportamentos no decorrer das aulas, o que facilitou a visualização de sua participação durante o bimestre. Isso possibilitou uma roda de conversa no final do período, na qual foi possível identificar os alunos mais participativos (de acordo com as regras predefinidas), bem como aqueles que mais interferiram no andamento das aulas.

Sempre que o professor entrava em sala de aula (antes de iniciar as atividades), ressaltava os combinados sobre organização e regras, e ressaltava os conteúdos trabalhados na aula anterior, procurando reafirmar as aprendizagens.

No início das atividades práticas, também era solicitado auxílio dos alunos no sentido de ajudar na organização da roda, bem como na condução das atividades.

O que nós aprendemos?

As atividades visando cooperação foram essenciais para que os alunos pudessem compartilhar experiências, e perceberem que o resultado dos trabalhos dependia da participação qualitativa de todos, pois a limitação de um aluno afetava o grupo. Isso fez com que eles percebessem quão fundamental era o trabalho em equipe para atingir os objetivos propostos para as múltiplas atividades desenvolvidas. No final do bimestre, foi possível perceber que a maioria dos alunos tinha interiorizado as rotinas predefinidas, demonstrando que tinham aprendido a se organizar minimamente, como previsto nesta sequência didática.



PROJETO

Brincando com Rugby

Local:

Escolas Municipais
Profª Dercy Andrade
de Castro e
Profª Maria Thereza
de Freitas Vidal -
Ilhabela

Alunos:

4º e 5º anos do
Ensino Fundamental
- 70 alunos

Período de realização:

Agosto / Setembro /
Outubro de 2013

Professor:

Leonardo Dourado
Pimentel



O que foi feito e com quais objetivos:

Através de conversa com os alunos, foi constatado que eles conheciam os esportes e modalidades esportivas mais comuns do nosso dia a dia. Contudo, ficaram em dúvida quando lhes foi perguntado sobre outras modalidades e atividades. Por isso, o objetivo principal foi proporcionar-lhes maior conhecimento sobre conteúdos de Educação Física e esportes. Como o Rugby figura em algumas propostas curriculares e é um esporte em ascensão no mundo e no país, tornou-se objetivo proporcionar conhecimento sobre seu funcionamento, além de diferentes locais e formas de praticar o esporte.

Como foi feito?

Após constatar a experiência prévia e o conhecimento dos alunos, pesquisamos na sala de informática da escola dados sobre o esporte, como história e origem da modalidade e colocação do Brasil nos rankings de Rugby das equipes masculinas e femininas. Em nova pesquisa, os alunos leram e assistiram vídeos sobre a modalidade. De volta à sala de aula, discutimos as possibilidades de executar algumas atividades com elementos do Rugby, levantamos os pontos mais importantes e curiosos para os alunos. Foram apresentadas algumas atividades com as regras do Rugby e, num segundo momento, houve intervenção dos alunos, tentando adaptar regras e modos de jogo, facilitando o aprendizado e prática. Em outro momento, os alunos criaram atividades e jogos com base no que conheciam, a fim de praticar em aula. A atividade mais divertida e de fácil entendimento foi escolhida pelos alunos para ser apresentada e ensinada a outras salas e até a outras escolas em um evento esportivo educacional. Foram confeccionadas bolas com materiais diversos para uso nos jogos. Após algumas aulas, três alunos vieram à escola com bolas de Rugby oficiais para nosso uso coletivo. Um deles pediu ao pai que comprasse; os outros as encontraram próximo ao campo onde se praticam jogos profissionais.

Por que deu certo?

As crianças têm sede do novo, de novidades. O Rugby é um esporte muito desconhecido para quase todos os alunos, e a forma como foi apresentado, por atividades lúdicas em que os alunos tinham a oportunidade de modificar regras, criar novos jogos, novas brincadeiras, dando atenção a alunos que antes não se destacavam nas aulas, fez elevar a motivação e a vontade de praticar e criar. Ficou claro que quando os alunos participam ativamente das atividades, seja na escolha ou modificação, a motivação é totalmente diferente, o envolvimento é pleno.

Qual é a diferença que o trabalho fez?

No início desta sequência didática, houve certa resistência por parte dos alunos quando foi proposto que pesquisássemos e lêssemos sobre o esporte antes de começar a praticar. No decorrer da sequência, os alunos conseguiram entender a necessidade de ouvir os outros, perceberam que as atividades criadas pelos colegas podem ser tão boas e divertidas quanto as suas, e que é preciso dar atenção a todos. Entenderam a importância de pesquisar antes de praticar, demonstraram isso em outra sequência já iniciada, foram pesquisar e ler com mais afinco, buscando elementos pessoalmente, sem depender de orientação do professor.

O que nós aprendemos?

Os alunos estão acostumados a apenas escutar e reproduzir o que os professores lhes ensinam. Por esse motivo, quando são colocados na posição de criadores, sentem certa dúvida. Contudo, ao perceberem que as aulas ficam melhores quando eles podem escolher, modificar e criar, sentem 'gosto' pelo que fazem. O principal aprendizado foi de que o aluno é sempre mais do que pensamos ser. E durante jogo e brincadeira, ele deixa mais pistas de quem realmente é.



PROJETO

Beisebol Escolar

Um jogo coletivo. O que parecia ser estranho virou habitual

Local:

Escola Municipal
Ophélia Reale
Montanhesi - Ilhabela

Alunos:

4º e 5º anos do
Ensino Fundamental

Período de realização:

3º e 4º bimestres
de 2013

Professora:

Angélica Pereira



**O que foi
feito e
com quais
objetivos:**

Esse projeto teve como objetivo principal ampliar o repertório de jogos coletivos dos alunos do 4º ano B, e proporcionar interação entre eles, viabilizando a prática do jogo em ambientes variados. Foi possível juntar os conteúdos da matriz curricular de Educação Física do Fundamental I (Jogos Coletivos) e inserir jogos que os alunos identificaram como não habituais.,

Como foi feito?

Inicialmente fizemos um trabalho com os alunos, relacionando os jogos habituais e não habituais. Com isso, constatou-se que o Beisebol escolar era um jogo que muitos alunos desconheciam. Já com estes resultados, selecionamos os jogos previstos na matriz curricular e criamos um cronograma. Durante as aulas, jogamos a queimada e o vôlei como convencionais; e o Beisebol Escolar como não convencional. Para o jogo não convencional, verificamos que, na escola, era necessário realizar algumas adaptações. A cada aula, os alunos discutiam o que era necessário, reformulando e criando novas regras.

As regras principais foram:

- Os rebatedores só teriam três chances de rebater. Se não conseguissem, seria ponto para os recebedores;
- Os rebatedores tinham que dar duas voltas nos refúgios;
- Ao ser rebatida, a bola tinha que ser lançada a todos os recebedores, também realizando duas voltas.

Com o entendimento de todas as adaptações e regras, os alunos sentiram necessidade de jogar em um ambiente diferente - queriam testar seus conhecimentos. Criamos um torneio interclasse realizado no Ginásio de Esportes do município. O evento foi um grande momento de aprendizagem para os alunos: interação e segurança para jogar eram nítidas. Eles tinham clareza sobre as regras e, apesar de ser uma competição, demonstraram que queriam jogar e mostrar seus conhecimentos: ganhar ou perder era menos importante. O Beisebol escolar virou febre na escola, o jogo foi ensinado para as turmas do 4º B, 5º A e B, cujos alunos demonstraram interesse em aprender a nova modalidade coletiva. O 5º B aprendeu tão rápido que foi selecionado para representar a escola na Semana da Educação Física, onde os alunos trocaram experiências com alunos de outras escolas.

Por que deu certo?

Os alunos queriam aprender jogos novos. Com esta motivação ficou divertido dar continuidade nas aulas. Queriam passar por todas as etapas do cronograma, o que gerou um grande desafio para todos. Como instrumentos de avaliação, pudemos observar pelos vídeos e ilustrações dos jogos que os alunos entenderam o contexto do jogo, quebraram barreiras, venceram desafios e aprenderam novos jogos. O jogo da queimada tornou-se uma vivência instigante, precedendo a próxima fase. A experiência do Beisebol Escolar, visto como não convencional, causou a vontade de aprender novos jogos. Tudo isso ficou claro no torneio interclasse, quando, apesar de ser uma competição, manteve um clima harmonioso, sem discussões ou brigas. O importante era por em prática o aprendido.

O que nós aprendemos?

Aprendemos que é possível proporcionar aos nossos alunos algo além de uma simples aula, que podemos aplicar os conteúdos básicos e proporcionar novidades sem fugir da realidade dos alunos. Tudo depende do estímulo proporcionado aos alunos. Basta um incentivo, a motivação certa e umas dicas, e a criatividade aparece. Todos são capazes de superar seus próprios desafios. Nossos alunos descobriram que tudo é possível; basta querer.



PROJETO

Voleibol

Elaboração de evento esportivo

Local:

Escola Municipal
Mércia do Nascimento
Dias - Ilhabela

Alunos:

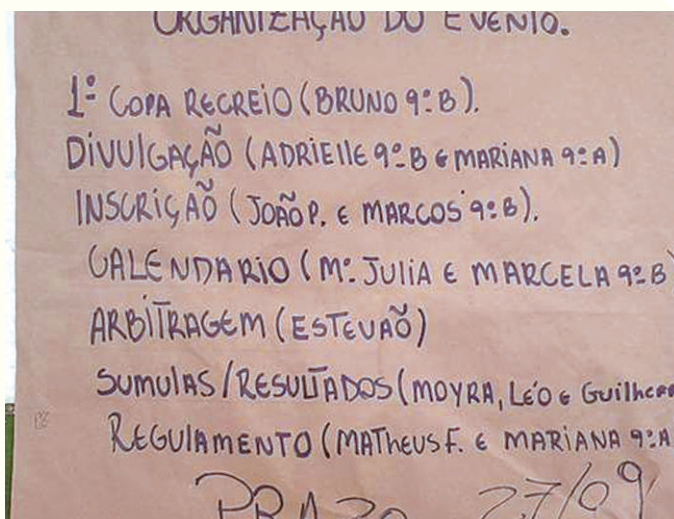
8º e 9º anos do
Ensino Fundamental

Período de realização:

3º e 4º bimestre de
2013 - 10 aulas

Professor:

Osvaldo Alves dos
Santos Júnior



O que foi feito e com quais objetivos:

O projeto teve como objetivo principal contribuir para a construção da autonomia e protagonismo dos alunos, além da ampliação do seu repertório esportivo/cultural. A modalidade de voleibol não era bem aceita entre os alunos da escola; daí a necessidade de iniciar um trabalho de descoberta e valorização da modalidade na escola, o que culminaria com a realização de um torneio de voleibol. A realização do torneio permitiu que os alunos compreendessem a importância das etapas de planejamento de um evento dentro da escola e a necessidade de um regulamento bem elaborado. O evento (Copa Recreio) contou com o envolvimento de mais de 90 alunos dos 8º e 9º anos do ensino fundamental.

Como foi feito?

O primeiro passo foi a elaboração de um planejamento. Conversou-se com os alunos que não bastava ir à quadra e jogar; era preciso planejar as ações uma a uma; durante o evento, as pessoas deviam ter funções definidas e seria necessário elaborar um calendário que não interferisse no andamento de outras atividades da escola, uma vez que todas as partidas do torneio seriam realizadas durante o recreio escolar. Após a definição das funções individuais, os dias de jogos, os árbitros de cada jogo (definidos entre os próprios alunos), o grupo precisou elaborar um regulamento próprio para o torneio, onde levaram em consideração o ambiente escolar e seus personagens. Assim, surgiram regras de conduta para equipes, juízes e torcedores. O torneio contou com a participação de oito equipes mistas, organizadas em duas chaves com quatro equipes cada. Segundo o regulamento estruturado pelos alunos, as duas melhores equipes de cada chave passavam às etapas semifinal e final. Todos os jogos foram realizados durante o recreio; as partidas tiveram duração de 10 minutos, em razão de os recreios serem de 15 minutos e os 5 minutos iniciais serem destinados ao lanche dos alunos envolvidos na partida do dia. As aulas regulares foram usadas para o aprimoramento do regulamento do torneio e aquisição dos fundamentos básicos do voleibol.

Por que deu certo?

Os alunos possuíam conhecimento prévio sobre voleibol, porém nunca tinham tido a oportunidade de ver esse conhecimento valorizado; nenhum deles jamais tinha disputado um torneio de voleibol. Então, quando surgiu a oportunidade de não apenas jogar, mas dirigir um torneio desse tipo, todos os alunos se envolveram no projeto. A valorização desses alunos como protagonistas, organizadores e praticantes de um torneio de voleibol escolar foi fundamental para o sucesso do projeto. Outro fator que contribuiu para esse sucesso foi o trabalho desenvolvido no bimestre anterior, quando os alunos tiveram contato com regras, fundamentos e sistemas de jogo de voleibol.

Qual é a diferença que o trabalho fez?

Os alunos fizeram pesquisas sobre regras mais específicas do voleibol, além de aprimorar habilidades para o jogo, a ponto de alguns serem chamados para treinar nas categorias de base do time de voleibol da cidade. Outra consequência do evento foi que os alunos passaram a praticar voleibol como lazer nos finais de semana, o que permite avaliar que seu repertório esportivo/cultural se ampliou graças à intervenção direta e intencional da escola.

O que nós aprendemos?

Aprendemos que todos queremos ter sucesso, todos queremos ser reconhecidos e valorizados nas nossas práticas: com nossos alunos não poderia ser diferente. Os discursos de que eles não gostam dessa ou daquela modalidade é criado muitas vezes pelos próprios docentes. Aprendemos que um dos desafios de ensinar/educar, com base no princípio da autonomia, reside no fato de que o docente precisa abrir mão do papel de piloto das relações ensino-aprendizagem, passando a mediar um processo muito mais intenso e significativo para os alunos.



PROJETO

A virtualização e a desvirtualização dos corpos nos jogos virtuais

Local:

Escola Municipal
Profª Ruth Correia
Leite Cardoso

Alunos:

9º ano do
Ensino Fundamental

Período de realização:

2º bimestre de
2013 - 8 aulas

Professor:

Pedro Henrique
Carbone Vidotti



O que foi feito e com quais objetivos:

Os Jogos Virtuais possuem importância e relevância social imensuráveis, atingindo adultos e crianças de todas as classes sociais. Seu desenvolvimento na disciplina de Educação Física buscou ampliar o tema para além de uma atividade da juventude, sem fim educativo. O assunto foi introduzido como um tema rico para ser abordado e aprofundado, construído didaticamente com o objetivo de renovar as concepções sobre os jogos virtuais e os videogames, e identificando as possibilidades que os jogos virtuais propiciam, atualmente, na realidade dos alunos.

Como foi feito?

De início, tivemos uma conversa para identificar as concepções dos jogos virtuais e arrolar os games preferidos dos alunos. Damos sequência com um diálogo sobre o conceito levantado pela Proposta Curricular do Estado, que entende Virtual como “aquilo que existe como possibilidade”, gerando novas realidades.

A primeira atividade na quadra foi um jogo de pebolim modificado, que serviu como exemplo para a turma criar seus próprios jogos na sequência das aulas. Depois de vivenciarmos o pebolim humano, voltamos à sala de aula para dialogar sobre as emoções, sentimentos e características envolvidos no jogo de quadra e no jogo virtual. Comentamos também sobre relação entre os jogadores nas duas dimensões. A seguir, os adolescentes distribuídos em grupos construíram o próprio jogo de quadra. Para isso, deveriam selecionar algum jogo virtual que conhecessem e embutir elementos dele no jogo de quadra. Outro requisito era que o jogo deveria possuir regras claras e aplicáveis, construindo algo realmente praticável. Vivenciamos alguns jogos desenvolvidos pelos alunos e, por fim, eles cumpriram a mesma tarefa individualmente, relacionando um jogo de quadra com um game, e expondo a interação entre jogadores nas duas dimensões.

Por que deu certo?

Os jogos virtuais fazem parte da realidade dos alunos; porém, sempre estiveram associados a um estilo de vida sedentário e pouco produtivo. Ao tratar o tema distanciando-o desse conceito de atividade da juventude sem fim educativo, pudemos, na sala de aula e na quadra, reconhecer a importância e relevância dos games, identificando as características significativas das relações entre pessoas. Uma das dificuldades encontradas foi produzir um jogo de quadra que tivesse regras claras e suficientes para transformar-se em algo aplicável. Porém, superando essa dificuldade, houve grande interesse em vivenciá-lo efetivamente na realidade, reconhecendo nos jogos criados os elementos encontrados em celulares, videogames, computadores, etc.

Qual é a diferença que o trabalho fez?

Os alunos puderam superar o discurso que desqualifica os jogos virtuais na condição de tema educativo, identificando e apontando novas formas de utilizar as histórias e características dos games. Por meio das discussões encontramos novas formas, derivadas do avanço tecnológico, de relacionamento com as pessoas, diferenciando, mas não desqualificando, as interações promovidas pelos jogos de quadra.

O que nós aprendemos?

Aprendemos que é possível desconstruir visões que reduzem os jogos virtuais, e aprendemos a apreciá-los como expressão da cultura do movimento. Aprendemos que, ao introduzir temas da cultura do aluno, ganhamos em significância e no seu interesse. E que o processo de criação desenvolvido pelos alunos pode produzir grandes jogos e ainda preservar os elementos dos jogos virtuais.



Bibliografia consultada

- AUSUBEL, D. P.; NOVAK, J. D.; HANESIAN, H. **Psicologia educacional**. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.
- COLL, C. **Psicologia e currículo**. São Paulo: Ática, 1996.
- DAOLIO, J. **Educação Física e o conceito de cultura**. Campinas, SP: Autores associados, 2004.
- DELORS, J. et al. Os quatro pilares da educação. In: DELORS, J. (Coord.) **Educação um tesouro a descobrir**. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI. São Paulo: Cortez. Brasília, DF: UNESCO, 1998, pp. 89-102.
- FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. 14. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983
- NEIRA, M. G. **Desenvolvendo competências**. 3ª ed. São Paulo: Phorte, 2009.
- PERRENOUD, P. **Construindo as competências desde a escola**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.
- ROSSETTO, A.; ARDIGO, A. J. R.; COSTA, C. M.; DANGELO, F. **Jogos Educativos: estrutura e organização da prática**. São Paulo: Phorte, 2006.
- ROSSETTO, A; COSTA, C, M; DANGELO, F. **Práticas Pedagógicas Reflexivas em esporte Educacional**. São Paulo: Phorte, 2008.
- TUBINO, M. J. G. **Dimensões sociais do esporte**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- ZABALA, A. **A prática Educativa: como ensinar**. São Paulo: Ática, 1998
- _____. **Enfoque globalizador e pensamento complexo: uma proposta para o currículo escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

Equipe Técnica Projeto

Presidente:

Ana Beatriz Moser

Diretora Financeira:

Ana Marta Nogueira Rocha Neves

Coordenadora Operacional:

Isabel Cristina Jaehrig

Coordenadores Pedagógicos

Adriano José Rossetto Junior

Alexandre Dezen Arena

Ambieto Ardigó Junior

Bethania Myriam Brotto

Caio Martins Costa

Fabio Luis D'Angelo

Programa da Qualificação

Educação Física Curricular

Coordenador:

Caio Martins Costa

Subcoordenadores:

Igor Armbrust

Willian Oliveira Teramoto

Coordenação Geral:

Ana Beatriz Moser

Colaboradores:

Agradecemos a todos os Professores que planejaram, realizaram e avaliaram as sequências didáticas durante o programa:

Adriana Silva Rocha

Ana Carolina Franco da Silva

Ângela Machado de Vasconcelos

Angélica Pereira

Chaiene Capp

Elisa Cerqueira Rodrigues

Fábio Ferreira Gonsalli

Ivana Grandino

Jeferson das Neves

Jefferson André do Nascimento

Leandro Rodrigo Santos de Souza

Leonardo Dourado Pimentel

Luiz Fabiano Seabra Ferreira

Núbia do Carmo Corredor

Mara Valeria Patrocinio

Neidson Nunes Soares

Osvaldo Alves dos Santos Junior

Pedro Henrique CarboneVidotti

Raphael Freitas de Melo

Projeto Gráfico

Samuel Graciano

Revisão

Elidia Novaes

Impressão

Paulo's Comunicação e Artes Gráficas

patrocínio

instituto
península

REALIZAÇÃO



apoio

